

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7662368号  
(P7662368)

(45)発行日 令和7年4月15日(2025.4.15)

(24)登録日 令和7年4月7日(2025.4.7)

(51)国際特許分類

F I

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

請求項の数 1 (全220頁)

|          |                               |          |                        |
|----------|-------------------------------|----------|------------------------|
| (21)出願番号 | 特願2021-50437(P2021-50437)     | (73)特許権者 | 000144153              |
| (22)出願日  | 令和3年3月24日(2021.3.24)          |          | 株式会社三共                 |
| (65)公開番号 | 特開2022-148670(P2022-148670 A) |          | 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 |
| (43)公開日  | 令和4年10月6日(2022.10.6)          | (72)発明者  | 小倉 敏男                  |
| 審査請求日    | 令和5年10月19日(2023.10.19)        |          | 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 |
|          |                               |          | 株式会社三共内                |
|          |                               | 審査官      | 荒井 誠                   |

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、  
前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、  
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、  
前記示唆演出の実行中において表示される特定画像の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出を実行可能な特定画像示唆演出実行手段と、  
前記第2発展演出の実行を示唆する第2発展示唆演出を実行可能な第2発展示唆演出実行手段と、  
を備え、  
前記示唆演出実行手段は、  
前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、  
前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、  
前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第1発展演出は、情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を含み、

前記情報表示演出は、第1数の情報から構成される第1情報を表示する第1情報表示演出と、前記第1情報表示演出の後に実行可能であり、第2数の情報から構成される第2情報

10

を表示する第2情報表示演出と、を含み、  
前記第1情報表示演出において前記第1情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第2情報表示演出において前記第2情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、

前記第1情報表示演出において前記第1情報の表示を開始するときの表示開始態様と、前記第2情報表示演出において前記第2情報の表示を開始するときの表示開始態様と、が異なり、

前記特定画像示唆演出実行手段は、異なる種類の前記示唆演出において共通態様の前記特定画像を表示可能であり、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第1態様から該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2態様を含む複数の態様のいずれかに変化させることが可能であり、

20

前記第1発展演出が実行される前に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合は、前記第1発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合よりも低い、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機として、特許文献1に示すように、画像表示装置において表示態様がレベル1からレベル4まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル4となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-221121号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【0005】

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

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

50

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中において表示される特定画像の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出を実行可能な特定画像示唆演出実行手段と、

前記第2発展演出の実行を示唆する第2発展示唆演出を実行可能な第2発展示唆演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第1発展演出は、情報を表示することにより前記有利状態に制御されることを示唆する情報表示演出を含み、

前記情報表示演出は、第1数の情報から構成される第1情報を表示する第1情報表示演出と、前記第1情報表示演出の後に実行可能であり、第2数の情報から構成される第2情報を表示する第2情報表示演出と、を含み、

前記第1情報表示演出において前記第1情報を複数の情報に分けて順次表示可能であるとともに、前記第2情報表示演出において前記第2情報を複数の情報に分けて順次表示可能であり、

前記第1情報表示演出において前記第1情報の表示を開始するときの表示開始態様と、前記第2情報表示演出において前記第2情報の表示を開始するときの表示開始態様と、が異なり、

前記特定画像示唆演出実行手段は、異なる種類の前記示唆演出において共通態様の前記特定画像を表示可能であり、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第1態様から該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2態様を含む複数の態様のいずれかに変化させることが可能であり、

前記第1発展演出が実行される前に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合は、前記第1発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合よりも低い、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、商品性を高めることができる。

他の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ⅰ

10

20

30

40

50

）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図20-8に示すように、スーパーリーチ $\eta$ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図20-8に示すように、スーパーリーチ $\zeta$ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、前記特別状態制御手段は、前記有利状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで前記特別状態に制御可能であり、前記報知手段は、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である可変表示中に前記価値報知を実行し、前記有利状態は、第1種別有利状態と、第2種別有利状態と、を含み、前記可変表示パターン決定手段は、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数である場合に、特定決定用データを用いて決定可能であり、前記特別状態中における可変表示の実行回数が前記第1回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、前記通常決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、特定可変表示パターンおよび特別可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定可能とし、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該特定可変表示パターンおよび該特別可変表示パターンとは異なる所定可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定可能とするデータであり、前記特定決定用データは、前記第1種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、前記第2種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とのいずれの場合においても、前記特定可変表示パターンを決定し、前記有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、前記報知手段による前記価値報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定するデータであり、前記特定可変表示パターンは、前記報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンであり（ここで、第1種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当り遊技状態などであればよい。第2種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当り遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別CB1-8、CB1-9、CB4-1、CB4-2が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別CB2-1、CB3-2~CB3-5が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第1種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-1、PB3-2などであればよい。第2種別可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2~PB3-8などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC32において変動パターンPB1-8、PB1-9と比べた変動パターンPB3-2の場合などであればよい）、前記示唆演出実行手段は、前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-8に示すように、スーパーリーチ $\eta$ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Fが実行される部分）、前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の

10

20

30

40

50

実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Eが実行される部分）、前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図20-8及び図20-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長い部分）、前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出（例えば、図20-10及び図20-55に示すブラックアウト演出）と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出（例えば、図20-10及び図20-55に示す前段演出）と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出（例えば、図20-10及び図20-55に示す後段演出）と、を含み、前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図20-8及び図20-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL13と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12とは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL11よりも長く設定されている部分）、ことを特徴とする。このような構成によれば、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができるとともに、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができ、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できるので、遊技機における商品性を高めることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】パチンコ遊技機の正面図である。

【図2】各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図4】遊技制御用タイマ割込み処理を示すフローチャートなどである。

【図5】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図6】特図表示結果の判定例を示す図である。

【図7】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図8】演出制御プロセス処理を示すフローチャートなどである。

【図9-1】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図9-2】大当たり種別決定例を示す図である。

【図9-3】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図9-4】ハズレ変動パターンの構成例を示す図である。

【図9-5】大当たり変動パターンの構成例を示す図である。

【図9-6】ハズレ時参照テーブルを示す図である。

【図9-7】ハズレ時参照テーブルを示す図である。

【図9-8】大当たり時参照テーブルを示す図である。

【図9-9】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図9-10】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図9-11】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

【図9-12】変動パターン種別選択テーブルを示す図である。

- 【図 9-13】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-14】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-15】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-16】変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示す図である。
- 【図 9-17】演出図柄指定コマンド設定例を示す図である。
- 【図 9-18】特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-19】特別期間演出設定テーブルを示す図である。
- 【図 9-20】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-21】大当たり開始時設定例を示す図である。
- 【図 9-22】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-23】大当たり終了時設定例を示す図である。
- 【図 9-24】大当たり終了時設定例を示す図である。
- 【図 9-25】大当たり終了時設定例を示す図である。
- 【図 9-26】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-27】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 9-28】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-29】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-30】可変表示制御例、大当たり制御例、大当たり時演出制御例を示す図である。
- 【図 9-31】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 9-32】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 9-33】可変表示制御例を示す図である。
- 【図 9-34】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-35】演出状態制御例を示す図である。
- 【図 9-36】演出実行例を示す図である。
- 【図 10】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 11】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の背面斜視図である。
- 【図 12】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 13】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 14】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 15】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 16】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 17】通常状態または時短状態での第 1 特図の可変表示における大当たりの数値範囲と時短付きはずれの数値範囲を示す図である。
- 【図 18】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 19】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 20-1】(A), (B) は、演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図 20-2】各乱数を示す説明図である。
- 【図 20-3】表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図 20-4】(A) は、大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B) は、各種大当たりの内容を示す図である。
- 【図 20-5】変動パターンを例示する図である。
- 【図 20-6】可変表示結果と変動パターンと関係について示す説明図である。
- 【図 20-7】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
- 【図 20-8】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
- 【図 20-9】各変動パターンでの演出期間を示すタイミングチャートである。
- 【図 20-10】(A) は高期待度リーチ演出発展報知演出を実行する場合の演出の詳細を示す図であり、(B) は前段演出と後段演出との比較を示す図である。
- 【図 20-11】画像表示装置を示す説明図である。
- 【図 20-12】遊技制御用データ保持エリアの説明図である。
- 【図 20-13】(A) は演出制御用データ保持エリアの説明図であり、(B) は始動入

10

20

30

40

50

賞時受信コマンドバッファの説明図である。

【図20-14】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-15】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-16】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20-17】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20-18】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20-19】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-20】先読み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20-21】先読み予告演出の実行の有無と表示パターンの決定割合を示す図である。

【図20-22】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-23】メータ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-24】(A)はメータ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は各演出パターンの説明図である。

【図20-25】各変動パターンにおける第1タイミング～第5タイミングを示すタイミングチャートである。

【図20-26】リーチ演出E発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-27】分岐先示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-28】(A)は分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図であり、(B)は分岐先示唆演出の演出パターンの説明図である。

【図20-29】リーチ演出G発展示唆演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-30】(A)は大当たり時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(B)ははずれ時のリーチ演出決定割合を示す図であり、(C)はリーチ演出Cとリーチ演出Dの比較を示す図であり、(D)は大当たり時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図であり、(E)ははずれ時のスーパーリーチθの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターンにおけるリーチ演出Cとリーチ演出Dの決定割合の差の説明図である。

【図20-31】チャンスアップ演出決定処理の一例を示すフローチャートである。

【図20-32】各リーチ演出中におけるチャンスアップ演出の実行可能期間の説明図である。

【図20-33】チャンスアップ演出として実行可能な演出の説明図である。

【図20-34】(A)～(D)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンを示す図であり、(E)、(F)は各リーチ演出におけるチャンスアップ演出の演出パターンの説明図である。

【図20-35】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-36】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-37】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-38】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-39】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-40】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-41】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-42】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-43】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-44】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-45】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-46】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-47】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-48】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-49】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-50】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

【図20-51】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 20-52】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。  
【図 20-53】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。  
【図 20-54】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。  
【図 20-55】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。  
【図 20-56】スーパーリーチの可変表示における演出態様を示す図である。  
【図 20-57】変形例における画像表示装置を示す図である。  
【図 20-58】変形例におけるアクティブ表示の表示態様の变化割合を示す図である。  
【図 20-59】変形例におけるスーパーリーチ K の変動パターンの可変表示において分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。  
【図 20-60】変形例におけるスーパーリーチ K の変動パターンの可変表示においてチャンスアップ演出の実行の有無と演出パターンの決定割合を示す図である。  
【図 20-61】変形例における復活演出の長さの説明図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0008】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御について説明する。

【0009】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

20

【0010】

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

30

【0011】

特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである。演出図柄や小図柄、普通図柄など、他の図柄についても、「可変表示」は同じく複数種類の図柄を変動可能に表示することである。演出図柄は、飾り図柄あるいは装飾図柄ともいう。可変表示は、変動表示、あるいは単に、変動ともいう。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、拡大、縮小などがある。変動には、ある図柄を点滅表示する態様が含まれてもよい。特別図柄や普通図柄の可変表示では、複数種類の特別図柄または普通図柄が更新可能に表示される。演出図柄の可変表示では、複数種類の演出図柄がスクロール表示または更新表示されたり、1 以上の演出図柄が変形、拡大、縮小されたりする。任意の図柄の可変表示において、最後には表示結果として所定の図柄が停止表示される。停止表示は、導出表示、あるいは単に、導出ともいう。可変表示において最終的に停止表示される図柄は、最終停止図柄あるいは確定図柄ともいう。特図ゲームにおける最終停止図柄は、確定特別図柄ともいう。可変表示の表示結果は、特別図柄の表示結果を含み、可変表示結果ともいう。特別図柄の表示結果は、特図表示結果ともいう。可変表示の実行時間は、特別図柄の変動時間である特図変動時間を含み、可変表示時間ともいう。

40

【0012】

第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄は「第 1 特図」ともいう。

50

第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄は「第2特図」ともいう。第1特図を用いた特図ゲームは「第1特図ゲーム」ともいう。第2特図を用いた特図ゲームは「第2特図ゲーム」ともいう。特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

#### 【0013】

遊技盤2の所定位置には、普通図柄表示器20が設けられている。図1に示す例では、遊技領域の左側方に設けられている。普通図柄表示器20は、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行うことができる。普通図柄は、「普図」ともいう。普通図柄の可変表示は、「普図ゲーム」ともいう。普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどを用いて構成される。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、複数のLEDにおける一部または全部を点灯したパターンや、複数のLEDを全て消灯したパターンが、含まれてもよい。普図ゲームにおける最終停止図柄は、確定普通図柄ともいう。普通図柄の表示結果は、普図表示結果ともいう。普図ゲームにおいて普通図柄が可変表示される実行時間は、普図変動時間ともいう。

#### 【0014】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）、有機EL（Electro Luminescence）、プロジェクタおよびスクリーンのうち、いずれかを用いて構成されたものであればよい。その他、任意の画像を形成可能な機構を用いて画像表示装置5が構成されてもよい。画像表示装置5は、各種の演出画像を表示可能である。また、画像表示装置5は、演出画像に限定されず、検査用画像や設定用画像といった、任意の制御関連画像を表示可能である。

#### 【0015】

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

#### 【0016】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示と、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示とを、表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示およびアクティブ表示は、可変表示に対応する可変表示対応表示とも総称される。保留表示を行う表示エリアは、保留表示エリアともいう。アクティブ表示を行う表示エリアは、アクティブ表示エリアともいう。保留されている可変表示の数は、保留記憶数ともいう。第1特図ゲームに対応する保留記憶数は、第1保留記憶数ともいう。第2特図ゲームに対応する保留記憶数は、第2保留記憶数ともいう。第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値は、合計保留記憶数ともいう。図1に示す第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bの上方には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられる。第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によって、第1保留記憶数を表示する。第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。図1に示す普通図柄表示器20の上方には、複数のLEDを含んで構成された普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、LEDの点灯個数によって、普図保留記憶数を表示する。普図保

留記憶数は、普図ゲームに対応する保留記憶数である。

【0017】

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

10

【0018】

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

20

【0019】

遊技盤2の所定位置には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口10が設けられる。図1に示す例では、遊技領域の左下方2箇所に一般入賞口10が設けられている。一般入賞口10のいずれかに遊技球が進入したときに、例えば10個といった、所定個の賞球が払い出される。

30

【0020】

遊技盤2が形成する遊技領域においては、遊技球が流下する流下経路として、第1経路と、第2経路と、が設けられている。第1経路は、正面から見て画像表示装置5よりも左側の領域に主に設けられている。第2経路は、正面から見て画像表示装置5よりも右側の領域に主に設けられている。画像表示装置5の左側領域は、左側遊技領域あるいは左遊技領域ともいう。画像表示装置5の右側領域は、右側遊技領域あるいは右遊技領域ともいう。左側遊技領域と右側遊技領域とは、例えば遊技領域における画像表示装置5の端面や、遊技釘の配列などにより区分けされていればよい。第1経路に遊技球を流下させるために左側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、左打ちともいう。第2経路に遊技球を流下させるために右側遊技領域に向けて遊技球を発射させることは、右打ちともいう。第1経路は、左打ち経路ともいう。第2経路は、右打ち経路ともいう。第1経路と第2経路とは、別の経路により構成されてもよく、一部が共通化された経路であってもよい。

40

【0021】

打球発射装置が備える打球操作ハンドルの操作に応じて、遊技球が打球発射装置から発射されて遊技領域に打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、左側遊技領域へと誘導されて第1経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることによ

50

り、右側遊技領域における第2経路へは誘導不可能または誘導困難となる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、右側遊技領域へと誘導されて第2経路を流下する場合に、例えば遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、左側遊技領域における第1経路へは誘導不可能または誘導困難となる。

#### 【0022】

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

10

#### 【0023】

右側遊技領域における第2経路には、通過ゲート41と、特別可変入賞球装置50と、が設けられている。通過ゲート41は、遊技球が通過可能な通過領域を形成する。通過ゲート41を通過した遊技球は、図2に示すゲートスイッチ21によって検出される。遊技球が通過ゲート41を通過したことにもとづいて、普通保留記憶数の加算更新が可能になり、普通図ゲームとして、普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示が実行可能になる。

#### 【0024】

特別可変入賞球装置50は、特別電動役物として、大入賞口ソレノイド82により閉鎖状態と開放状態とに変化可能な大入賞口を形成する。特別可変入賞球装置50の上部は、遊技球が通過可能な程度に前後方向の通路幅を有する誘導通路が形成されている。この誘導経路は、右側から左側へと向けて下降するように傾斜し、延在した通路の両側となる手前側および奥側に壁部が設けられる。誘導通路の中央部には、大入賞口となる役物進入口が形成されている。特別可変入賞球装置50において、大入賞口を開閉可能な位置には、大入賞口開閉部材として、前後方向に移動可能な可動部材52が設けられている。特別可変入賞球装置50において、誘導通路の大入賞口が形成されていない部分は、固定された通路を形成する固定部材53が設けられている。

20

#### 【0025】

可動部材52は、大入賞口ソレノイド82により駆動され、大入賞口となる役物進入口を開閉するための進退動作が可能である。特別可変入賞球装置50において、大入賞口から内部に進入した遊技球は、カウントスイッチ23によって検出される。特別可変入賞球装置50の内部には、遊技球が通過可能な入賞領域として、特定領域となるV入賞領域51が設けられている。また、特別可変入賞球装置50の内部には、V入賞領域51とは異なる通常領域が設けられている。V入賞領域51の上部には、V入賞口開閉部材として、V入賞領域51を開放状態と閉鎖状態とに切替え可能な板状の振分部材が設けられている。振分部材は、特定領域ソレノイド83により駆動され、V入賞領域51を開閉するための進退動作が可能である。V入賞領域51は、開放状態であるときに遊技球が通過可能であり、閉鎖状態であるときに遊技球が通過不可能である。V入賞領域51を通過した遊技球は、特定領域スイッチ24によって検出される。V入賞領域51を通過しなかった遊技球は、通常領域を通過する。V入賞領域51を通過した遊技球と、V入賞領域51を通過せずに通常領域を通過した遊技球とは、いずれも排出口スイッチ26によって検出された後に、特別可変入賞球装置50の外部へと排出される。

30

40

#### 【0026】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、遊技領域周辺部には、点灯演出用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。遊技盤2の所定位置には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

50

## 【0027】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドルが設けられている。打球操作ハンドルは、操作ノブともいう。遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持する打球供給皿が設けられている。打球供給皿は、上皿ともいう。上皿の下方には、上皿満タン時に払い出された賞球が流下して貯留される賞球貯留皿が設けられている。賞球貯留皿は、下皿ともいう。

## 【0028】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、スティックコントローラ31Aと、プッシュボタン31Bと、が設けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持して傾倒操作を可能であり、遊技者が押引操作を可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、図2に示すコントローラセンサユニット35Aによって検出される。プッシュボタン31Bは、遊技者が押下操作を可能である。プッシュボタン31Bに対する操作は、図2に示すプッシュセンサ35Bによって検出される。パチンコ遊技機1では、遊技者の操作などの動作を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが用いられるが、これら以外の検出手段が用いられてもよい。

## 【0029】

## (遊技の進行の概略)

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

## 【0030】

入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図ゲームが開始可能になる。可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を遊技球が通過して進入した場合に、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図ゲームが開始可能になる。なお、特図ゲームを実行中の期間や、大当り遊技状態または小当り遊技状態に制御されている期間などである場合に、遊技球が始動入賞口に進入して始動入賞が発生しても当該始動入賞にもとづく特図ゲームを直ちに実行できないので、当該始動入賞にもとづく特図ゲームは、例えば「4」といった所定の上限数まで保留される。特図ゲームでは、大当り図柄といった、特定の特別図柄が確定特別図柄として停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「大当り」となる。これに対し、確定特別図柄として、小当り図柄といった、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「小当り」となる。また、確定特別図柄として、ハズレ図柄といった、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「ハズレ」となる。さらに、確定特別図柄として、時短図柄といった、大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄とは異なる特別図柄が停止表示された場合に、特別図柄の表示結果が「時短」となることがあってもよい。特別図柄は、時短図柄を含まないものであってもよい。すなわち、特別図柄の表示結果は、「時短」を含まないものであってもよい。

## 【0031】

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

#### 【0032】

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

#### 【0033】

特図ゲームにおいて、特別図柄の表示結果が「小当たり」になった後には、小当たり遊技状態に制御される。小当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置 50 に形成された大入賞口が所定の開放態様で開放状態となることができる。例えば、小当たり遊技状態では、一部の大当たり種別のときの大当たり遊技状態と同様の開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大入賞口は、開放回数や開放期間が共通することにより、同様の開放態様にできればよい。あるいは、小当たり遊技状態において、大当たり遊技状態とは異なる開放態様で大入賞口が開放状態となってもよい。大当たり種別と同様に、特別図柄の表示結果が「小当たり」になる場合にも、複数の小当たり種別が含まれてもよい。大当たり種別や小当たり種別は、当り種別とも総称される。小当たり遊技状態において大入賞口を開閉させる動作は、始動動作ともいう。小当たり遊技状態であるときに、特別可変入賞球装置 50 の大入賞口となる役物進入口が開放され、遊技球が V 入賞領域 51 を通過して特定領域スイッチ 24 によって検出されると、大当たりの発生条件が成立し、大当たり遊技状態に制御可能となる。小当たり遊技状態において遊技球が V 入賞領域 51 を通過することによる V 入賞の発生にもとづいて大当たり遊技状態に制御されることは、小当たり経由大当たりともいう。

#### 【0034】

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

中ベース制御が行われる遊技状態は、中ベース状態ともいう。高ベース制御が行われる遊技状態は、高ベース状態ともいう。高ベース制御は、高開放制御ともいう。

【0035】

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

10

【0036】

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

20

【0037】

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

30

【0038】

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

【0039】

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

40

【0040】

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

50

なかった場合に、成立可能な条件であればよい。

【0041】

(演出の進行など)

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

【0042】

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

【0043】

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

【0044】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときに、画像表示装置5の画面上において、予め定められた大当たり組合せとなる確定演出図柄が、演出図柄の表示結果として停止表示される。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに、例えば「7」の数字を示す演出図柄といった、同一の演出図柄が揃って所定の有効ライン上に停止表示される。大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合に、例えば「7」の数字を示す演出図柄など、奇数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり」である場合に、例えば「6」の数字を示す演出図柄など、偶数の演出図柄が揃って停止表示されてもよい。「非確変大当たり」は、「通常大当たり」ともいう。この場合に、奇数の演出図柄は、確変図柄ともいう。偶数の演出図柄は、非確変図柄あるいは通常図柄ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0045】

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

## 【0046】

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

10

## 【0047】

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

## 【0048】

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

20

## 【0049】

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

30

## 【0050】

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

40

## 【0051】

## (基板構成)

パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15、電源基板17などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板など、各種の基板が配置されている。

## 【0052】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御可能な機能を有する。遊技の進行は、保留の管理を伴う特図ゲームの実行、保留の管理を伴う普図ゲームの実行、大当り遊技状態、小当り遊技状態、時短状態、確変状態など、

50

各種遊技の実行や遊技状態の移行を含む。主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 と、スイッチ回路 110 と、ソレノイド回路 111 と、を備える。

#### 【0053】

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

#### 【0054】

遊技制御用マイクロコンピュータ 100 において、ROM 101 は、遊技制御に用いられるコンピュータプログラムやデータを記憶する不揮発性記憶装置である。ROM 101 が記憶するデータは、変動パターン、演出制御コマンド、その他の各種設定や判定、決定に用いられるテーブルを構成するテーブルデータなどを含む。RAM 102 は、遊技制御に用いられるワークエリアやデータを退避するためのスタックを提供する一時記憶装置である。RAM 102 は、パチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止した場合でも、所定期間内であれば記憶領域の一部または全部における記憶内容を復旧可能となるように保存するバックアップ RAM となっていればよい。RAM 102 は、RWM (Read/Write Memory) ともいう。RAM 102 のワークエリアは、カウンタ、タイマ、バッファ、その他の各種コードや数値の格納領域など、遊技制御に用いられる各種データを記憶可能な記憶領域を含んでいる。CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムに対応する処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御可能である。乱数回路 104 は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技の進行を制御するときに使用される乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数の一部または全部は、専用回路を用いてハードウェアにより更新されるものであってもよいし、CPU 103 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I/O 105 は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号が出力される出力ポートと、を含んで構成される。I/O 105 の入力ポートに入力される各種信号は、スイッチ回路 110 を介して伝送される各種スイッチからの検出信号を含んでいればよい。I/O 105 の出力ポートから出力される各種信号は、第 1 特別図柄表示装置 4A、第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25A、第 2 保留表示器 25B、普図保留表示器 25C などを制御する信号と、普通電動役物ソレノイド 81、大入賞口ソレノイド 82、特定領域ソレノイド 83 などを駆動するソレノイド駆動信号と、を含んでいればよい。

#### 【0055】

主基板 11 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 により、遊技の進行を制御する動作の一部として、遊技の進行に応じた演出制御コマンドを、演出制御基板 12 に対して送信可能に出力する。演出制御コマンドは、遊技の進行状況などを指定または通知するコマンドである。主基板 11 から出力された演出制御コマンドは、中継基板 15 により中継され、演出制御基板 12 に供給される。演出制御コマンドは、例えば特図ゲームの表示結

果、当り種別、変動パターンなど、主基板 1 1 における各種の決定結果を指定するコマンドと、例えば可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態など、遊技の状況を指定するコマンドと、エラーの発生などを指定するコマンドと、を含むものであればよい。

#### 【0056】

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、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドにもとづいて演出を制御可能な機能を有する。演出制御基板 1 2 において制御可能な演出は、例えば可動体 3 2 の駆動など、遊技の進行に応じた種々の演出であり、その他に、エラー報知、電断復旧の報知など、各種報知を含む。演出制御基板 1 2 は、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 と、を備える。

10

#### 【0057】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出の実行を制御するための処理を行う。この処理は、演出制御基板 1 2 の諸機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定などを含む。演出制御用 CPU 1 2 0 は、各種テーブルのデータなど、ROM 1 2 1 が記憶する各種データを用いるとともに、RAM 1 2 2 をメインメモリとして使用する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号にもとづいて、演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。ここでの検出信号は、遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号であればよい。

20

#### 【0058】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM) などを含み、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示にもとづいて、主に表示に関する演出を実行可能に制御する。表示制御部 1 2 3 は、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することにより、演出画像を画像表示装置 5 の画面上に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、音指定信号を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。音指定信号は、スピーカ 8 L、8 R にて出力される音声を指定する。ランプ信号は、遊技効果ランプ 9 の点灯態様や消灯態様を指定する。音指定信号やランプ信号の供給により、演出画像の表示に同期して、スピーカ 8 L、8 R の音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯または消灯が可能になる。表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を、可動体 3 2 のモータやソレノイドに、または可動体 3 2 を駆動するドライバ回路に、供給可能であってもよい。演出制御基板 1 2 とは別に、可動体 3 2 を駆動するためのドライバ基板が設けられてもよい。

30

#### 【0059】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出の実行を制御するときに使用される各種の乱数値を示す数値データを更新可能にカウントする。演出の実行を制御するときに使用される乱数は、演出用乱数ともいう。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するコンピュータプログラムなどのソフトウェアにより更新されるものであってもよい。I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 から伝送された演出制御コマンドなどを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートと、を含んで構成される。I/O 1 2 5 の入力ポートは、コントローラセンサユニット 3 5 A から供給される検出信号の入力端子と、プッシュセンサ 3 5 B から供給される検出信号の入力端子と、を含んでいけばよい。I/O 1 2 5 の出力ポートは、画像表示装置 5 に供給される映像信号の出力端子と、音声制御基板 1 3 に供給される音指定信号の出力端子と、ランプ制御基板 1 4 に供給されるランプ信号の出力端子と、を含んでいけばよい。

40

#### 【0060】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からの音指定信号にもとづいてスピーカ 8 L、8 R を駆動し、音指定信号が指

50

定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、表示制御部 1 2 3 からのランプ信号にもとづいて遊技効果ランプ 9 を駆動し、ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯または消灯する。このようにして、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力と、遊技効果ランプ 9 の点灯や消灯とは、表示制御部 1 2 3 からの信号にもとづいて制御することができる。なお、音指定信号やランプ信号の供給など、音声出力およびランプの点灯や消灯の制御と、可動体 3 2 を動作させる信号の供給など、可動体 3 2 の制御とは、演出制御用 CPU 1 2 0 が一部または全部を実行するようにしてもよい。演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板は、サブ基板ともいう。図 2 に示す構成例のように、サブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、図 2 に示す構成例とは異なり、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

10

#### 【0061】

電源基板 1 7 は、商用電源などの外部電源における AC 100 V といった交流電源からの電力を、主基板 1 1 や演出制御基板 1 2 などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板 1 7 は、例えば交流 (AC) を直流 (DC) に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧 (例えば直流 1.2 V や直流 5 V など) に変換するための電源回路などを備えている。パチンコ遊技機 1 は、電源スイッチ 9 1 の操作により、電源投入の開始と終了とを切替可能である。主基板 1 1 のスイッチ回路 1 1 0 には、電源基板 1 7 からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵 IC、システムリセット IC のいずれかを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機 1 において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板 1 7 に設けられたクリアスイッチ 9 2 に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

20

#### 【0062】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

#### 【0063】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。

30

#### 【0064】

図 3 は、主基板 1 1 において CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。図 3 に示す遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 1 0 3 は、まず、割込み禁止に設定する (ステップ S 1)。これにより、以後は割込み許可となるまで、他の処理が実行されない。続いて、内蔵デバイスレジスタの設定を行う (ステップ S 2)。内蔵デバイスレジスタの設定では、例えば内蔵デバイスレジスタ設定テーブルを用いて、指定された内蔵デバイスアドレスに内蔵デバイスレジスタ設定値を格納する。内蔵デバイスレジスタは、例えばタイマ回路であるタイマカウンタとしての PTC (Programmable Timer Counter)、乱数回路 1 0 4、I/O 1 0 5 の入力ポート、シリアル通信回路、RWM アクセス制御回路など、各種回路や電子部品に対応して設けられたものであればよい。また、スタックポインタの初期設定や割込みベクタの設定などが行われてもよい。

40

#### 【0065】

続いて、RWM チェック処理 (ステップ S 3) を実行し、予め定められた復旧条件が成立したか否かを判定する (ステップ S 4)。復旧条件は、クリアスイッチ 9 2 の操作に対応したクリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM としての RAM 1 0 2 における記憶内容が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊

50

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

10

#### 【 0 0 6 6 】

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

20

#### 【 0 0 6 7 】

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

30

#### 【 0 0 6 8 】

その後、コマンドセット処理（ステップ S 1 0）と、データセット処理（ステップ S 1 1）と、を実行する。コマンドセット処理は、コマンド送信テーブルにおいて指定されたコマンドデータを、シリアル通信データレジスタに格納することにより、演出制御基板 1 2 に対して演出制御コマンドを送信するための処理が含まれる。データセット処理は、ポインタにより指定されたデータ設定テーブルを用いて、テーブルデータが示すアドレスに指定値を格納する処理と、テーブルデータが示すアドレスの記憶内容をクリアする処理と、が含まれる。

40

#### 【 0 0 6 9 】

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

50

り回数を計数可能であればよい。

#### 【0070】

ステップS13の特定回数コマンド送信処理に続いて、割込み初期設定（ステップS14）を行い、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとに定期的なタイマ割込みが発生するようにPTCカウンタ出力値を設定して、ループ処理に入る。このループ処理では、割込み禁止（ステップS15）、初期値決定用乱数更新処理（ステップS16）、割込み許可（ステップS17）が、繰り返し実行される。以後、PTCから割込み要求信号がCPU103へ送出されるごとに、CPU103はタイマ割込み処理を実行可能になる。これにより、CPU103は、例えば4ミリ秒といった、所定時間ごとにタイマ割込み処理を実行することができる。

10

#### 【0071】

図4（A）は、遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。CPU103は、PTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けることで、遊技制御用タイマ割込み処理を実行可能である。図4（A）に示す遊技制御用タイマ割込み処理は、電源断処理（ステップS21）と、スイッチ処理（ステップS22）と、メイン側エラー処理（ステップS23）と、遊技用乱数更新処理（ステップS24）と、特別図柄プロセス処理（ステップS25）と、普通図柄プロセス処理（ステップS26）と、情報出力処理（ステップS27）と、賞球処理（ステップS28）と、メイン側表示制御処理（ステップS29）と、を含んでいる。

#### 【0072】

ステップS21の電源断処理は、電源基板17から伝送される電源断信号を確認して、電源断の発生有無を判定する処理などが含まれる。電源断が発生した場合に、チェックサム算出処理を実行し、チェックサムデータをチェックサムバッファに設定した後、RWMアクセス禁止など、電源断時の設定が行われる。ステップS22のスイッチ処理は、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23など、スイッチ回路110を介して入力される各種スイッチからの検出信号について、受信の有無を判定する処理が含まれる。検出信号の受信結果は、スイッチオンバッファに設定される。ステップS23のメイン側エラー処理は、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする処理が含まれる。ステップS24の遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する処理が含まれる。

20

30

#### 【0073】

図4（B）は、遊技用乱数の一例を示している。遊技用乱数は、特別図柄判定用の乱数MR1と、当り図柄選択用の乱数MR2と、MR2初期値決定用の乱数MR3と、変動パターン種別選択用の乱数MR4と、変動パターン決定用の乱数MR5と、普通図柄当り判定用の乱数MR6と、MR6初期値決定用の乱数MR7と、を含んでいる。特別図柄判定用の乱数MR1は、特別図柄の表示結果を「大当り」にするか否か、特別図柄の表示結果を「小当り」にするか否かなど、特別図柄の表示結果を判定するときに使用する。当り図柄選択用の乱数MR2は、特別図柄の表示結果を「大当り」にする場合の大当り図柄や、特別図柄の表示結果を「小当り」にする場合の小当り図柄など、確定特別図柄を複数の特別図柄から選択するときに使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3は、乱数MR2の初期値を作成するために使用する。変動パターン種別選択用の乱数MR4は、特別図柄の変動パターン種別選択に使用する。変動パターン決定用の乱数MR5は、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定に使用する。普通図柄当り判定用の乱数MR6は、普通図柄の表示結果を「普図当り」にするか否かという、普通図柄の表示結果を判定するときに使用する。MR6初期値決定用の乱数MR7は、乱数MR6の初期値を作成するために使用する。MR2初期値決定用の乱数MR3と、MR6初期値決定用の乱数MR7は、ステップS24の遊技用乱数更新処理だけでなく、図3に示されたステップS16の初期値決定用乱数更新処理においても更新可能であればよい。

40

#### 【0074】

50

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

10

【0075】

図4(A)に示すステップS25の特別図柄プロセス処理は、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態および小当り遊技状態の制御、遊技状態の制御など、特別図柄の可変表示と遊技状態に関する処理が含まれる。ステップS26の普通図柄プロセス処理は、ゲートスイッチ21からの検出信号にもとづく普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」にもとづく可変入賞球装置6Bの開放制御など、普通図柄の可変表示と第2始動入賞口の状態制御に関する処理が含まれる。ステップS27の情報出力処理は、情報出力信号の設定を行う。情報出力信号は、大当り情報、始動情報、確率変動情報など、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される情報に対応した信号である。大当り情報は、大当りの発生回数などを示す。始動情報は、始動入賞の回数などを示す。確率変動情報は、確変状態となった回数などを示す。ステップS28の賞球処理は、賞球コマンド出力カウンタ加算処理と、賞球制御処理と、が含まれる。賞球コマンド出力カウンタ加算処理は、賞球個数テーブルを使用してスイッチのオン判定を行い、オン検出時に、賞球コマンド出力カウンタの更新、入賞情報出力カウンタの更新を行う。賞球制御処理は、賞球プロセスコードに対応した処理を選択して、遊技球の検出にもとづく賞球を払出可能に制御する。ステップS29のメイン側表示制御処理は、第1特別図柄の表示設定と、第2特別図柄の表示設定と、を含んでいる。第1特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。第2特別図柄の表示設定は、特別図柄制御処理の実行により、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄の表示を更新可能に制御するための設定である。

20

30

【0076】

図5(A)は、特別図柄プロセス処理として、図4(A)に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。CPU103は、特別図柄プロセス処理において、まず、始動入賞判定処理(ステップS101)を実行する。始動入賞判定処理は、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納して保留記憶数を更新する処理が含まれる。始動入賞の発生が検出された場合に、保留記憶数が上限値未満であれば、表示結果、当り種別、変動パターンなどの決定に用いられる乱数値が抽出される。抽出された乱数値は、保留情報として記憶される。また、抽出された乱数値にもとづいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報の記憶や保留記憶数を更新した後に、演出制御基板12に対して、始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定などの判定結果を指定する演出制御コマンドを送信するためのコマンド設定が行われる。こうしたコマンド設定により、始動入賞時の演出制御コマンドは、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

40

【0077】

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

50

れにより、特別図柄の可変表示に関する遊技の進行を制御可能になる。

【0078】

図5(B)は、特別図柄プロセス処理において、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。特別図柄プロセス処理は、特図プロセスコードに対応して実行可能な処理として、特図プロセスコードが00[H]に対応する特別図柄通常処理と、特図プロセスコードが01[H]に対応する特別図柄変動処理と、特図プロセスコードが02[H]に対応する特別図柄停止処理と、特図プロセスコードが03[H]に対応する小当り開放前処理と、特図プロセスコードが04[H]に対応する小当り開放中処理と、特図プロセスコードが05[H]に対応する小当り開放後処理と、特図プロセスコードが06[H]に対応する小当り排出球待機処理と、特図プロセスコードが07[H]に対応する小当り終了処理と、特図プロセスコードが08[H]に対応する大入賞口開放前処理と、特図プロセスコードが09[H]に対応する大入賞口開放中処理と、特図プロセスコードが0A[H]に対応する大入賞口開放後処理と、特図プロセスコードが0B[H]に対応する大当り終了処理と、を含んでいる。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

ある 00 [H] に更新される。また、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、大当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、小当り遊技状態の開始に対応した設定が行われる。可変表示の表示結果が「時短」である場合に、遊技状態を時短状態に制御するための設定が行われる。

#### 【0083】

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

#### 【0084】

大入賞口開放前処理は、大入賞口開放回数カウンタの更新や大入賞口の作動設定を含めた大入賞口開放時の設定など、大入賞口を開放状態に制御するための設定を行い、特図プロセスコードを 09 [H] に更新する。大入賞口開放中処理は、大当り遊技状態において大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測するとともに、大入賞口の入賞検出を行い、大入賞口入賞個数最大値に達した場合や、大当り用開放時間が経過した場合に、大入賞口を閉鎖状態とするための設定とともに、特図プロセスコードを 0A [H] に更新する。大入賞口開放後処理は、大入賞口排出球不一致エラーの設定を行った後に、大入賞口開放後時間の終了判定を行い、開放終了時と判定された場合に、大入賞口開放回数カウンタの計数値を判定する処理が含まれる。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値未満である場合に、特図プロセスコードを 08 [H] に更新して、次のラウンドを開始可能に制御する。大入賞口開放回数カウンタの計数値が大入賞口開放回数最大値である場合に、大当り終了演出時間の設定を含めた開放終了時の設定とともに、特図プロセスコードを 0B [H] に更新する。大当り終了処理は、大当り終了演出時間が経過したか否かを判定する処理が含まれる。大当り終了演出時間が経過した場合に、大当り終了時の遊技状態設定を含めた大当りの終了設定とともに、特図プロセスコードがクリアされて初期値である 00 [H] に更新される。

#### 【0085】

特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理は、特別図柄大当り判定処理と、特別図柄小当り判定処理と、を含んでいる。また、特別図柄通常処理は、特別図柄時短判定処理を含んでいてもよい。これらの判定処理では、特別図柄判定用バッファから読み出した特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値を用いて、その値がいずれの判定範囲に含まれるかという、特別図柄判定値チェックが行われる。例えば、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が大当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄大当り判定処理により特別図柄の表示結果を「大当り」にすると判定される。また、特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が小当り判定範囲に含まれる場合に、特別図柄小当り判定処理により特別図柄の表示結果を「小当り」にすると判定される。特別図柄判定用の乱数 M R 1 の値が時短判定範囲に含まれる場合に、特別図柄時短判定処理により特別図柄の表示結果を「時短」にすると判定されてもよい。

#### 【0086】

図 6 は、特別図柄の表示結果である特図表示結果の判定例を示している。始動口入賞指定値は、第 1 始動入賞口に遊技球が進入したことによる第 1 始動入賞の場合に対応して「1」が設定され、第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことによる第 2 始動入賞の場合に対応して「2」が設定される。すなわち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲームである第 1 特図ゲームが実行される。これに対し、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームである第 2 特図ゲームが実行される。特別図柄大当り判定処理、特別図柄小当り判定処理、特別図柄時短判定処理では、始動口入賞指定値が「1」である場合と「2」である場合とに対応して、特図表示結果が「大当り」、「小当り」、「時短」、「ハズレ」のいずれかに決定されるように、乱数 M R 1 の値と比較される M R 1 判定値が設定される。特図表示結果が「大当り」に割り当てられた M R 1 判定値は、大当り判定値ともいう。特図表示結果が「小当り」に割り当てられた M R 1 判定値は、小当り判定値ともいう。特図表示結果が「時短」に割り当てられた M R 1 判定値は、時短判定値ともいう。大当り判定値の設定による大当り確率は、特図ゲームにより大当りとなる割合を示す。小当り判定値の設定による小当り確率は、特図ゲームにより小当りとなる割合を示す。時短判定値の設定による時短確率は、特図ゲームによりベース制御が変更可能な割合を示す。

【 0 0 8 7 】

(演出制御基板 1 2 の主要な動作)

次に、演出制御基板 1 2 における主要な動作を説明する。演出制御基板 1 2 では、電源基板 1 7 などから電源電圧の供給を受けると、演出制御用 C P U 1 2 0 が起動して、演出制御メイン処理を実行する。

【 0 0 8 8 】

図 7 は、演出制御基板 1 2 において演出制御用 C P U 1 2 0 が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。図 7 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、初期化処理 (ステップ S 7 1) を実行する。初期化処理は、R A M 1 2 2 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 1 2 に搭載されたタイマ回路用のレジスタ設定などを含む。このときに、初期動作制御処理 (ステップ S 7 2) を実行する。初期動作制御処理は、可動体 3 2 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御など、可動体 3 2 の初期動作を行う制御が含まれる。その後、タイマ割込みフラグがオンであるか否かを判定する (ステップ S 7 3)。タイマ割込みフラグは、例えばタイマ回路用のレジスタ設定にもとづいて、2 ミリ秒といった所定時間が経過するごとに、オン状態にセットされる。タイマ割込みフラグがオフである場合に (ステップ S 7 3 ; N o)、ステップ S 7 3 を繰り返して待機する。

【 0 0 8 9 】

タイマ割込みフラグがオンである場合に (ステップ S 7 3 ; Y e s)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに (ステップ S 7 4)、コマンド解析処理 (ステップ S 7 5) を実行する。コマンド解析処理は、例えば主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などの処理が含まれる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したか、あるいは、演出制御コマンドが特定する内容などを、演出制御プロセス処理などで確認できるように、読み出された演出制御コマンドを R A M 1 2 2 の所定領域に格納したり、R A M 1 2 2 に設けられた受信フラグをオンしたりする。演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合に、その遊技状態に対応する背景の表示を表示制御部 1 2 3 に指示してもよい。

【 0 0 9 0 】

コマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理 (ステップ S 7 6) を実行する。演出制御プロセス処理は、例えば画像表示装置 5 の画面上における演出画像の表示動作、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作、遊技効果ランプ 9 および装飾用 L E D といった装飾発光体における点灯動作、可動体 3 2 の駆動動作といった、各種の演出装置を

動作させる制御が含まれる。各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンドなどにもとづいた判定や決定、設定などが行われる。演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理（ステップ S 77）を実行する。演出用乱数更新処理は、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新する。その後、ステップ S 73 に戻る。ステップ S 73 に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

#### 【0091】

図 8（A）は、演出制御プロセス処理として、図 7 に示すステップ S 76 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセス処理において、まず、先読み演出設定処理（ステップ S 151）を実行する。先読み演出設定処理は、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドにもとづいて、先読み予告演出の実行に関する判定や決定、設定などの処理が含まれる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数にもとづいて保留表示を表示するための処理が含まれる。

#### 【0092】

演出制御用 CPU 120 は、先読み演出設定処理を実行した後に、RAM 122 の所定アドレスに記憶された演出プロセスコードを読み出す（ステップ S 152）。演出プロセスコードは、00 [H] ~ 0A [H] のいずれかに更新設定が可能であり、演出制御プロセスコードともいう。演出制御用 CPU 120 は、演出プロセスコードの読出値に対応する処理を、選択して実行する（ステップ S 153）。これにより、演出図柄の可変表示を含めた演出の実行を制御可能になる。

#### 【0093】

図 8（B）は、演出制御プロセス処理において、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理の一例を示している。演出制御プロセス処理は、演出プロセスコードに対応して実行可能な処理として、演出プロセスコードが 00 [H] に対応する変動パターンコマンド待ち処理と、演出プロセスコードが 01 [H] に対応する演出図柄変動開始処理と、演出プロセスコードが 02 [H] に対応する演出図柄変動中処理と、演出プロセスコードが 03 [H] に対応する演出図柄変動停止処理と、演出プロセスコードが 04 [H] に対応する小当り表示処理と、演出プロセスコードが 05 [H] に対応する小当り開放中処理と、演出プロセスコードが 06 [H] に対応する小当り終了演出処理と、演出プロセスコードが 07 [H] に対応する大当り表示処理と、演出プロセスコードが 08 [H] に対応するラウンド中処理と、演出プロセスコードが 09 [H] に対応するラウンド後処理と、演出プロセスコードが 0A [H] に対応する大当り終了演出処理と、を含んでいる。

#### 【0094】

変動パターンコマンド受信待ち処理は、主基板 11 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から伝送された変動パターン指定コマンドを受信したか否かを判定可能な処理を含む。例えば、コマンド解析処理でセットされる変動パターン指定コマンド受信フラグがオンであるか否かにより、受信有無を判定可能である。変動パターン指定コマンドの受信ありと判定された場合に、演出プロセスコードが 01 [H] に更新される。変動パターン指定コマンドの受信なしと判定された場合に、デモ表示の制御が行われる。演出図柄変動開始処理は、特図ゲームに対応する変動時演出が開始されるように制御する処理を含む。例えば、受信した変動パターンコマンドに対応して、変動時演出の演出パターンを選択し、演出実行時間を計測する演出プロセスタイマの計時値について更新を開始させ、演出プロセスコードが 02 [H] に更新される。演出図柄変動中処理は、演出パターンを構成する各演出要素の切替えタイミングなどを制御するとともに、演出プロセスタイマの計時値にもとづいて演出実行時間が経過したか否かを判定可能な処理を含む。演出実行時間が経過したと判定された場合に、演出プロセスコードが 03 [H] に更新される。演出図柄変動停止処理は、演出実行時間が経過したこと、または演出図柄確定コマンドを受信したことなど、変動時演出の終了条件が成立したことにもとづいて、変動時演出の終了制御を行い、確定特別図柄に対応した演出結果を表示可能に制御する処理を含む。そして、可変表示

10

20

30

40

50

の表示結果に対応して、演出プロセスコードの更新や各種設定が行われる。例えば、可変表示の表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスコードは07[H]に更新される。可変表示の表示結果が「小当り」である場合に、演出プロセスコードは04[H]に更新される。可変表示の表示結果が「時短」や「ハズレ」である場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。

【0095】

小当り表示処理は、小当りが発生したときに、小当りファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。小当りファンファーレ演出は、画像表示装置5の画面上に小当りの発生を報知する演出画像が表示される小当り表示を含み、小当りファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。小当りファンファーレ演出時間が経過したときに、小当りファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが05[H]に更新される。小当り開放中処理は、小当り遊技状態において大入賞口の開放中に対応して、小当り開放中演出を行うための設定を行い、演出プロセスコードを06[H]に更新する。小当り終了演出処理は、画像表示装置5の画面上に小当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。また、小当り遊技状態において、特定領域スイッチ24により遊技球が検出され、V入賞が発生したと判定された場合に、V入賞の発生を報知するV入賞演出の実行制御が行われる。小当り遊技状態においてV入賞が発生した場合に、演出プロセスコードは07[H]に更新される。小当り遊技状態においてV入賞が発生しなかった場合に、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。

【0096】

大当り表示処理は、大当りが発生したときに、ファンファーレ演出を行うための設定処理を含む。ファンファーレ演出は、画像表示装置5の画面上に大当りの発生を報知する演出画像が表示される大当り表示を含み、ファンファーレ演出時間が経過するまで実行可能である。ファンファーレ演出時間が経過したときに、ファンファーレ演出の終了制御とともに、演出プロセスコードが08[H]に更新される。ラウンド中処理は、大当り遊技状態におけるラウンド中の表示設定を含む。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドの終了でなければ、演出プロセスコードを09[H]に更新し、最終ラウンドの終了であれば、演出プロセスコードを0A[H]に更新する。ラウンド後処理は、大当り遊技状態におけるラウンド間の表示設定を含む。そして、ラウンド開始条件が成立したときに、演出プロセスコードを08[H]に更新する。大当り終了演出は、画像表示装置5の画面上に大当り遊技状態の終了を報知する演出画像を表示可能に制御する処理を含む。その後、大当り終了の報知時間が経過したときに、演出プロセスコードはクリアされて初期値である00[H]に更新される。

【0097】

(基本説明の変形例)

パチンコ遊技機1は、基本説明における構成、機能、処理、動作に限定されず、様々な変形および応用が可能である。例えばパチンコ遊技機1は、上記実施の形態で示した全ての技術的特徴を備えるものでなくてもよく、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構成を備えたものであってもよい。上記実施の形態において、下位概念となる事項が記載されている場合に、同族的事項や同類的事項を用いた上位概念の発明、あるいは、共通する性質を用いた上位概念の発明は、本願発明として包含され、従来技術における少なくとも1つの課題を解決できるように、上記実施の形態で説明した一部の構造や特性を備えたものであってもよい。

【0098】

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

【0099】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは、例えば、「-」を示す記号など、1種類の図柄だけとして、この図柄の表示と消灯とを繰り返す可変表示を行うようにしてもよい。

可変表示中に１種類の図柄が表示され、可変表示の停止時に、この図柄が表示されなくてもよい。例えば、表示結果としては「－」を示す記号が表示されず、特別図柄の表示がない非表示状態としてもよい。

#### 【０１００】

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

#### 【０１０１】

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

#### 【０１０２】

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

#### 【０１０３】

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

源を用いて直接実行が可能なものであってもよいし、他のコンピュータ装置などとネットワークを介してデータの交換を行うことにより遊技や演出を実行可能なものであってもよい。

#### 【0104】

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

#### 【0105】

(特徴部23AKに関する説明)

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

#### 【0106】

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

#### 【0107】

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

#### 【0108】

図9-1は、特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU103は、合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップAKS101)。合計保留記憶数は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値により、未だ開始されていない可変表示に関する保留情報の記憶数を示す。ステップAKS101では、例えば合計保留記憶カウンタの計数値が「0」である場合に、合計保留記憶数が「0」であると判定する。合計保留記憶カウンタは、RAM102の所定アドレスに設けられ、合計保留記憶数を計数可能であればよい。

#### 【0109】

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

10

20

30

40

50

実行することができればよい。

#### 【0110】

ステップAKS102に続いて、特別図柄判定制御テーブルを指定する（ステップAKS103）。特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄に関する判定の制御に用いられる各種情報が格納されている。例えば特別図柄判定制御テーブルは、特別図柄判定用バッファや当り図柄用バッファ、特別図柄バッファなどのアドレスを指定する。特別図柄判定用バッファは、図5（A）に示された特別図柄プロセス処理のステップS101における始動入賞判定処理により、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、特別図柄判定用の乱数MR1を示すデータが記憶される。当り図柄用バッファは、始動入賞の発生にもとづいて抽出された遊技用乱数のうち、当り図柄選択用の乱数MR2を示すデータが記憶される。特別図柄バッファは、確定特別図柄を示すデータが記憶される。確定特別図柄は、特図ゲームにおける特別図柄の表示結果となる。

10

#### 【0111】

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

20

#### 【0112】

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

30

#### 【0113】

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

40

#### 【0114】

ステップAKS106の特別図柄大当り判定は、ステップAKS105により読み出した特別図柄判定用の乱数MR1の値を、大当り判定値と比較することにより、特図表示結果を「大当り」とするか否かを判定する。特図表示結果を「大当り」とするか否かの判定は、有利状態としての大当り遊技状態に制御するか否かの判定となる。そして、特別図柄大当り判定において特図表示結果を「大当り」とする判定がなされた場合に、大当り指定

50

値となる01[H]が、当りフラグにセットされる。なお、当りフラグは、特別図柄通常処理が実行される場合に、初期値となる00[H]が設定されている。

#### 【0115】

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

10

#### 【0116】

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

20

#### 【0117】

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

30

#### 【0118】

図9-2は、大当り種別決定例AKD01を示している。図9-1に示された特別図柄通常処理では、ステップAKS107の特別図柄情報設定において、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数の値などを用いて大当り種別の設定を行う。例えば、当りフラグが01[H]に設定されて大当り指定値を示す場合に、大当り種別決定用の乱数の値を示すデータが読み出され、また、始動口入賞指定値と、確変フラグと、時短フラグとに対応して、大当り種別決定テーブルが選択される。大当り種別決定テーブルは、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合、確変フラグがオンである場合とオフである場合、時短フラグがオンである場合とオフである場合などに、それぞれ対応して、予め用意されていけばよい。確変フラグは確変状態としての高確状態に対応してオン状態にセットされ、時短フラグは時短状態としての高ベース状態に対応してオン状態にセットされる。大当り種別決定テーブルは、判定値データを含むテーブルデータにより構成される。大当り種別決定テーブルの判定値データは、決定可能な大当り種別ごとの振り分け判定値を示し、複数の大当り種別に対応した複数の振り分け判定値を設定可能である。ステップAKS107の特別図柄情報設定では、特図表示結果が「大当り」である場合に、大当り種別決定用の乱数を用いて大当り種別を決定するとともに、当り図柄選択用の乱数MR2を用いて大当り図柄となる特別図柄を選択してもよい。例えば、大当り種別決

40

50

定用の乱数の値を、判定値データに示される複数の振り分け判定値と順次に比較可能なループ処理を実行して、乱数の値が振り分け判定値以下となった場合に、その振り分け判定値に対応する大当り種別が決定されるようにすればよい。あるいは、当り図柄選択用の乱数MR2を用いて、大当り種別の決定と大当り図柄の選択とが、行われてもよい。

#### 【0119】

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

#### 【0120】

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

#### 【0121】

決定例AKD01では、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA01~NA04と、大当り種別KA01~KA06とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA05~NA07と、大当り種別KA07~KA10とのいずれかに決定可能である。したがって、確変制御および高ベース制御がともに「なし」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当り種別に決定可能である。また、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA02、NA04と、大当り種別KA02、KA04~KA06とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA05~NA07と、大当り種別KA07~KA10とのいずれかに決定可能である。したがって、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、全部が異なる大当り種別に決定可能である。あるいは、高ベース制御が「あり」の場合のうち、始動口入賞指定値が「1」の場合に、大当り種別NA08と、大当り種別KA11、KA15とのいずれかに決定可能である一方、始動口入賞指定値が「2」の場合に、大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15とのいずれかに決定可能である。このように、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、共通の大当り種別KA15に決定可能である。したがって、高ベース制御が「あり」の場合は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、一部が異なる大当り種別に決定可能である。

#### 【0122】

決定例AKD01では、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無や高ベー

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

#### 【0123】

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

#### 【0124】

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

#### 【0125】

決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が $11/200$ の第1区分は大当り種別NA01に割り当てられ、決定割合が $44/200$ の第2区分は大当り種別NA02に割り当てられ、決定割合が $11/200$ の第3区分は大当り種別NA03に割り当てられ、決定割合が $34/200$ の第4区分は大当り種別NA04に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が $12/200$ の第5区分は大当り種別KA01に割り当てられ、決定割合が $7/200$ の第6区分は大当り種別KA02に割り当てられ、決定割合が $12/200$ の第7区分は大当り種別KA03に割り当てられ、決定割合が $19/200$ の第8区分は大当り種別KA04に割り当てられ、決定割合が $15/200$ の第9区分は大当り種別KA05に割り当てられ、決定割合が $35/200$ の第10区分は大当り種別KA06に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞

指定値が「1」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることにより、決定割合が11/200の第1区分と決定割合が44/200の第2区分とは大当り種別NA02に割り当てられ、決定割合が11/200の第3区分と決定割合が34/200の第4区分とは大当り種別NA04に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が12/200の第5区分と決定割合が7/200の第6区分とは大当り種別KA02に割り当てられ、決定割合が12/200の第7区分と決定割合が19/200の第8区分とは大当り種別KA04に割り当てられ、決定割合が15/200の第9区分は大当り種別KA05に割り当てられ、決定割合が35/200の第10区分は大当り種別KA06に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「1」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が11/200の第1区分と決定割合が44/200の第2区分と決定割合が11/200の第3区分と決定割合が34/200の第4区分とは大当り種別NA08に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が12/200の第5区分と決定割合が7/200の第6区分と決定割合が12/200の第7区分と決定割合が19/200の第8区分とは大当り種別KA11に割り当てられ、決定割合が15/200の第9区分と決定割合が35/200の第10区分とは大当り種別KA15に割り当てられるように判定値データが設定される。

#### 【0126】

決定例AKD01において、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることにより、決定割合が2/200の第1区分と決定割合が2/200の第2区分とは大当り種別NA05に割り当てられ、決定割合が2/200の第3区分と決定割合が2/200の第4区分とは大当り種別NA06に割り当てられ、決定割合が1/200の第5区分と決定割合が1/200の第6区分と決定割合が2/200の第7区分とは大当り種別NA07に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が62/200の第8区分は大当り種別KA07に割り当てられ、決定割合が50/200の第9区分は大当り種別KA08に割り当てられ、決定割合が62/200の第10区分は大当り種別KA09に割り当てられ、決定割合が14/200の第11区分は大当り種別KA10に割り当てられるように判定値データが設定される。また、始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御が「あり」および高ベース制御が「なし」であることによる決定割合の各区分は、確変制御および高ベース制御がともに「なし」であることによる決定割合の各区分と、共通の大当り種別に割り当てられるように判定値データが設定される。始動口入賞指定値が「2」の場合に、確変制御の有無によらず高ベース制御が「あり」であることにより、決定割合が2/200の第1区分と決定割合が2/200の第2区分とは大当り種別NA09に割り当てられ、決定割合が2/200の第3区分と決定割合が2/200の第4区分とは大当り種別NA10に割り当てられ、決定割合が1/200の第5区分と決定割合が1/200の第6区分と決定割合が2/200の第7区分とは大当り種別NA11に割り当てられるように判定値データが設定され、決定割合が62/200の第8区分は大当り種別KA12に割り当てられ、決定割合が50/200の第9区分は大当り種別KA13に割り当てられ、決定割合が62/200の第10区分は大当り種別KA14に割り当てられ、決定割合が14/200の第11区分は大当り種別KA15に割り当てられるように判定値データが設定される。

#### 【0127】

図9-3は、変動パターン設定処理として、図9-1のステップAKS109にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU103は、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップAKS221）。例えば、当りフラグを読み出し、その読出値が大当り指定値である01[H]の場合に、特図表示結果が「大当り」であると判定すればよい。特図表示結果が「ハズレ」であり「大当り」でない場合に（ステップAKS221; No）、始動口入賞指定値を読み出す（ステップAKS222）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップAKS223）。演出状態選択指定値は、演出状態選択バッファの格納値であり、例えば、0

10

20

30

40

50

0 [H] ~ 0 D [H] のうちいずれかの値を設定可能である。大当たり遊技状態が終了するときに、大当たり種別に対応した値を、演出状態選択指定値として設定可能である。また、可変表示が終了するときに、予め設定された更新条件の成立に対応して演出状態選択指定値を更新可能である。遊技状態が通常状態であるときに、演出状態選択指定値は 0 0 [H] に設定される。

#### 【0128】

ステップ A K S 2 2 3 の後に、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップ A K S 2 2 4）。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップ A K S 2 2 2 により読み出した始動口入賞指定値と、ステップ A K S 2 2 3 により読み出した演出状態選択指定値と、にもとづいて異なるテーブルを指定可能であればよい。さらに、特図表示結果が「ハズレ」の場合には、第 1 保留記憶数や第 2 保留記憶数に対応して選択可能な複数の変動パターン種別選択テーブルが予め用意されていればよい。

10

#### 【0129】

ステップ A K S 2 2 1 に対応して特図表示結果が「大当たり」である場合に（ステップ A K S 2 2 1 ; Y e s）、大当たり種別指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 5）。これに伴い、演出状態選択指定値を読み出す（ステップ A K S 2 2 6）。そして、大当たり時変動パターン種別選択テーブルを指定する（ステップ A K S 2 2 7）。大当たり時変動パターン種別選択テーブルは、特図表示結果が「大当たり」の場合に、変動パターン種別を選択するために用いられるテーブルであり、ステップ A K S 2 2 5 により読み出した大当たり種別と、ステップ A K S 2 2 6 により読み出した演出状態選択指定値と、に対応したテーブルを指定可能であればよい。

20

#### 【0130】

ステップ A K S 2 2 4、A K S 2 2 7 の後に、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値を読み出す（ステップ A K S 2 2 8）。変動パターン種別選択用の乱数値 M R 4 の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン種別選択用バッファに記憶されていればよい。続いて、変動パターン種別選択用の乱数 M R 4 の値により、変動パターン種別を選択する（ステップ A K S 2 2 9）。次に、変動パターン決定テーブルを指定する（ステップ A K S 2 3 0）。ステップ A K S 2 3 0 では、ステップ A K S 2 2 9 により選択された変動パターン種別に対応して異なる変動パターン決定テーブルを指定可能であればよい。そして、変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値を読み出す（ステップ A K S 2 3 1）。変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値を示すデータは、特別図柄対応バッファにおいてバッファ番号「0」が割り当てられた格納領域に含まれる変動パターン決定用バッファに記憶されていればよい。さらに、変動パターン決定用の乱数 M R 5 の値により、変動パターンを決定する（ステップ A K S 2 3 2）。

30

#### 【0131】

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

40

#### 【0132】

ステップ A K S 2 3 3 の後に、特別図柄変動時間を設定する（ステップ A K S 2 3 6）

50

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

#### 【0133】

ステップA K S 2 3 6の次に、変動パターン設定後データ設定を行ってから（ステップA K S 2 3 7）、変動パターン設定処理を終了する。変動パターン設定後データ設定を行うために、変動パターン設定後データテーブルが指定される。変動パターン設定後データテーブルは、特図プロセスコードを、特別図柄変動処理に対応した値である01 [H]に更新するためのテーブルデータを含んでいる。また、変動パターン設定後データテーブルは、特別図柄変動中表示バッファの格納値を01 [H]に更新するためのテーブルデータを含んでいる。特別図柄変動中表示バッファは、第1特別図柄や第2特別図柄の変動中における表示図柄を指定する値が格納され、第1特別図柄に対応した第1特別図柄変動中表示バッファと、第2特別図柄に対応した第2特別図柄変動中表示バッファと、を含んでいる。ステップA K S 2 3 7では、指定された変動パターン設定後データテーブルを参照して、データセット処理を実行することにより、第1特図ゲームを開始する場合に第1特別図柄変動中表示バッファの格納値を01 [H]に更新し、第2特図ゲームを開始する場合に第2特別図柄変動中表示バッファの格納値を01 [H]に更新すればよい。また、変動パターンの決定などに用いた乱数が格納された乱数値バッファをクリアして、格納値を初期化してもよい。

#### 【0134】

図9-4は、ハズレ変動パターンの構成例を示している。ハズレ変動パターンは、特図表示結果が「ハズレ」の場合に決定可能な変動パターンである。複数の変動パターンは、それぞれ、特図変動時間や演出図柄の可変表示態様が異なる。ハズレ変動パターンは、演出図柄の可変表示においてリーチ態様になるリーチ変動パターンと、リーチ態様にならない非リーチ変動パターンと、を含んでいる。図9-4に示された構成例において、変動パターンP A 1-1~P A 1-6と、変動パターンP B 1-1~P B 1-9とは、非リーチ変動パターンに含まれ、変動パターンP A 2-1~P A 2-7と、変動パターンP B 2-1~P B 2-3とは、リーチ変動パターンに含まれる。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンと、が含まれている。図9-4に示された構成例において、変動パターンP A 2-1~P A 2-3はノーマルリーチ変動パターンに含まれ、変動パターンP A 2-4~P A 2-7と、変動パターンP B 2-2、P B 2-3とは、スーパーリーチ変動パターンに含まれる。ノーマルリーチ変動パターンは、ノーマルリーチN O A、ノーマルリーチN O B、ノーマルリーチN O Cといった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。スーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチS P A、スーパーリーチS P B、スーパーリーチS P C、スーパーリーチS P D、スーパーリーチS P E、スーパーリーチS P Fといった、リーチ演出などの演出態様が異なる変動パターンが含まれている。リーチ変動パターンには、ノーマルリーチ変動パターンやスーパーリーチ変動パターンの他にも、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチ変動パターンが含まれている。例えば、図9-4に示された変動パターンP B 2-1は、特図変動時間が短い3500ミリ秒であり、高速リーチS R Aの演出態様となる高速リーチ変動パターンである。

#### 【0135】

図9-5は、大当たり変動パターンの構成例を示している。大当たり変動パターンは、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンである。大当たり変動パターンによ

る演出図柄の可変表示は、リーチ態様となった後に、大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される。大当たり変動パターンは、ハズレ変動パターンにおけるリーチ変動パターンと同様に、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンと、を含んでいる。図9-5に示された構成例において、変動パターンPA3-1~PA3-3は、ノーマルリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれ、変動パターンPA3-4~PA3-10と、変動パターンPB3-3~PB3-11とは、スーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンに含まれる。また、大当たり変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出やスーパーリーチのリーチ演出が実行される変動パターンの他にも、短時間で大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示する変動パターンが含まれている。例えば、図9-5に示された変動パターンPB3-1は、特図変動時間が極めて短い2500ミリ秒であり、リーチ演出を実行せずに表示結果が停止表示する高速SQAの演出態様となる変動パターンである。また、変動パターンPB3-2は、特図変動時間が短い4500ミリ秒であり、短時間でリーチ態様となった後に表示結果が停止表示する高速リーチSRAの演出態様となる高速リーチ演出パターンである。

#### 【0136】

図9-6(A)は、ハズレ時参照テーブルの設定例AKA01を示している。ハズレ時参照テーブルは、図9-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS224にて、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。ハズレ時参照テーブルとして、演出状態選択指定値に対応する複数のテーブルが、予め用意されていればよい。設定例AKA01では、演出状態選択指定値が00[H]の場合と06[H]~0E[H]の場合とに対応して、参照テーブルTS01~TS09のいずれかがハズレ時参照テーブルとして参照される。各参照テーブルTS01~TS09は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

#### 【0137】

図9-6(B)は、参照テーブルTS01の構成例を示している。参照テーブルTS01は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に参照される。参照テーブルTS01は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」に対応してテーブルTA10を、第1保留記憶数が「1」に対応してテーブルTA11を、第1保留記憶数が「2」に対応してテーブルTA12を、第1保留記憶数が「3」に対応してテーブルTA13を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS01は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」と第2保留記憶数が「0」~「3」とに対応してテーブルTA20を、第1保留記憶数が「1」~「4」と第2保留記憶数が「0」~「3」とに対応してテーブルTA21を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、図9-1に示された特別図柄通常処理のステップAKS102では、第2保留記憶数が「0」以外である場合に、始動口入賞指定値が「2」に設定され、第2保留記憶数が1減算更新される。これに対し、第2保留記憶数が「0」である場合に、始動口入賞指定値が「1」に設定され、第1保留記憶数が1減算更新される。そして、第1保留記憶数や第2保留記憶数は上限値が「4」である。したがって、変動パターン設定処理のステップAKS224にて始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数は「0」~「3」のいずれかであり、第2保留記憶数は「0」である。また、変動パターン設定処理のステップAKS224にて始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数は「0」~「4」のいずれかであり、第2保留記憶数は「0」~「3」のいずれかである。

#### 【0138】

図9-6(C)は、参照テーブルTS02の構成例を示している。参照テーブルTS02は、演出状態選択指定値が06[H]または0E[H]の場合に参照される。参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」~「3」

に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB20を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB21を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0139】

図9-6(D)は、参照テーブルTS03の構成例を示している。参照テーブルTS03は、演出状態選択指定値が07[H]の場合に参照される。参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB22を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB23を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0140】

図9-6(E)は、参照テーブルTS04の構成例を示している。参照テーブルTS04は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に参照される。参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB10を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB24を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB25を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0141】

図9-7(A)は、参照テーブルTS05の構成例を示している。参照テーブルTS05は、演出状態選択指定値が09[H]の場合に参照される。参照テーブルTS05は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB11を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0142】

図9-7(B)は、参照テーブルTS06の構成例を示している。参照テーブルTS06は、演出状態選択指定値が0A[H]の場合に参照される。参照テーブルTS06は、始動口入賞指定値が「1」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「3」に対応してテーブルTB12を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、参照テーブルTS06は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「0」とに対応してテーブルTB26を、第1保留記憶数が「0」～「4」と第2保留記憶数が「1」～「3」とに対応してテーブルTB27を、それぞれハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0143】

図9-7(C)は、参照テーブルTS07の構成例を示している。参照テーブルTS07は、演出状態選択指定値が0B[H]の場合に参照される。参照テーブルTS07は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB13を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-7(D)は、参照テーブルTS08の構成例を示している。参照テーブルTS08は、演出状態選択指定値が0C[H]の場合に参照される。参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB14を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-7(E)は、参照テーブルTS09の構成例を示している。参照テーブルTS09は、演出状態選択指定値が0D[H]の場合に参照される。参照テーブルTS09は、始動口入賞指定値が「1」の場合と「2」の場合とで、第1保留記

憶数や第2保留記憶数によらず共通のテーブルTB15を、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0144】

図9-8は、大当たり時参照テーブルTS21の構成例を示している。大当たり時参照テーブルTS21は、図9-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS227にて、大当たり時変動パターン種別選択テーブルを指定する場合に参照されるテーブルである。大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値や大当たり種別に対応して、予め用意された複数テーブルのいずれかを、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にするテーブルデータから構成されている。

【0145】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に、大当たり種別NA01、NA02、NA05、KA01、KA02、KA07に対応してテーブルTA30を、大当たり種別NA03、NA04、NA06、KA03、KA04、KA05、KA08に対応して選択テーブルTA31を、大当たり種別NA07、KA06、KA09、KA10に対応してテーブルTA32を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、演出状態選択指定値が00[H]の場合に、遊技状態は通常状態に対応した低確低ベース状態であり、高確状態としての確変状態における確変制御と、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御と、が行われない。図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01では、確変制御および高ベース制御が「なし」の場合に、大当たり種別NA01～NA06と、大当たり種別KA01～KA10とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当たり種別には決定されない。したがって、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が00[H]の場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。演出状態選択指定値が00[H]以外の場合にも、その演出状態選択指定値である場合に決定可能な大当たり種別に対応して、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルが示されている。

【0146】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が06[H]または0E[H]の場合に、大当たり種別NA08～NA11または大当たり種別KA11～KA15に対応してテーブルTB30を、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が07[H]の場合に、大当たり種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB31を、大当たり種別NA10、KA13に対応してテーブルTB32を、大当たり種別NA11、KA14に対応してテーブルTB33を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB34を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。あるいは、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が08[H]の場合に、大当たり種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB35を、大当たり種別NA10、KA13に対応してテーブルTB36を、大当たり種別NA11、KA14に対応してテーブルTB37を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB38を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。

【0147】

大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が09[H]または0B[H]または0C[H]または0D[H]の場合に、大当たり種別NA08～NA11または大当たり種別KA11～KA14に対応してテーブルTB40を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB41を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。また、大当たり時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が0A[H]の場合に、大当たり種別NA08、NA09、KA11、KA12に対応してテーブルTB42を、大当たり種別NA10、KA13に対応してテーブルTB43を、大当たり種別NA11、KA14に対応してテーブルTB44を、大当たり種別KA15に対応してテーブルTB45を、それぞれ大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。なお、

10

20

30

40

50

演出状態選択指定値が06 [H]～0E [H]のいずれかに設定可能となる期間は、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が行われている期間に含まれる。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と、大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能であり、他の大当り種別には決定されない。したがって、大当り時参照テーブルTS21は、演出状態選択指定値が06 [H]～0E [H]のいずれかである場合に決定可能な大当り種別に対応して、大当り時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルを示すものになっている。

#### 【0148】

図9-9および図9-10は、ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブルTA10～TA13と、テーブルTA20、TA21と、テーブルTB10～TB15と、テーブルTB20～TB27と、を含んでいる。ハズレ時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

#### 【0149】

図9-9 (A) に示すテーブルTA10は、図9-6 (B) に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA10は、変動パターン種別CA1-1、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9 (B) に示すテーブルTA11は、図9-6 (B) に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA11は、変動パターン種別CA1-2、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9 (C) に示すテーブルTA12は、図9-6 (B) に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA12は、変動パターン種別CA1-3、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9 (D) に示すテーブルTA13は、図9-6 (B) に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA13は、変動パターン種別CA1-4、CA1-5、CA2-1、CA2-2、CA2-3のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9 (E) に示すテーブルTA20は、図9-6 (B) に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA20は、変動パターン種別CA1-1のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-9 (F) に示すテーブルTA21は、図9-6 (B) に示された参照テーブルTS01を参照した場合に指定可能となる。テーブルTA21は、変動パターン種別CA1-3のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

#### 【0150】

図9-10 (A) に示すテーブルTB10は、図9-6 (C) に示された参照テーブルTS02または図9-6 (D) に示された参照テーブルTS03を参照した場合に指定可能となる。テーブルTB10は、変動パターン種別CB1-1のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-10 (B) に示すテーブルTB11は、図9-7 (A) に示された参照テーブルTS05を参照した場合に指定可能となる。テーブルTB11は、変動パターン種別CB1-5のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9-10 (C) に示すテーブルTB12は、図9-7 (B) に示された参照テーブルTS06を参照した場合に指定可能となる。テーブルTB12は、変動パターン種別CB1-1のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図9

ー 1 0 (D) に示すテーブル T B 1 3 は、図 9-7 (C) に示された参照テーブル T S 0 7 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 3 は、変動パターン種別 C B 1-7 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (E) に示すテーブル T B 1 4 は、図 9-7 (D) に示された参照テーブル T S 0 8 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 4 は、変動パターン種別 C B 1-8 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (F) に示すテーブル T B 1 5 は、図 9-7 (E) に示された参照テーブル T S 0 9 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 1 5 は、変動パターン種別 C B 1-9 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

10

#### 【0151】

図 9-10 (G) に示すテーブル T B 2 0 は、図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 0 は、変動パターン種別 C B 1-2 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (H) に示すテーブル T B 2 1 は、図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 1 は、変動パターン種別 C B 1-3 のみを選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (I) に示すテーブル T B 2 2 は、図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 2 は、変動パターン種別 C B 1-2、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (J) に示すテーブル T B 2 3 は、図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 3 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (K) に示すテーブル T B 2 4 は、図 9-6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 4 は、変動パターン種別 C B 1-2、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (L) に示すテーブル T B 2 5 は、図 9-6 (E) に示された参照テーブル T S 0 4 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 5 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-4、C B 2-1 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (M) に示すテーブル T B 2 6 は、図 9-7 (B) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 6 は、変動パターン種別 C B 1-2、C B 1-6、C B 2-2 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。図 9-10 (N) に示すテーブル T B 2 7 は、図 9-7 (B) に示された参照テーブル T S 0 6 を参照した場合に指定可能となる。テーブル T B 2 7 は、変動パターン種別 C B 1-3、C B 1-6、C B 2-2 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

20

30

40

#### 【0152】

図 9-11 および図 9-12 は、大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルの構成例を示している。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能なテーブルは、テーブル T A 3 0 ~ T A 3 2 と、テーブル T B 3 0 ~ T B 3 8 と、テーブル T B 4 0 ~ T B 4 5 と、を含んでいる。大当たり時変動パターン種別選択テーブルとして指定可能な各テーブルは、選択可能な変動パターン種別ごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

#### 【0153】

図 9-11 (A) に示すテーブル T A 3 0 から図 9-11 (C) に示すテーブル T A 3 2 までの各テーブルは、図 9-8 に示された大当たり時参照テーブル T S 2 1 の参照に伴い

50

、演出状態選択指定値が 0 0 [H] である場合の大当たり種別に対応して指定可能となる。テーブル T A 3 0 は、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ C A 3 - 3 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T A 3 1 は、変動パターン種別 C A 3 - 1 ~ C A 3 - 4 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。テーブル T A 3 2 は、変動パターン種別 C A 3 - 2 ~ C A 3 - 4 のうちからいずれかの変動パターン種別を選択可能となるように、振り分け判定値が設定された判定値データにより構成される。

#### 【 0 1 5 4 】

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

#### 【 0 1 5 5 】

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

される。

【0156】

図9-13から図9-16までは、変動パターン種別に対応した変動パターンの決定割合を示している。図9-3に示された変動パターン設定処理では、ステップAKS229により選択された変動パターン種別に対応して、ステップAKS230により指定された変動パターン決定テーブルなどにもとづき、ステップAKS232により1の変動パターンが決定される。変動パターン決定テーブルは、決定可能な変動パターンごとの振り分け判定値が示される判定値データを含むテーブルデータにより構成される。

【0157】

図9-13(A)に示す変動パターン種別CA1-1は、変動パターンPA1-1、PA1-5、PA1-6のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(B)に示す変動パターン種別CA1-2は、変動パターンPA1-2のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(C)に示す変動パターン種別CA1-3は、変動パターンPA1-3のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(D)に示す変動パターン種別CA1-4は、変動パターンPA1-4のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(E)に示す変動パターン種別CA1-5は、変動パターンPA1-5、PA1-6のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

【0158】

図9-13(F)に示す変動パターン種別CA2-1は、変動パターンPA2-1～PA2-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(G)に示す変動パターン種別CA2-2は、変動パターンPA2-4、PA2-5のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(H)に示す変動パターン種別CA2-3は、変動パターンPA2-6、PA2-7のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

【0159】

図9-13(I)に示す変動パターン種別CA3-1は、変動パターンPA3-1～PA3-3のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(J)に示す変動パターン種別CA3-2は、変動パターンPA3-4～PA3-7のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(K)に示す変動パターン種別CA3-3は、変動パターンPA3-8のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-13(L)に示す変動パターン種別CA3-4は、変動パターンPA3-9、PA3-10のうちからいずれかの変動パターンに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。

【0160】

図9-14(A)に示す変動パターン種別CB1-1は、変動パターンPB1-1のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14(B)に示す変動パターン種別CB1-2は、変動パターンPB1-2のみに決定可能となるように、変動パターン決定テーブルの判定値データにより振り分け判定値が設定される。図9-14(C)に示す変動パターン種別CB1-3は

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

#### 【0161】

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

#### 【0162】

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

#### 【0163】

図9-17は、演出図柄指定コマンド設定例AKB01を示している。図9-3に示された変動パターン設定処理では、ステップAKS233による変動開始時コマンドの送信設定において、演出図柄指定コマンドを送信可能に制御される。例えば、特図表示結果が

10

20

30

40

50

「大当たり」の場合に、大当たり種別の決定結果に対応した演出図柄指定コマンドを送信可能にする。例えば、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別NA01～NA11に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド8C01[H]、8C02[H]、8C0B[H]、8C0C[H]のうちからいずれかに設定される。大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別KA01～KA15に対応して、演出図柄指定コマンドがコマンド8C04[H]～8C0A[H]のうちからいずれかに設定される。演出制御基板12では、主基板11から送信された演出図柄指定コマンドにもとづいて、確定演出図柄を構成する演出図柄を決定可能である。

#### 【0164】

図9-18は、特別図柄変動処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄変動処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS121）。ここでの特別図柄プロセスタイマには、図9-3に示された変動パターン設定処理のステップAKS236にて、変動パターンの決定結果に対応する変動時間データがタイマ初期値として設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップAKS121；No）、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して（ステップAKS122）、特別図柄変動処理は終了する。

#### 【0165】

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

#### 【0166】

ステップAKS125に対応して確変カウンタの計数値が「0」以外である場合に（ステップAKS125；No）、確変カウンタの計数値を1減算更新する（ステップAKS126）。そして、更新後における確変カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定する（ステップAKS127）。更新後の計数値が「0」である場合に（ステップAKS127；Yes）、確変終了時データ設定が行われる（ステップAKS128）。確変終了時データ設定は、確変終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。確変終了時データテーブルは、確変フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいればよい。これにより、確変フラグがクリアされてオフ状態となり、高確状態としての確変状態における確変制御が終了する。

#### 【0167】

ステップAKS125に対応して確変カウンタの計数値が「0」である場合（ステップAKS125；Yes）、ステップAKS127に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合（ステップAKS127；No）、またはステップAKS128の後に、時短カウンタの計数値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS129）。時短カウンタは、大当たり遊技状態が終了するときに、大当たり種別に対応して予め定められた時短カウンタ初期値が設定される。

#### 【0168】

ステップAKS129に対応して時短カウンタの計数値が「0」以外である場合に（ステップAKS129；No）、時短カウンタの計数値を1減算更新する（ステップAKS130）。そして、更新後における時短カウンタの計数値が「0」となったか否かを判定

10

20

30

40

50

する（ステップAKS131）。更新後の計数値が「0」である場合に（ステップAKS131；Yes）、時短終了時データ設定が行われる（ステップAKS132）。時短終了時データ設定は、時短終了時データテーブルの指定と、データセット処理の実行と、を含んでいる。時短終了時データテーブルは、時短フラグをクリアするためのクリアデータを含んでいればよい。これにより、時短フラグがクリアされてオフ状態となり、高ベース状態としての時短状態における高ベース制御が終了する。

#### 【0169】

ステップAKS129に対応して時短カウンタの計数値が「0」である場合（ステップAKS129；Yes）、ステップAKS131に対応して更新後の計数値が「0」以外である場合（ステップAKS131；No）、またはステップAKS132の後に、特別期間演出指定値が00[H]であるか否かを判定する（ステップAKS133）。特別期間演出指定値は、特別期間演出バッファの格納値であり、例えば、00[H]～0E[H]のうちいずれかの値を設定可能である。大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別やV入賞の有無に対応した値を、特別期間演出指定値として設定可能である。遊技状態が通常状態であるときに、特別期間演出指定値は00[H]に設定される。

#### 【0170】

ステップAKS133に対応して特別期間演出指定値が00[H]である場合に（ステップAKS133；Yes）、特別図柄変動処理は終了する。これに対し、特別期間演出指定値が00[H]以外である場合に（ステップAKS133；No）、特別期間演出更新設定を行い（ステップAKS134）、特別図柄変動処理は終了する。ステップAKS134では、特別期間演出更新設定を行うために、特別期間演出設定テーブルが指定される。特別期間演出設定テーブルは、可変表示の実行回数にもとづいて演出状態指定値を更新するためのテーブルデータを含んでいる。

#### 【0171】

図9-19は、特別期間演出設定テーブルAKT01の構成例を示している。図9-18に示された特別図柄変動処理では、ステップAKS134の特別期間演出更新設定において、特別期間演出設定テーブルAKT01を参照し、演出状態選択指定値を更新可能である。特別期間演出設定テーブルAKT01は、特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値に対応付けて、演出状態選択指定値と、背景指定コマンドと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。特別期間演出指定値ごとの時短カウンタ判定値は、時短カウンタの計数値と比較され、いずれかの判定値と合致した場合に、その判定値と対応付けられた演出状態選択指定値が演出状態選択バッファに格納され、その判定値と対応付けられた背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。

#### 【0172】

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

#### 【0173】

図9-20は、特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS141）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、図9-18に示された特別図柄変動処理のステップAKS124にて、特別図柄停止時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップAKS141；No）、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して（ステップAKS142）、特別図柄変動処理は終了する。これにより、特別図柄停止時間が経過するまで待機する。

#### 【0174】

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

#### 【0175】

ステップAKS143に対応して特図表示結果が「ハズレ」であり「大当たり」でない場合に（ステップAKS143；No）、特図プロセスコードをクリアして格納値を00[H]に初期化する（ステップAKS149）。また、ハズレ停止後データ設定を行い（ステップAKS150）、特別図柄停止処理は終了する。ハズレ停止後データ設定は、ハズレ停止後データテーブルの指定と、データ設定処理の実行と、を含んでいる。ハズレ停止後データテーブルは、ハズレ停止後設定クリア対象に含まれる各種データをクリアするためのクリアデータが含まれている。ハズレ停止後設定クリア対象は、デモ表示フラグや始動口入賞指定値を、含んでいればよい。これらに対応する格納領域は、ハズレ停止後データ設定に含まれるデータセット処理によりクリアされ、それぞれの格納値などが「0」に対応する値に初期化される。デモ表示フラグをクリアすることにより、特別図柄通常処理において、待機時コマンド送信設定などを行うことができる。また、特図ゲームの終了に対応して、第1特図ゲームであるか第2特図ゲームであるかを特定可能な始動口入賞指定値がクリアされて「0」に対応する00[H]に初期化される。

#### 【0176】

図9-21は、大当たり開始時設定例AKB02を示している。特別図柄停止処理では、ステップAKS145にて読み出した大当たり種別指定値にもとづいて、ステップAKS148の大入賞口初回開放前データ設定などにより、大入賞口開放回数最大値と、大当たり開始指定コマンドと、大当たり開始演出時間と、大当たり開始演出パターンと、を設定可能にする。なお、大当たり開始指定コマンドは、ステップAKS147の送信設定において設定される。大入賞口初回開放前データテーブルは、大当たり種別指定値から特定される大当たり種別に対応付けて、大入賞口開放回数最大値と、大当たり開始指定コマンドと、大当たり開始演出時間と、大当たり開始演出パターンと、を設定するためのテーブルデータにより構成される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大入賞口開放回数最大値を示すデー

タは、大入賞口開放回数最大値バッファに格納して記憶される。大入賞口初回開放前データ設定により設定された大当り開始演出時間に対応する時間データは、特別図柄プロセスタイマにおけるタイマ初期値として設定される。大当り開始演出パターンは、例えば主基板11から送信された演出図柄指定コマンドと大当り開始指定コマンドとの組合せなどにもとづいて、演出制御基板12の演出制御用CPU120などにより設定されてもよい。

【0177】

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

【0178】

大当り開始時設定例AKB02では、大当り開始演出時間を、100ミリ秒、7500ミリ秒、8000ミリ秒、14000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA14とに対応して、大当り開始演出時間を100ミリ秒に設定可能である。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08～NA11や大当り種別KA11～KA14が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。あるいは、大当り種別KA15に対応して大当り開始演出時間を14000ミリ秒に設定可能であり、大当り種別KA15以外に対応して大当り開始時間を14000ミリ秒よりも短い時間に設定可能である。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に所定割合で大当り種別KA15が決定可能となり、高ベース制御が「なし」の場合に大当り種別KA15が決定されることはない。したがって、大当り開始演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、長い時間に設定可能である。

【0179】

図9-22は、大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。大当り終了処理において、CPU103は、特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」であるか否かを判定する（ステップAKS161）。ここでの特別図柄プロセスタイマは、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、大当り終了演出時間に対応したタイマ初期値が設定されたものである。特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」以外である場合に（ステップAKS161；No）、特別図柄プロセスタイマの計時値を1減算更新して（ステップAKS162）、処理は終了する。これにより、大当り終了演出時間が経過するまで待機する。

【0180】

ステップAKS161に対応して特別図柄プロセスタイマの計時値が「0」である場合に（ステップAKS161；Yes）、特図プロセスコードをクリアして、初期値としての00[H]に更新する（ステップAKS163）。また、大当り種別指定値を読み出し（ステップAKS164）、特定領域通過フラグを確認する（ステップAKS165）。

特定領域通過フラグは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行に対応して、V入賞領域51を通過した遊技球が特定領域スイッチ24によって検出された場合に、オン状態にセットされる。これに対し、遊技球がV入賞領域51を通過せず特定領域スイッチ24による検出がない場合に、特定領域通過フラグはオフ状態に維持される。

#### 【0181】

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

#### 【0182】

図9-23は、大当り終了時設定例AKB11を示している。大当り終了時設定例AKB11は、大当り遊技状態が終了する場合に、時短カウンタ初期値と、大当り終了演出時間と、演出状態選択指定値と、を大当り種別に対応して設定可能にする。時短カウンタ初期値は、大当り終了処理のステップAKS166における大当り終了時状態設定により設定可能である。大当り終了演出時間および演出状態選択指定値は、特別図柄プロセス処理により選択される大入賞口開放後処理において、特図プロセスコードの更新に伴い設定可能であればよい。

#### 【0183】

時短カウンタ初期値は、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数に対応する。大当り終了時設定例AKB11では、時短カウンタ初期値を、大当り種別に対応して、「8」、「70」、「100」、「570」、「10000」のうちのいずれかに設定可能である。したがって、高ベース状態としての時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、8回、70回、100回、570回、10000回のうちのいずれかに設定される。

#### 【0184】

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

#### 【0185】

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

に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回よりも、多い570回または10000回になる。他方において、時短カウンタ初期値が「70」に設定された場合に、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数は、確変状態において実行可能な可変表示の上限回数である70回と、共通する回数になる。

#### 【0186】

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

#### 【0187】

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

#### 【0188】

大当り終了時設定例AKB11では、大当り終了演出時間を、大当り種別に対応して、3500ミリ秒、9500ミリ秒、48000ミリ秒のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とに対応して、大当り終了演出時間を3500ミリ秒に設定可能である。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当り種別NA08～NA11や大当り種別KA11～KA14が決定されることはない。したがって、大当り終了演出時間は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合の方が、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当り」となった場合よりも、短い時間に設定可能である。

#### 【0189】

大当り終了時設定例AKB11では、演出状態選択指定値を、大当り種別に対応して、02[H]、06[H]のうちのいずれかに設定可能である。例えば、大当り種別NA08～NA11と大当り種別KA11～KA15とに対応して、いずれも演出状態選択指定値を06[H]に設定可能である。これに対し、大当り種別NA01～NA07と大当り種別KA01～KA10とに対応して、演出状態選択指定値を02[H]に設定する場合と06[H]に設定する場合とがある。図9-2に示された大当り種別決定例AKD01では、高ベース制御が「あり」の場合に、大当り種別NA08～NA11と大当り種別K

10

20

30

40

50

A 1 1 ~ K A 1 5 とのうちで、いずれかに決定可能である。その一方で、高ベース制御が「なし」の場合に、大当たり種別 N A 0 8 ~ N A 1 1 や大当たり種別 K A 1 1 ~ K A 1 4 が決定されることはない。したがって、高ベース制御が行われていない低ベース状態の期間にて特図表示結果が「大当たり」となった場合に、大当たり遊技状態の終了に対応した演出状態選択指定値は、高ベース状態としての時短状態において高ベース制御が行われている期間にて特図表示結果が「大当たり」となった場合と、同じ値に設定される場合もあれば異なる値に設定される場合もある。

#### 【 0 1 9 0 】

図 9 - 2 4 は、大当たり終了時設定例 A K B 1 2 を示している。大当たり終了時設定例 A K B 1 2 は、大当たり遊技状態が終了する場合に、大当たり終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当たり後背景指定と、を大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別 N A 0 1 ~ N A 1 1 に対応して設定可能にする。大当たり終了指定コマンドは、図 9 - 2 2 に示された大当たり終了処理のステップ A K S 1 6 7 における大当たり終了時コマンド送信設定により設定可能である。特別期間演出指定値は、大当たり終了処理のステップ A K S 1 6 6 における大当たり終了時状態設定により設定可能である。大当たり後背景指定は、大当たり終了処理のステップ A K S 1 6 8 における大当たり終了時データ設定により設定可能であり、背景指定コマンドを示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納される。また、大当たり終了処理のステップ A K S 1 6 7 における大当たり終了時コマンド送信設定により、大当たり後背景指定に対応した背景指定コマンドを送信可能に設定してもよい。

#### 【 0 1 9 1 】

例えば、大当たり種別 N A 0 1 に対応する大当たり遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当たり終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 1 [ H ] に設定され、大当たり後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当たり種別 N A 0 1 に対応する大当たり遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当たり終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 2 [ H ] に設定され、大当たり後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 8 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。また、大当たり種別 N A 0 2 に対応する大当たり遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当たり終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 1 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 3 [ H ] に設定され、大当たり後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当たり種別 N A 0 2 に対応する大当たり遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当たり終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 7 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 4 [ H ] に設定され、大当たり後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 3 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。その他の大当たり種別や V 入賞の有無に対応した設定は、図 9 - 2 4 に示すとおりである。

#### 【 0 1 9 2 】

図 9 - 2 5 は、大当たり終了時設定例 A K B 1 3 を示している。大当たり終了時設定例 A K B 1 3 は、大当たり遊技状態が終了する場合に、大当たり終了指定コマンドと、特別期間演出指定値と、大当たり後背景指定と、を大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別 K A 0 1 ~ K A 1 5 に対応して設定可能にする。例えば、大当たり種別 K A 0 1 に対応する大当たり遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当たり終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 1 [ H ] に設定され、大当たり後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 2 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。これに対し、大当たり種別 K A 0 1 に対応する大当たり遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当たり終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 0 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 2 [ H ] に設定され、大当たり後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 8 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。また、大当たり種別 K A 0 2 に対応する大当たり遊技状態において V 入賞なしの場合に、大当たり終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 2 [ H ] が送信され、特別期間演出指定値が 0 6 [ H ] に設定され、大当たり後背景指定となる背景指定コマンドとしてコマンド 9 5 0 3 [ H ] を示すコマンドデータが格納される。これ

に対し、大当たり種別 K A 0 2 に対応する大当たり遊技状態において V 入賞ありの場合に、大当たり終了指定コマンドとしてコマンド A 3 0 2 [H] が送信され、特別期間演出指定値が 0 5 [H] に設定され、大当たり後背景指定となる背景指定コマンドとして 9 5 0 3 [H] を示すコマンドデータが格納される。その他の大当たり種別や V 入賞の有無に対応した設定は、図 9 - 2 5 に示すとおりである。

#### 【0193】

図 9 - 2 6 は、演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出図柄の表示結果としての確定演出図柄となる最終停止図柄などを決定する（ステップ A K S 5 0 1）。演出制御用 CPU 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、演出図柄指定コマンドから特定可能な大当たり種別などに対応する可変表示結果といった、可変表示内容にもとづいて、最終停止図柄を決定すればよい。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに対応した可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」があればよい。

#### 【0194】

図 9 - 1 7 に示された演出図柄指定コマンド設定例 A K B 0 1 と、図 9 - 2 1 に示された大当たり開始時設定例 A K B 0 2 とにより、各演出図柄指定コマンドは、以下のような決定内容を通知可能である。コマンド 8 C 0 1 [H] の場合に大当たり種別が「通常」に含まれて 3 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 2 [H] の場合に大当たり種別が「通常」に含まれて 3 ラウンド大当たりまたは 4 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 3 [H] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 2 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 4 [H] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 5 [H] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当たりまたは 4 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 6 [H] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 7 ラウンド大当たりとなる。また、コマンド 8 C 0 7 [H] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 1 0 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 8 [H] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 1 0 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 9 [H] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 A [H] の場合に大当たり種別が「確変」に含まれて 3 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 B [H] の場合に大当たり種別が「通常」に含まれて 2 ラウンド大当たりとなり、コマンド 8 C 0 C [H] の場合に大当たり種別が「通常」に含まれて 7 ラウンド大当たりとなる。

#### 【0195】

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

#### 【0196】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて異なる（不一致の）演出図柄が最終停止図柄に決定される。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合には、「左」および「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。この場合に、確定演出図柄のうち画像表示装置 5 の画面上における「中」の演出図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定演出図柄は、左右の確定演出図柄とは異なる演出図柄に決定される。可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）演出図柄が最終停止図柄に決定される。このときには、可変表示内容が「非確変（大当

10

20

30

40

50

り)」と「確変（大当り）」のいずれであるかや、大当り中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す演出図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す演出図柄）のいずれを確定演出図柄とするかが決定されればよい。大当り中昇格演出は、画像表示装置5において大当りを想起させるが確変状態を想起させないような演出図柄の組合せ（非確変大当り組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。可変表示内容が「非確変（大当り）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当り）」で大当り中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当り）」であっても大当り中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これにより、確定演出図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当り中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

#### 【0197】

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

#### 【0198】

ステップAKS502に対応してリザルト表示用の変動パターンである場合に（ステップAKS502；Yes）、リザルト表示制御設定を行う（ステップAKS503）。リザルト表示制御設定は、可変表示の実行中に価値報知となるリザルト表示を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用CPU120は、リザルト表示用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中にリザルト表示を実行可能に設定すればよい。

#### 【0199】

ステップAKS503の後に、変動パターンが状態報知演出用のものであるか否かを判定する（ステップAKS504）。可変表示の実行中にリザルト表示が行われた場合に、状態報知演出が実行される場合と実行されない場合とがある。状態報知演出は、時短状態において実行可能な可変表示の上限回数が10000回である場合に、可変表示の実行回数が70回に達した後も時短状態が継続することなど、第2状態としての低確高ベース状態である旨の報知を実行する演出である。図9-4に示されたハズレ変動パターンでは、時短中第4最終の変動パターンPB1-9による可変表示の実行中に、状態報知演出を行い、実行可能な可変表示の上限回数が10000回の時短状態である旨の報知を実行することができる。ステップAKS504では、変動パターンPB1-9に対応して状態報知演出用の変動パターンであると判定すればよい。

## 【0200】

ステップAKS504に対応して状態報知演出用の変動パターンである場合に（ステップAKS504；Yes）、状態報知演出制御設定を行う（ステップAKS505）。状態報知演出制御設定は、可変表示の実行中に状態報知演出による報知を実行可能に制御するための設定である。例えば、演出制御用CPU120は、状態報知演出用に設けられた演出パターンを選択して、可変表示の実行中に状態報知演出を実行可能に設定すればよい。状態報知演出は、例えばプッシュボタン31Bを模したボタン表示の演出画像といった、特定画像の表示を含んでいてもよい。

## 【0201】

ステップAKS502に対応してリザルト表示用の変動パターンでない場合（ステップAKS502；No）、ステップAKS504に対応して状態放置演出用の変動パターンでない場合（ステップAKS504；No）、またはステップAKS505に続いて、その他の可変表示中演出を決定する（ステップAKS506）。例えば、予告演出の有無や実行する場合の予告演出パターンなどを決定してもよい。その後、演出制御パターンを決定する（ステップAKS507）。例えば、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用CPU120は、リザルト表示の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（リザルト表示制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。状態報知演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（状態報知演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。予告演出の実行に対応して、予め用意された演出制御パターン（予告演出制御パターン）を選択し、使用パターンとしてセットしてもよい。なお、特図変動時演出制御パターン、リザルト表示制御パターン、状態報知演出制御パターン、予告演出制御パターン、あるいは、これらの一部または全部として、別個の演出制御パターンをセットするものに限定されず、各演出の実行設定の組合せに対応した1の演出制御パターンをセットするものであってもよい。

## 【0202】

ステップAKS507の次に、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップAKS508）。演出制御プロセスタイマは、例えばRAM102の所定アドレスに設けられ、演出制御に用いられる計時値を示すデータが格納されて記憶可能である。また、画像表示装置5の画面上にて演出図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップAKS509）。このときには、例えばステップAKS507により決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データを用いて、画像表示装置5の画面上に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて演出図柄の変動を開始させればよい。これに伴い、可変表示の開始に対応して、画像表示装置5の画面上における保留表示を更新するための設定を行う（ステップAKS510）。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動中処理に対応した値である02[H]に更新し（ステップAKS511）、演出図柄変動開始処理は終了する。

## 【0203】

図9-27は、演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御プロセスタイマの計時値などにもとづいて、変動パターンに対応した可変表示時間である特図変動時間が経過したか否かを判定する（ステップAKS521）。可変表示時間を計測するために、演出制御プロセスタイマの計時値を1減算更新するなどの更新を行う。ステップAKS521では、その更新後における演出制御プロセスタイマの計時値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。

## 【0204】

ステップAKS521に対応して可変表示時間が経過していない場合に（ステップAKS521；No）、予告演出期間であるか否かを判定する（ステップAKS522）。予

10

20

30

40

50

告演出期間は、例えば演出図柄変動開始処理のステップAKS507にて決定された演出制御パターン（予告演出制御パターンなど）において、予め定められていればよい。予告演出期間である場合に（ステップAKS522；Yes）、予告演出を実行する制御が行われる（ステップAKS523）。

#### 【0205】

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

#### 【0206】

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

#### 【0207】

ステップAKS521に対応して可変表示時間が経過した場合に（ステップAKS521；Yes）、主基板11から送信される演出図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップAKS531）。このときに、演出図柄確定コマンドの受信がなければ（ステップAKS531；No）、演出図柄変動中処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後に、演出図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過したことに伴って、演出図柄確定コマンドを正常に受信できなかったものとし、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。演出図柄確定コマンドの受信があった場合に（ステップAKS531；Yes）、演出図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄を停止表示として導出表示とする制御が行われる（ステップAKS532）。また、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた時間を設定する（ステップAKS533）。そして、演出プロセスコードを演出図柄変動停止処理に対応した値である03[H]に更新し（ステップAKS534）、演出図柄変動中処理は終了する。

#### 【0208】

次に、特徴部23AKに関する各種制御例を説明する。パチンコ遊技機1は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第1特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当たり」となる場合がある。このような大当たりは、高ベース中第1特図大当たりともいう。この場合に、図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01にもとづいて、高ベース制御が行われる「あり」なので、大当たり種別が「通常」に含まれ

る大当り種別 N A 0 8 と、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 と、うちのいずれかに決定される。図 9-23 に示された大当り終了時設定 A K B 1 1 において、大当り種別 N A 0 8 の場合に時短カウンタ初期値の「570」および演出状態選択指定値の 06 [H] が設定され、大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 の場合に時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の 06 [H] が設定される。また、大当り種別が「通常」に含まれる大当り種別 N A 0 8 は V 入賞が発生しにくいので、図 9-24 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 2 において、大当り種別 N A 0 8 の V 入賞なしならば特別期間演出指定値が 0 C [H] に設定される。これに対し、大当り種別が「確変」に含まれる大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 は V 入賞が発生しやすいので、図 9-25 に示された大当り終了時設定例 A K B 1 3 において、大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 の V 入賞ありならば特別期間演出指定値が 07 [H] に設定される。

#### 【0209】

図 9-28 は、高ベース中第 1 特図大当りにもとづく演出状態制御例 A K C 0 1 を示している。高ベース中第 1 特図大当りが大当り種別 N A 0 8 の場合に、V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 C [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「570」に設定され、演出状態選択指定値が 06 [H] に設定される。その後に、可変表示の終了に対応して、図 9-18 に示された特別図柄変動処理のステップ A K S 1 3 0 により時短カウンタの計数値が 1 減算更新される。これに伴い、ステップ A K S 1 3 3 にて特別期間演出指定値が 00 [H] 以外であると判定され、ステップ A K S 1 3 4 により特別期間演出更新設定が行われる。図 9-19 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 C [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「566」になると演出状態選択指定値が 08 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「501」になると演出状態選択指定値が 09 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「500」になると演出状態選択指定値が 0 A [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 B [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 00 [H] に更新されて初期化される。

#### 【0210】

高ベース中第 1 特図大当りが大当り種別 K A 1 1、K A 1 5 のいずれかである場合に、V 入賞ありに対応して特別期間演出指定値が 07 [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が 06 [H] に設定される。その後に、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 9-19 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 07 [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が 07 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 C [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 00 [H] に更新されて初期化される。

#### 【0211】

図 9-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、演出状態選択指定値に対応した参照テーブルが指定され、異なる参照テーブルを用いて変動パターンを決定可能である。例えば、演出状態選択指定値が 06 [H] の場合に参照テーブル T S 0 2 が指定され、演出状態選択指定値が 07 [H] の場合に参照テーブル T S 0 3 が指定され、演出状態選択指定値が 09 [H] の場合に参照テーブル T S 0 5 が指定され、演出状態選択指定値が 0 A [H] の場合に参照テーブル T S 0 6 が指定され、演出状態選択指定値が 0 B [H] の場合に参照テーブル T S 0 7 が指定され、演出状態選択指定値が 0 C [H] の場合に参照テーブル T S 0 8 が指定される。図 9-6 (C) に示された参照テーブル T S 0 2 では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第 2 保留記憶数と対応付けられた選択テーブル T B 2 0、T B 2 1 のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図 9-6 (D) に示された参照テーブル T S 0 3 では、始動口入賞指定値が「2」の場合に第 2 保留記憶数と対応付けられた選択テーブル T B 2 2、T B 2 3 のいずれかを、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。このように、演出状態選択

指定値に対応して異なるテーブルデータにより構成される変動パターン種別選択テーブルなどを用いて、変動パターンを決定することができる。

#### 【0212】

パチンコ遊技機1は、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行され、特図表示結果が「大当たり」となる場合がある。このような大当たりは、高ベース中第2特図大当たりともいう。この場合に、図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01にもとづいて、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別NA09~NA11と、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別KA12~KA15と、のうちのいずれかに決定される。図9-23に示された大当たり終了時設定AKB11において、大当たり種別NA09~NA11の場合に時短カウンタ初期値の「10000」および演出状態選択指定値の06[H]が設定され、大当たり種別KA12~KA15の場合に時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。また、大当たり種別が「通常」に含まれる大当たり種別NA09~NA11はV入賞が発生しにくいので、図9-24に示された大当たり終了時設定例AKB12において、大当たり種別NA09~NA11のV入賞なしならば特別期間演出指定値が0E[H]に設定される。これに対し、大当たり種別が「確変」に含まれる大当たり種別KA12~KA15はV入賞が発生しやすいので、図9-25に示された大当たり終了時設定例AKB13において、大当たり種別KA12~KA15のV入賞ありならば特別期間演出指定値が07[H]に設定される。

#### 【0213】

図9-29は、高ベース中第2特図大当たりにもとづく演出状態制御例AKC02を示している。高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別NA09~NA11の場合に、V入賞なしに対応して特別演出期間指定値が0E[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が0E[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「9996」になると演出状態選択指定値が08[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9931」になると演出状態選択指定値が0D[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9930」になると演出状態選択指定値が0E[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。

#### 【0214】

高ベース中第2特図大当たりが大当たり種別KA12~KA15の場合に、V入賞ありに対応して特別期間演出指定値が07[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が07[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が07[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。

#### 【0215】

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

15は、変動パターン種別CB1-9のみを選択可能である。図9-14(I)に示す変動パターン種別CB1-9の場合に、変動パターンPB1-9のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態における70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-9を決定することができる。

【0216】

高ベース中第2特図大当りが大当り種別KA12~KA15であったことにもとづいて高確高ベース状態に制御され、69回目の可変表示が終了した場合に、時短カウンタの計数値は「1」に更新される。これにより、演出状態選択指定値が0C[H]に更新され、続いて70回目の可変表示が開始されるときに、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS08が指定される。図9-7(D)に示された参照テーブルTS08は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数によらずテーブルTB14を、変動パターン種別選択テーブルとして指定可能にする。図9-10(E)に示されたテーブルTB14は、変動パターン種別CB1-8のみを選択可能である。図9-14(H)に示す変動パターン種別CB1-8の場合に、変動パターンPB1-8のみが決定可能になる。こうして、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベースにおける70回目の可変表示に対応して、変動パターンPB1-8を決定することができる。

【0217】

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

【0218】

図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502では、変動パターンPB1-8、PB1-9のいずれの場合にもリザルト表示用変動パターンであると判定され、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。また、図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS504では、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップAKS505による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS527では、状態報知演出を実行するための制御が行われ、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく低確高ベース状態である旨の報知が実行される。

【0219】

以上により、高ベース制御により第2特別図柄を用いた特図ゲームが通常状態に比べて実行されやすい低確高ベース状態や高確高ベース状態は、例えば大当り種別KA12~KA15に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態と、大当り種別NA09~NA11に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態と、を含む。このときの高確高ベース状態は第1状態に対応し、低確高ベース状態は第2状態に対応する。このうち高確高ベース状態

中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-8を決定可能であり、低確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して変動パターンPB1-9を決定可能である。このときの変動パターンPB1-8は第1可変表示パターンに対応し、変動パターンPB1-9は第2可変表示パターンに対応する。そして、変動パターンPB1-8による可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行する。また、変動パターンPB1-9による可変表示中に価値報知となるリザルト表示および低確低ベース状態に関する報知を含む状態報知演出を実行する。ここで、特図変動時間を比較すると、変動パターンPB1-9における29900ミリ秒の方が、変動パターンPB1-8における12500ミリ秒よりも長い時間となる。これにより、第1可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8と第2可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-9とで、特図変動時間や報知内容を異ならせて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【0220】

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

20

#### 【0221】

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

30

#### 【0222】

図9-30(B)は、大当たり種別NA09~NA11と、大当たり種別KA12~KA15と、に対応した大当たり制御例AKC12を示している。図9-21に示された大当たり開始時設定例AKB02において、大入賞口開放回数最大値は、大当たり種別NA09に対応して「02」に、大当たり種別NA10に対応して「04」に、大当たり種別NA11に対応して「07」に、大当たり種別KA12に対応して「02」に、大当たり種別KA13に対応して「04」に、大当たり種別KA14に対応して「07」に、大当たり種別KA15に対応して「10」に、それぞれ設定される。また、図9-23に示された大当たり終了時設定例AKB11において、時短カウンタ初期値は、大当たり種別NA09~NA11に対応して「10000」に、大当たり種別KA12~KA15に対応して「70」に、それぞれ設定される。そして、時短カウンタ初期値が「10000」に設定されるのは大当たり種別NA09~NA11のうちのいずれかである場合に限られ、他の大当たり種別では設定されない。図9-2に示された大当たり種別決定例AKD01では、高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して、大当たり種別NA09~NA11に決定可能である。これに対し、高ベース制御が行わ

40

50

れない「なし」および始動口入賞指定値「2」に対応して、大当り種別NA09～NA11に決定されない。また、高ベース制御が「なし」の場合と「あり」の場合とで、第1特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「1」に対応して、大当り種別NA09～NA11に決定されない。

#### 【0223】

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

#### 【0224】

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

#### 【0225】

大当り制御例AKC12において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別KA15の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定されるのは大当り種別NA11、KA14の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「04」に設定されるのは大当り種別NA10、KA13の場合である。このうち、大当り種別KA15である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA11、KA14である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別NA10、KA13である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応する。大当り種別NA10、NA11と、大当り種別KA13～KA15とは、いずれも高ベース制御が行われる「あり」および第2特別図柄を用いた特図ゲームが実行される始動口入賞指定値「2」に対応して決定可能である。このように、高ベース制御が行われている時短状態などの高ベース中に、第2特別図柄を用いた特図ゲームの特図表示結果が「大当り

10

20

30

40

50

」となったことにもとづいて制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当りとなる大当り種別NA11、KA14に対応する第2大当り遊技状態と、7ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない4ラウンド大当りとなる大当り種別NA10、KA13に対応する第3大当り遊技状態と、を含む。大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合があり、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合がない。これに対し、大当り種別NA10、NA11と大当り種別KA13、KA14とに対応する第2大当り遊技状態の終了後に、時短カウンタ初期値が「70」の設定にもとづく第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合と、がある。そして、大当り種別KA13の高ベース中決定率は25%であり、大当り種別KA14の高ベース中決定率である31%よりも低くなっている。その一方で、大当り種別NA10、NA11の高ベース中決定率は、いずれも2%である。したがって、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態の終了後には、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態の終了後よりも高い割合で、第2状態として時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これにより、ラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態である場合に、第2状態として時短カウンタ初期値が多い低確高ベース状態に制御される割合が高くなることで、遊技者の不利益を防止するとともに、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0226】

図9-8に示された大当り時参照テーブルTS21において、演出状態選択指定値が07[H]の場合に、大当り種別NA10、KA13のいずれかであればテーブルTB32が変動パターン種別選択テーブルに指定され、大当り種別NA11、KA14のいずれかであればテーブルTB33が変動パターン種別選択テーブルに指定される。図9-11(F)に示されたテーブルTB32は、変動パターン種別CB3-3のみを選択可能である。図9-11(G)に示されたテーブルTB33は、変動パターン種別CB3-4のみを選択可能である。このように、大当り種別NA10と大当り種別KA13とに対応して、4ラウンド大当りとなる場合に、図9-15(C)に示された変動パターン種別CB3-3における変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンが決定される。また、大当り種別NA11と大当り種別KA14とに対応して、7ラウンド大当りとなる場合に、図9-15(D)に示された変動パターン種別CB3-4における変動パターン決定テーブルを用いて、変動パターンが決定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別CB3-4における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の変動パターン種別CB3-3における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータが用いられて変動パターンを決定可能である。ここで、変動パターン種別CB3-4における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第1データに対応し、変動パターン種別CB3-3における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは第2データに対応する。このように、共通の変動パターン種別に対応したデータを用いて変動パターンを決定することにより、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0227】

図9-30(C)は、大当り種別NA09~NA11と、大当り種別KA12~KA15と、に対応した大当り時演出制御例AKC13を示している。大当り時演出制御例AK

C 1 3においても、大当り制御例 A K C 1 2と同様に、大入賞口開放回数が「1 0」に設定されるのは大当り種別 K A 1 5の場合であり、大入賞口開放回数が「0 7」に設定されるのは大当り種別 N A 1 1、K A 1 4の場合であり、大入賞口開放回数が「0 4」に設定されるのは大当り種別 N A 1 0、K A 1 3の場合である。このうち、大当り種別 K A 1 5である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4である場合の大当り遊技状態は第1大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第2大当り遊技状態に対応し、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3である場合の大当り遊技状態は第2大当り遊技状態よりもラウンドの回数が少ない第3大当り遊技状態に対応する。図9-21に示された大当り開始時設定例 A K B 0 2において、大当り開始演出パターンは、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3に対応して共通のパターン A P A 3 3に、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4に対応して共通のパターン A P A 3 4に、それぞれ設定される。したがって、7ラウンド大当りに対応する第2大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターン A P A 3 4による大当り開始演出を実行可能である。また、4ラウンド大当りに対応する第3大当り遊技状態が開始されるときに、その大当り遊技状態の終了後に第1状態としての高確高ベース状態に制御される場合と、その大当り遊技状態の終了後に第2状態としての低確高ベース状態に制御される場合とで、共通の大当り開始演出パターン A P A 3 3による大当り開始演出を実行可能である。このように、共通の大当り開始演出パターンによる大当り開始演出を実行することにより、大当り開始演出が実行された場合に高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0228】

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

#### 【0229】

大当り時演出制御例 A K C 1 3において、大当り終了演出パターンは、大当り種別 N A 1 0、K A 1 3に対応して共通のパターン A P C 3 3に、大当り種別 N A 1 1、K A 1 4

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

#### 【0230】

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

#### 【0231】

図9-11(E)に示されたテーブルT B 3 1および図9-11(I)に示されたテーブルT B 3 5は、変動パターン種別C B 3-2のみを選択可能である。図9-11(F)に示されたテーブルT B 3 2および図9-11(J)に示されたテーブルT B 3 6は、変動パターン種別C B 3-3のみを選択可能である。図9-11(G)に示されたテーブルT B 3 3および図9-11(K)に示されたテーブルT B 3 7は、変動パターン種別C B 3-4のみを選択可能である。図9-11(H)に示されたテーブルT B 3 4および図9-11(L)に示されたテーブルT B 3 8は、変動パターン種別C B 3-5のみを選択可能である。図9-15(B)に示された変動パターン種別C B 3-2の場合に、変動パターンP B 3-1、P B 3-2のいずれかに決定可能である。図9-15(C)に示された変動パターン種別C B 3-3の場合および図9-15(D)に示された変動パターン種別C B 3-4の場合に、変動パターンP B 3-2~P B 3-8のうちのいずれかに決定可能である。図9-15(E)に示された変動パターン種別C B 3-5の場合に、変動パターンP B 3-9~P B 3-11のうちのいずれかに決定可能である。

#### 【0232】

可変表示制御例A K C 2 1において、大入賞口開放回数最大値が「10」に設定されるのは大当り種別K A 1 5の場合であり、大入賞口開放回数最大値が「07」に設定される

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

#### 【0233】

第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA10、NA11、KA13、KA14に対応して決定可能な変動パターンPB3-2～PB3-8である。そして、大当り種別NA10、NA11のいずれかであれば、第2大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。これに対し、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA09、KA12に対応して決定可能な変動パターンPB3-1、PB3-2である。そして、大当り種別NA09であれば、第3大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が「10000」の設定にもとづく第2状態としての低確高ベース状態に制御可能である。このような大当り種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-1は、特図変動時間が2500ミリ秒であり、大当り種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-3～PB3-8よりも、可変表示期間が短くなる。言い換えると、大当り種別NA10、NA11に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-3～PB3-8は、大当り種別NA09に対応して決定可能な変動パターンに含まれる変動パターンPB3-1よりも、可変表示期間が長くなる。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0234】

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

なるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0235】

高ベース中第2特図大当りにもとづく大当り遊技状態の終了に対応して、特別期間演出指定値は、大当り種別NA09～NA11の場合に時短カウンタ初期値が「10000」に設定されてV入賞なしならば特別期間演出指定値が0E[H]に設定され、大当り種別KA12～KA15の場合に時短カウンタ初期値が「70」に設定されてV入賞ありならば特別期間演出指定値が07[H]に設定される。時短カウンタ初期値が「70」の高確高ベース状態は第1状態に対応し、時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態は第2状態に対応する。特別期間演出指定値を示すデータは、特別期間演出バッファに格納して記憶される。図9-24に示された大当り終了時設定例AKB12において、大当り種別NA09～NA11でV入賞なしの場合に、大当り後背景指定としてコマンド9505[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。図9-25に示された大当り終了時設定例AKB13において、大当り種別KA12～KA15でV入賞ありの場合に、大当り後背景指定としてコマンド9506[H]を示すコマンドデータが背景指定コマンドバッファなどに格納されて送信可能となる。背景指定コマンドとして、コマンド9505[H]が送信された場合とコマンド9506[H]が送信された場合とで、高ベース制御が行われている時短状態や確変状態などの高ベース中であることに対応して、共通の演出画像を用いて背景表示が行われてもよい。

#### 【0236】

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

#### 【0237】

高ベース中第2特図大当りにもとづく大当り遊技状態の終了に対応して、演出状態選択指定値は、大当り種別NA09～NA11の場合と大当り種別KA12～KA15の場合とで、共通の値である06[H]に設定される。その後、大当り種別NA09～NA11にもとづく低確高ベース状態中には演出状態選択指定値が08[H]に更新され、大当り種別KA12～KA15にもとづく高確高ベース状態中には演出状態選択指定値が07[H]に更新される。演出状態選択指定値が06[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS02が指定される。演出状態選択指定値が07[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS03が指定される。演出状態選択指定値が08[H]の場合に、特図表示結果が「ハズレ」に対応して、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01において、参照テーブルTS04が指定される。図9-6(D)に示された参照テーブルTS03は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第2保留記憶数に対応してテーブルTB22、TB23のいずれかを変動パターン種別選択テーブルとして指定可能である。図9-6(E)に示された参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値が「2」の場合に、第2保留記憶数に対応してテーブルTB24、TB25のいずれかを変動パターン種別選択テーブルに指定可能である。図9-10(I)に示されたテーブルTB22および図9-10(J)に示されたテーブルTB23の場合と、図9-10(K)に示されたテーブルTB24の場合および図9-10(L)に示されたテーブルTB25の場合とは、いずれも変動パターン種別CB1-2～CB1-4、CB2-1が決定可能になる。特に、変動パターン種別CB1-4、CB2-1は、テーブルTB22～TB2

10

20

30

40

50

5のいずれが指定された場合にも決定可能になる。

【0238】

以上により、第1状態に対応する高確高ベース状態中と第2状態に対応する低確高ベース状態中とで、可変表示の回数が第1回数としての「70」未満である場合に、例えば変動パターン種別CB1-4、CB2-1などに対応した共通の決定用データとなる変動パターン決定テーブルのテーブルデータを用いて、変動パターンを決定可能である。このように、共通の決定用データを用いて変動パターンが決定されるので、可変表示の共通性を高めて高確高ベース状態中であるか低確高ベース状態中であるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0239】

可変表示制御例AKC21において、各大当り種別に対応した平均変動時間は、それぞれの大当り種別に対応した決定可能パターンの特図変動時間と決定割合とから求めることができる。より具体的に、決定可能パターンごとに特図変動時間と決定割合とを乗算した値を、大当り種別に対応する複数の決定可能パターンについて加算することで、各大当り種別に対応した平均変動時間を得ることができる。例えば、大当り種別NA09、KA12に対応して3900ミリ秒となり、大当り種別NA10、KA13に対応して16190ミリ秒となり、大当り種別NA11、KA14に対応して16740ミリ秒となり、大当り種別KA15に対応して20960ミリ秒となる。第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別KA15に対応して決定可能な変動パターンPB3-9~PB3-11である。第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA10、NA11、KA13、KA14に対応して決定可能な変動パターンPB3-2~PB3-8である。第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別NA09、KA12に対応して決定可能な変動パターンPB3-1、PB3-2である。このように、第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である20960ミリ秒は、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である16740ミリ秒や16190ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0240】

図9-32は、演出状態選択指定値が07[H]または08[H]の場合に、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に関する可変表示制御例AKC22を示している。可変表示制御例AKC22では、大当り遊技状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンの全体についての平均変動時間が示されている。こうした変動パターンの全体についての平均変動時間は、可変表示制御例AKC21において求めた各大当り種別に対応した平均変動時間と各大当り種別の高ベース中決定率とから求めることができる。より具体的に、大当り種別ごとの平均変動時間と決定割合とを乗算した値を、すべての大当り種別について加算することで、全体についての平均変動時間を得ることができる。これにより、可変表示制御例AKC22では、全体についての平均変動時間が12650ミリ秒となる。この場合に、第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに

制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である20960ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。また、第2大当り遊技状態としての7ラウンド大当りや4ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である16740ミリ秒や16190ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が長くなるように設定される。これに対し、第3大当り遊技状態としての2ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間である3900ミリ秒は、全体についての平均変動時間である12650ミリ秒よりも、可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、可変表示期間が長い変動パターンである場合に、ラウンドの回数が第3大当り遊技状態よりも多い第2大当り遊技状態に制御される期待感を高め、また、ラウンドの回数が第2大当り遊技状態よりも多い第1大当り遊技状態に制御される期待感を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【0241】

図9-33(A)は、演出状態選択指定値07[H]、08[H]、0C[H]、0D[H]に対応した可変表示制御例AKC31を示している。演出状態選択指定値が07[H]である場合に、遊技状態は高確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。また、演出状態選択指定値が08[H]である場合に、遊技状態は低確高ベース状態であり、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「ハズレ」に対応して変動パターン種別CB2-1を選択可能である。そして、変動パターン種別CB2-1は、決定可能な変動パターンとして変動パターンPB2-2、PB2-3を含んでいる。

#### 【0242】

図9-4に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターンPB2-2は、可変表示中に第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出を実行し、特図変動時間が16500ミリ秒である。これに対し、変動パターンPB2-3は、可変表示中に第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出を実行し、特図変動時間が35500ミリ秒である。また、図9-5に示された大当り変動パターンの構成例において、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は変動パターンPB3-3の可変表示中に実行され、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出は変動パターンPB3-4の可変表示中に実行される。一方において、図9-14(J)に示された変動パターン種別CB2-1あるいは図9-14(K)に示された変動パターン種別CB2-2の場合に、変動パターンPB2-2の決定割合よりも、変動パターンPB2-3の決定割合が低くなるように設定される。他方において、図9-16(D)に示された変動パターンCB4-4あるいは図9-16(E)に示された変動パターン種別CB4-5の場合に、変動パターンPB3-3の決定割合よりも、変動パターンPB3-4の決定割合が高くなるように設定される。このような設定により、第1可変表示演出となるスーパーリーチSPFのリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合が高く、第2可変表示演出となるスーパーリーチSPEのリーチ演出は大当り遊技状態に制御される割合がスーパーリーチSPFのリーチ演出よりも低くなる。

#### 【0243】

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

8に決定可能であり、変動パターン種別CB1-9の場合に変動パターンPB1-9に決定可能であり、変動パターン種別CB4-1の場合に変動パターンPB3-2に決定可能であり、変動パターン種別CB4-2の場合に変動パターンPB3-9に決定可能である。

【0244】

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

【0245】

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

【0246】

可変表示制御例AKC31において、変動パターンPB3-2は、変動パターン種別CB4-1の場合に決定可能である。変動パターン種別CB4-1は、図9-12(A)に示されたテーブルTB40が指定された場合に選択可能である。テーブルTB40は、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21により、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別NA09~NA11と大当たり種別KA12~KA14とに对应して指定可能である。ただし、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別NA08、KA11は決定されない。これに対し、変動パターンPB3-9は、変動パターン種別CB4-2の場合に決定可能である。変動パターン種別CB4-2は、図9-12(B)に示されたテーブルTB41が指定された場合に選択可能である。テーブルTB41は、図9-8に示された大当たり時参照テーブルTS21により、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]の場合に、大当たり種別KA15に对应して指定可能である。したがって、変動パターンPB3-9に決定された場合は大当たり種別KA15に对应した10ラウンド大当たりで制御可能であり、変動パターンPB3-2に決定された場合は大当たり種別NA09~NA11と大当たり種別KA12~KA14とに对应した2ラウンド大当たりと4ラウンド大当たりと7ラウンド大当たりとのいずれかに制御可能である。

【0247】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに对应して、特図表示結果が「大当たり」の場合に決定可能な変動パターンのうち、変動パターンPB3-2は第3パターンとなり、変動パ

10

20

30

40

50

ターンPB3-9は第4パターンとなる。これらの第3パターンと第4パターンは、第1パターンに含まれる。また、特図表示結果が「ハズレ」に対応して決定可能な変動パターンPB1-8、PB1-9は第2パターンとなる。そして、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であり、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒であり、変動パターンPB1-9の特図変動時間は29900ミリ秒である。したがって、第3パターンである変動パターンPB3-2や第4パターンである変動パターンPB3-9の方が、第2パターンである変動パターンPB1-8、PB1-9よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示において特図表示結果が「大当り」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【0248】

高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」であることに対応して、特図表示結果が「大当り」の場合に決定可能な変動パターンPB3-2、PB3-9は特別可変表示パターンとなる。また、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「大当り」の場合に制御可能な大当り遊技状態は、10ラウンド大当りとなる大当り種別KA15に対応する第1大当り遊技状態と、10ラウンド大当りよりもラウンドの回数が少ない7ラウンド大当りとなる大当り種別NA11、KA14あるいは4ラウンド大当りとなる大当り種別NA10、KA13あるいは2ラウンド大当りとなる大当り種別NA09、KA12に対応する第2大当り遊技状態と、を含む。第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な変動パターンは、大当り種別KA15に対応して決定可能な変動パターンPB3-9～PB3-11である。これらの変動パターンPB3-9～PB3-11は、複数の特定可変表示パターンに含まれる。

20

#### 【0249】

図9-31に示された可変表示制御例AKC21において、第1大当り遊技状態としての10ラウンド大当りに制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な複数の変動パターンにおける平均変動時間は20960ミリ秒である。これに対し、変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒であり、変動パターンPB3-9の特図変動時間は11500ミリ秒であり、いずれも20960ミリ秒より可変表示期間が短くなるように設定される。こうして、特別可変表示パターンとなる変動パターンPB3-2、PB3-9は、複数の特定可変表示パターンとなる変動パターンPB3-9～PB3-11における平均変動時間よりも可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

#### 【0250】

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

40

50

可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に変動パターン種別CB2-1を選択可能である。

【0251】

図9-31に示された可変表示制御例AKC21では、高確高ベース状態中や低確低ベース中といった特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、特図表示結果が「大当り」の場合に変動パターン種別CB3-2～CB3-5を選択可能である。変動パターン種別CB2-1の場合は変動パターンPB2-2、PB2-3のいずれかに決定可能である。変動パターン種別CB3-2～CB3-5の場合は、全体として変動パターンPB3-1～PB3-11のうちのいずれかに決定可能である。変動パターン種別CB2-1、CB3-2～CB3-5における変動パターン決定テーブルを構成するテーブルデータは通常決定用データに対応する。このように、特別状態中における70回目より前の可変表示に対応して、通常決定用データを用いて決定可能な変動パターンの合計数は「13」である。したがって、価値報知となるリザルト表示が実行される場合に決定可能な変動パターンの合計数の方が、それより前の特別状態中に決定可能な変動パターンの合計数よりも少なくなる。これにより、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示を実行するためのデータ容量が増大することを防止しつつ、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0252】

大当り種別KA12～KA15に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数としての「70」に対応した70回の可変表示が実行されるまで制御可能な高確高ベース状態は第1状態に対応し、大当り種別NA09～NA11に対応して大当り遊技状態の終了後に時短カウンタ初期値が第1回数よりも多い第2回数としての「10000」に対応した10000回の可変表示が実行されるまで制御可能な低確高ベース状態は第2状態に対応する。第1状態に対応する高確高ベース状態は、通常状態に比べて大当り遊技状態に制御される確率が高くなるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第2状態に対応する低確高ベース状態は、大当り遊技状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、高ベース制御により通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる。第2状態中となる低確高ベース状態中は、時短カウンタの計数値が「9931」となるまで、演出状態選択指定値が08[H]に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、図9-6(A)に示されたハズレ時参照テーブルAKA01により参照テーブルTS04が指定される。参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどは、第1決定用データに対応する。また、時短カウンタの計数値が「9930」になると、演出状態選択指定値が0E[H]に対応して、特図表示結果が「ハズレ」の場合に、ハズレ時参照テーブルAKA01により参照テーブルTS02が指定される。参照テーブルTS02を構成するテーブルデータなどは、第2決定用データに対応する。

【0253】

図9-6(E)に示された参照テーブルTS04は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応してテーブルTB10、TB24、TB25のうちのいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図9-6(C)に示された参照テーブルTS02は、始動口入賞指定値や第1保留記憶数および第2保留記憶数に対応してテーブルTB10、TB20、TB21のうちのいずれかを、変動パターン種別決定テーブルとして指定可能にする。図9-10(G)に示されたテーブルTB20は変動パターン種別CB1-2のみを選択可能であり、図9-10(H)に示されたテーブルTB21は変動パターン種別CB1-3のみを選択可能である。これに対し、図9-10(K)に示されたテーブルTB24は、変動パターン種別CB1-2の他にも変動パターン種別CB1-4、CB2-1を選択可能であり、図9-10(L)に示されたテーブルTB25は、変動パターン種別CB1-3の他にも変動パターン種別CB1-4、CB2-1を選択可能である。一方において、図9-14(B)に示された変動パターン種別CB1-2の場合に変動パターンPB1-2のみが決定可能になり、図9-14(C)に示

された変動パターン種別 C B 1 - 3 の場合に変動パターン P B 1 - 3 のみが決定可能になる。他方において、図 9 - 1 4 ( D ) に示された変動パターン種別 C B 1 - 4 の場合に変動パターン P B 1 - 4、P B 1 - 5 が決定可能になり、図 9 - 1 4 ( J ) に示された変動パターン種別 C B 2 - 1 の場合に変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 3 のうちのいずれかに決定可能である。

#### 【 0 2 5 4 】

図 9 - 4 に示されたハズレ変動パターンの構成例において、変動パターン P B 1 - 2 は特図変動時間が 3 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 3 は特図変動時間が 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 4 は特図変動時間が 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 1 - 5 は特図変動時間が 2 0 0 0 ミリ秒である。また、変動パターン P B 2 - 1 は特図変動時間が 3 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 2 - 2 は特図変動時間が 1 6 5 0 0 ミリ秒であり、変動パターン P B 2 - 3 は特図変動時間が 3 5 5 0 0 ミリ秒である。このように、第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択可能である一方、第 2 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択しない。したがって、第 2 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いて決定可能な変動パターンの方が、第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いて決定可能な変動パターンよりも平均可変表示期間が短くなるように設定される。これにより、第 2 状態中に対応する低確高ベース中における可変表示は、第 1 回数となる「 7 0 」を超えた後に、平均可変表示期間が短くなることで迅速に実行可能となるように、可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 2 5 5 】

第 1 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 4 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択可能であり、変動パターン種別 C B 2 - 1 の場合に決定可能な変動パターン P B 2 - 1 ~ P B 2 - 3 は、可変表示がリーチ態様となった後にリーチ演出を実行可能な変動パターンである。特に、変動パターン P B 2 - 2 はスーパーリーチ S P E のリーチ演出を実行可能であり、変動パターン P B 2 - 3 はスーパーリーチ S P F のリーチ演出を実行可能である。スーパーリーチ S P E、S P F のリーチ演出は特定演出に対応し、変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 は演出可変表示パターンに対応する。第 2 決定用データに対応する参照テーブル T S 0 2 を用いた場合は変動パターン種別 C B 2 - 1 を選択しないので、参照テーブル T S 0 2 を用いて決定可能な変動パターンは、演出可変表示パターンに対応する変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 を含まない。これにより、第 2 状態中に対応する低確高ベース中における可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

#### 【 0 2 5 6 】

図 9 - 3 3 ( B ) は、演出状態選択指定値 0 7 [ H ]、0 8 [ H ]、0 C [ H ]、0 D [ H ] に対応した別観点にもとづく可変表示制御例 A K C 3 2 を示している。図 9 - 3 1 に示された可変表示制御例 A K C 2 1 と同様に、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ]、0 8 [ H ] に対応して、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別 N A 0 9、K A 1 2 であれば、大入賞口開放回数最大値が「 0 2 」に設定され、変動パターン種別 C B 3 - 2 のみを選択可能である。変動パターン種別 C B 3 - 2 の場合に、変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 のいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「 0 2 」である 2 ラウンド大当りは第 1 種別有利状態に対応し、変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 は第 1 種別可変表示パターンに対応する。また、演出状態選択指定値が 0 7 [ H ]、0 8 [ H ] に対応して、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別 N A 1 0、K A 1 3 であれば、大入賞口開放回数最大値が「 0 4 」に設定され、変動パターン種別 C B 3 - 3 のみを選択可能である。変動パターン種別 C B 3 - 3 の場合に、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 のうちのいずれかに決定可能である。大入賞口開放回数最大値が「 0 4 」である 4 ラウンド大当りは第 2 種別有利状態に対応し、変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 は第 2 種別可変表示パターンに対応する。

## 【0257】

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

10

## 【0258】

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

20

## 【0259】

第1種別可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-1、PB3-2と、第2種別可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-2~PB3-8とは、いずれも種別共通可変表示パターンに対応する変動パターンPB3-2を含んでいる。変動パターンPB3-2の特図変動時間は4500ミリ秒である。また、報知可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8、PB1-9のうち、変動パターンPB1-8の特図変動時間は12500ミリ秒であり、変動パターンPB1-9の特図変動時間は29900ミリ秒である。したがって、種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2は、報知可変表示パターンに対応する変動パターンPB1-8、PB1-9よりも可変表示期間が短くなるように設定される。こうした種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2を用いることで、特図表示結果が「大当たり」に対応した変動パターンの増加が抑制されるので、データ容量の増大を防止することができる。また、種別共通変動パターンに対応する変動パターンPB3-2の場合に可変表示期間が短くなるので、可変表示において特図表示結果が「大当たり」となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

## 【0260】

図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS502において、確変状態や時短状態に対応した可変表示の実行回数が70回に達するとともに、変動パターンPB3-2である場合に、リザルト表示用変動パターンであると判定してもよい。この場合に、ステップAKS503によるリザルト表示制御設定が行われる。この設定にもとづいて、図9-27に示された演出図柄変動中処理のステップAKS525では、リザルト表示を実行するための制御が行われ、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知としてのリザルト表示が実行可能となる。変動パターンPB3-2は、演出状態選択指定値が0C[H]、0D[H]のいずれである場合にも、大当たり種別NA09、KA12と大当たり種別NA10、KA13とに対応して決定可能である。このような変動パターンは、共通の可変表示パターンに対応する。そして、大当たり種別NA09の場合に、第3大当たり遊技状態としての2ラウンド大当たりが終了した後に、第2状態としての低確高ベース状態に

40

50

制御可能である。大当たり種別 N A 1 0 の場合に、第 2 大当たり遊技状態としての 4 ラウンド大当たりが終了した後に、第 2 状態としての低確高ベース状態に制御可能である。したがって、低確高ベース状態中や高確高ベース状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」であることに対応して変動パターン P B 3 - 2 が決定された場合に、可変表示中に価値報知となるリザルト表示を実行し、大当たり遊技状態が 2 ラウンド大当たりでも 4 ラウンド大当たりでも、それらの終了後には第 2 状態に対応する低確高ベース状態に制御される場合を設けることができる。変動パターン P B 3 - 2 のような共通の変動パターンを決定可能であるので、価値報知となるリザルト表示が実行される可変表示の場合に第 2 大当たり遊技状態となるか第 3 大当たり遊技状態となるかを認識しにくくすることで、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

10

#### 【0261】

図 9 - 3 4 は、高ベース中第 2 特図大当たりに対応した別観点にもとづく演出状態制御例 A K C 4 1 を示している。高ベース中第 2 特図大当たりが大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に、大当たり種別が「確変」に含まれるので、V 入賞が発生しやすくなる。その一方で、V 入賞が発生せずに大当たり遊技状態が終了した場合に、V 入賞が発生した場合とは異なる演出状態に制御される。図 9 - 2 5 に示された大当たり終了時設定例 A K B 1 3 において、大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の V 入賞なしならば特別期間演出指定値が 0 8 [H] に設定される。このように、大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 に対応する大当たり遊技状態における V 入賞なしの場合に、図 9 - 2 3 に示された大当たり終了時設定 A K B 1 1 において、大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 に対応する時短カウンタ初期値の「70」および演出状態選択指定値の 0 6 [H] が設定される。ただし、V 入賞なしに対応して、確変カウンタ初期値は「0」に設定されるので、大当たり遊技状態の終了後に低確高ベース状態に制御される。

20

#### 【0262】

演出状態制御例 A K C 4 1 において、高ベース中第 2 特図大当たりが大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に、V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 8 [H] に設定され、時短カウンタ初期値が「70」に設定され、演出状態選択指定値が 0 6 [H] に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が 1 減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図 9 - 1 9 に示す特別期間演出設定テーブル A K T 0 1 において、特別演出期間指定値が 0 8 [H] の場合に、時短カウンタの計数値が「66」になると演出状態選択指定値が 0 8 [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「1」になると演出状態選択指定値が 0 C [H] に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が 0 0 [H] に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第 2 特図大当たりが大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 の場合に、V 入賞ありならば、図 9 - 2 9 に示された演出状態制御例 A K C 0 2 と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

30

#### 【0263】

このように、高ベース中第 2 特図大当たりが大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 であったことにもとづいて、V 入賞なしに対応して特別演出期間指定値が 0 8 [H] に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「66」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が 0 8 [H] となる。これに対し、高ベース中第 2 特図大当たりが大当たり種別 K A 1 2 ~ K A 1 5 であったことにもとづいて、V 入賞ありに対応して特別演出期間指定値が 0 7 [H] に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「66」から「1」までの期間では演出状態選択指定値が 0 7 [H] となる。その一方で、時短カウンタの計数値が「1」になると、V 入賞の有無によらず演出状態選択指定値が 0 C [H] に更新される。

40

#### 【0264】

図 9 - 6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル A K A 0 1 において、演出状態選択指定値が 0 7 [H] の場合に参照テーブル T S 0 3 が指定され、演出状態選択指定値が 0 8 [H] の場合に参照テーブル T S 0 4 が指定される。また、演出状態選択指定値が 0 C [H] の場合に参照テーブル T S 0 8 が指定される。参照テーブル T S 0 3 を構成するテ

50

ブルデータなどは第1特別決定用データに対応し、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどは第2特別決定用データに対応し、参照テーブルTS08を構成するテーブルデータなどは第3特別決定用データに対応する。こうして、大当り種別KA12～KA15に対応する大当り遊技状態におけるV入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、参照テーブルTS04を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別KA12～KA15に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満であることに対応して、参照テーブルTS03を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合とに対応して、参照テーブルTS08を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第1回数としての「70」である場合に、第3特別決定用データに対応する参照テーブルTS08を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第1回数としての「70」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第1回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0265】

図9-35は、高ベース中第2特図大当りに対応した別観点にもとづく演出状態制御例AKC42を示している。高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11の場合に、大当り種別が「通常」に含まれるので、V入賞が発生しにくくなる。その一方で、V入賞が発生して大当り遊技状態が終了した場合に、V入賞が発生しなかった場合とは異なる演出状態に制御される。図9-24に示された大当り終了時設定例AKB12において、大当り種別NA09～NA11のV入賞ありならば特別期間演出指定値が0D[H]に設定される。このように、大当り種別NA09～NA11に対応する大当り遊技状態におけるV入賞ありの場合に、図9-23に示された大当り終了時設定AKB11において、大当り種別NA09～NA11に対応する時短カウンタ初期値の「10000」および演出状態選択指定値の06[H]が設定される。さらに、V入賞ありに対応して、確変カウンタ初期値が「70」に設定されるので、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態に制御される。

【0266】

演出状態制御例AKC42において、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11の場合に、V入賞ありに対応して特別演出期間指定値が0D[H]に設定され、時短カウンタ初期値が「10000」に設定され、演出状態選択指定値が06[H]に設定される。その後、可変表示の終了に対応して時短カウンタの計数値が1減算更新され、特別期間演出更新設定が行われる。図9-19に示す特別期間演出設定テーブルAKT01において、特別演出期間指定値が0D[H]の場合に、時短カウンタの計数値が「9996」になると演出状態選択指定値が07[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9931」になると演出状態選択指定値が0D[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「9930」になると演出状態選択指定値が0E[H]に更新され、時短カウンタの計数値が「0」になると演出状態選択指定値が00[H]に更新されて初期化される。これに対し、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11の場合に、V入賞なしならば、図9-29に示された演出状態制御例AKC02と同様に、時短カウンタの計数値と対応した演出状態選択指定値に更新可能である。

【0267】

このように、高ベース中第2特図大当りが大当り種別NA09～NA11であったことにもとづいて、V入賞ありに対応して特別期間演出指定値が0D[H]に設定された場合に、時短カウンタの計数値が「9996」から「9931」までの期間では演出状態選択

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

【0268】

図 9-6 (A) に示されたハズレ時参照テーブル AK A 01 において、演出状態選択指定値が 07 [H] の場合に参照テーブル TS 03 が指定され、演出状態選択指定値が 08 [H] の場合に参照テーブル TS 04 が指定される。また、演出状態選択指定値が 0D [H] の場合に参照テーブル TS 09 が指定され、演出状態選択指定値が 0E [H] の場合に参照テーブル TS 02 が指定される。参照テーブル TS 03 を構成するテーブルデータなどは第 1 特別決定用データに対応し、参照テーブル TS 04 を構成するテーブルデータなどは第 2 特別決定用データに対応し、参照テーブル TS 09 を構成するテーブルデータなどは第 4 特別決定用データに対応し、参照テーブル TS 02 を構成するテーブルデータなどは共通の決定用データに対応する。こうして、大当り種別 NA09～NA11 に対応する大当り遊技状態における V 入賞ありの場合に制御可能な高確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」未満であることに対応して、参照テーブル TS 03 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。これに対し、大当り種別 NA09～NA11 に対応する大当り遊技状態における V 入賞なしの場合に制御可能な低確高ベース状態では、可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」未満であることに対応して、参照テーブル TS 04 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。そして、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」である場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」である場合とに対応して、参照テーブル TS 09 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。その後、低確高ベース状態における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」を超えた場合と、高確高ベース状態における可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」を超えた場合とに対応して、参照テーブル TS 02 を構成するテーブルデータなどを用いて変動パターンを決定可能である。したがって、特別状態中となる低確高ベース状態中や高確高ベース状態中において可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」である場合あるいは「70」を超えた場合に、第 4 特別決定用データに対応する参照テーブル TS 09 や共通の決定用データに対応する参照テーブル TS 02 を用いて変動パターンを決定することで、データ容量の増大を防止できる。また、可変表示の実行回数が第 1 回数としての「70」未満である場合に、異なる決定用データを用いて変動パターンを決定することで、第 1 回数までの可変表示を適切に実行して、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0269】

図 9-36 は、リザルト表示や状態報知演出が実行される場合の演出実行例を示している。この演出実行例は、大当り遊技状態の終了に対応して、時短カウンタ初期値が「70」である高確高ベース状態に制御される場合と、時短カウンタ初期値が「10000」である低確高ベース状態に制御される場合と、を含んでいる。ここでの高確高ベース状態は第 1 状態に対応し、低確高ベース状態は第 2 状態に対応している。

【0270】

図 9-36 (A) は、高ベース制御が行われている高確高ベース状態中や低確高ベース状態中に、可変表示の実行回数が第 1 回数としての 70 回未満である期間における演出実行例 AK 101 を示している。演出実行例 AK 101 では、第 1 状態に対応する高確高ベース状態の場合と、第 2 状態に対応する低確高ベース状態の場合と、に対応して共通の演出画像を背景画像とし、画像表示装置 5 の画面上に表示することによる高ベース中背景としての背景表示が行われている。

## 【0271】

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

10

## 【0272】

図9-36(C)は、第1状態に対応する高確高ベース状態の終了後における演出実行例AK103を示している。図9-19に示された特別期間演出設定テーブルAKT01において、時短カウンタの計数値が時短カウンタ判定値の「0」と合致した場合に、背景指定コマンドとしてコマンド9500[H]が送信可能に設定される。演出制御基板12の演出制御用CPU120は、この背景指定コマンドを受信したことにもとづいて、背景表示を通常状態における通常背景としての背景表示を行う。また、図9-18に示された特別図柄変動処理では、ステップAKS127にて確変カウンタの計数値が「0」であると判定された場合に、ステップAKS128における確変フラグのクリアなどにより、確変状態における確変制御が終了する。また、ステップAKS131にて時短カウンタの計数値が「0」であると判定された場合に、ステップAKS132における時短フラグのクリアなどにより、時短状態における高ベース制御が終了する。

20

## 【0273】

図9-36(D)～(F)は、第2状態に対応する低確高ベース状態が継続する場合の演出実行例AK104～AK106を示している。このうち、図9-36(D)に示す演出実行例AK104と、図9-36(E)に示す演出実行例AK105とが、変動パターンPB1-9に対応して実行可能な状態報知演出に含まれる。図9-26に示された演出図柄変動開始処理のステップAKS504では、変動パターンPB1-9の場合に状態報知演出用変動パターンであると判定され、ステップAKS505による状態報知演出制御設定が行われる。この設定にもとづいて、演出実行例AK104では、特定画像としてプッシュボタン31Bを示す演出画像を、画像表示装置5の画面上に表示することによるボタン表示AKE01が行われている。ボタン表示AKE01に対応する演出画像は、第1状態に対応する高確高ベース状態の場合に、演出実行例AK103のリザルト表示が行われる一方で、表示されないようにしてもよい。これに対し、ボタン表示AKE01に対応する演出画像は、第2状態に対応する低確高ベース状態の場合に、演出実行例AK103のリザルト表示が実行されることに伴い、表示されるようにしてもよい。このようなボタン表示AKE01による適切な報知の実行により、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

30

## 【0274】

その後、例えばプッシュボタン31Bに対する押下操作といった、遊技者の動作を検出したか否かに対応して、異なる状態報知演出を実行可能であってもよい。演出実行例AK105は、プッシュボタン31Bに対する押下操作が検出された場合に、第2状態に対応する低確高ベース状態である旨の報知となる演出画像を、画像表示装置5の画面上に表示することによる報知表示が行われている。これに対し、プッシュボタン31Bに対する押下操作が検出されなかった場合に、報知表示を行わずに、可変表示の終了に伴い、状態報知演出が終了してもよい。

40

## 【0275】

演出実行例AK106において、第2状態に対応する低確高ベース状態の場合に可変表示の実行回数が第1回数としての70回を超えた71回以降となる。この場合に、演出実行例AK101と同様の高ベース中背景としての背景表示が行われている。このような背

50

景表示により、第2状態に対応する低確高ベース状態が継続していることを認識しやすくして、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0276】

(特徴部23AKの課題解決手段および効果)

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、を備え、特別状態は、有利状態の終了後に第1回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第1状態と、有利状態の終了後に第1回数よりも多い第2回数の可変表示が実行されるまで制御可能な第2状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して第1可変表示パターンを決定可能であり、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して第2可変表示パターンを決定可能であり、報知手段は、第1可変表示パターンによる可変表示中に価値報知を実行し、第2可変表示パターンによる可変表示中に価値報知および第2状態である旨の報知を実行し、第2可変表示パターンの方が、第1可変表示パターンよりも可変表示期間が長い。ここで、有利状態は、例えば大当り遊技状態などであればよい。遊技機は、例えばパチンコ遊技機1などであればよい。特別状態は、例えば低確高ベース状態や高確高ベース状態などであればよい。特別状態制御手段は、例えばステップAKS166を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103などであればよい。可変表示パターン決定手段は、例えばステップAKS110の変動パターン設定処理を実行するCPU103などであればよい。価値報知は、例えば演出実行例AK102などであればよい。報知手段は、例えばステップAKS525、AKS527を実行する演出制御用CPU120などであればよい。第1回数は、例えば「70」などであればよい。第1状態は、例えば大当り種別KA12~KA15のいずれかにもとづく高確高ベース状態などであればよい。第2回数は、例えば「10000」などであればよい。第2状態は、例えば大当り種別NA09~NA11のいずれかにもとづく低確高ベース状態などであればよい。第1可変表示パターンは、例えば変動パターンPB1-8などであればよい。第2可変表示パターンは、例えば変動パターンPB1-9などであればよい。第2状態である旨の報知は、例えば演出実行例AK102、AK104、AK105などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例AKC11などであればよい。

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

【0277】

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

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

【0278】

[2] 遊技媒体が進入可能な第1可変状態と、遊技媒体が進入困難な第2可変状態とに

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

10

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

【0279】

〔3〕 特別状態に制御されているときに可変表示の表示結果が識別情報のうち第2識別情報により特定結果となったことにもとづいて制御可能な有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第2有利状態と、該第2有利状態よりも単位遊技の回数が少ない第3有利状態と、を含み、第1有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合があり、第2状態に制御される場合がなく、第2有利状態の終了後および第3有利状態の終了後に、第1状態に制御される場合と、第2状態に制御される場合と、があり、第3有利状態の終了後の方が、第2有利状態の終了後よりも高い割合で第2状態に制御可能であってもよい。ここで、第1有利状態は、例えば大当たり種別KA15に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第2有利状態は、例えば大当たり種別NA11、KA14に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第3有利状態は、例えば大当たり種別NA10、KA13に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第2状態に制御される場合は、例えば大当たり種別NA09~NA11のいずれかに対応する大当たり遊技状態が終了する場合などであればよい。高い割合で第2状態に制御可能であることは、例えば大当たり制御例AKC12の場合などであればよい。

20

30

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

【0280】

〔4〕 可変表示パターン決定手段は、第2有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、該第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の第1データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、該第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の第2データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の第1データは、例えば変動パターン種別CB3-4が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。共通の第2データは、例えば変動パターン種別CB3-3が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

40

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

【0281】

〔5〕 第2有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パタ

50

ーンは、該第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合の第1特定パターンを含み、第3有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な可変表示パターンは、該第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合の第2特定パターンを含み、第1特定パターンの方が、第2特定パターンよりも可変表示期間が長くてもよい。ここで、第1特定パターンは、例えば変動パターンPB3-3~PB3-8のいずれかなどであればよい。第2特定パターンは、例えば変動パターンPB3-1などであればよい。可変表示期間が長いことは、例えば可変表示制御例AKC21の場合などであればよい。

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

#### 【0282】

〔6〕 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数であることに対応して価値報知を実行可能な可変表示パターンとして、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、共通の可変表示パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。

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

#### 【0283】

〔7〕 有利状態の開始に対応して開始時演出を実行可能な開始時演出実行手段を備え、開始時演出実行手段は、第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であり、第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の開始時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例AKC13における大当たり開始演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

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

#### 【0284】

〔8〕 有利状態において所定回実行可能な単位遊技に対応して所定演出を実行可能な所定演出実行手段を備え、所定演出実行手段は、第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であり、第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例AKC13における大当たり中演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

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

#### 【0285】

〔9〕 有利状態の終了に対応して終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段を備え、終了時演出実行手段は、第2有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第2有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であり、第3有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、第3有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の終了時演出を実行可能であってもよい。例えば大当たり時演出制御例AKC13における大当たり終了演出パターンが大入賞口開放回数最大値に対応して共通になる場合などであればよい。

このような構成においては、終了時演出が実行された場合に第1状態となるか第2状態

10

20

30

40

50

となるかを認識しにくくすることにより、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができる。

【0286】

【10】 有利状態の終了に対応して計数情報を設定可能な計数手段を備え、計数手段は、第1状態に制御される場合に第1指定値を示す計数情報を設定し、第2状態に制御される場合に第2指定値を示す計数情報を設定し、第1状態中と第2状態中とで、共通の背景画像を表示可能であってもよい。ここで、計数手段は、例えば特別期間演出指定値バッファなどであればよい。第1指定値は、例えば07[H]などであればよい。第2指定値は、例えば0E[H]などであればよい。共通の背景画像は、例えば演出実行例AK101における高ベース中背景の演出画像などであればよい。

10

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

【0287】

【11】 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合と、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満である場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別CB2-1が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

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

20

【0288】

【12】 可変表示パターン決定手段は、第1状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第2状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合とで、異なる決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。例えば変動パターン種別CB1-8が選択された場合と変動パターン種別CB1-9が選択された場合とで指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。

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

30

【0289】

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

40

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

【0290】

【14】 特定画像を表示可能な特定表示手段を備え、特定表示手段は、第1状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行される一方で特定画像を表示せず、第2状態中における実行回数が第1回数である可変表示中に価値報知が実行されることに伴い特定画像を表示してもよい。ここで、特定画像は、例えばボタン表示AKE0

50

1の演出画像などであればよい。特定表示手段は、例えば画像表示装置5などであればよい。特定画像を表示しないことは、例えば演出実行例AK103などであればよい。特定画像を表示することは、例えば演出実行例AK104などであればよい。

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

【0291】

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

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

【0292】

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

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

【0293】

【17】 有利状態は、第1価値有利状態と、該第1価値有利状態よりも遊技者にとって有利な第2価値有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果である場合に対応する第1パターンと、特別状態中における実行回数が第1回数である可変表示の表示結果が特定結果でない場合に対応する第2パターンと、を含む複数の可変表示パターンのいずれかに決定可

能であり、第1パターンは、第1価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第3パターンと、第2価値有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して決定可能な第4パターンと、を含み、第3パターンおよび第4パターンの方が、第2パターンよりも可変表示期間が短くてもよい。ここで、第1価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」、「04」、「07」のいずれかである大当り遊技状態などであればよい。第2価値有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「10」である大当り遊技状態などであればよい。第1パターンは、例えば変動パターンPB3-2、PB3-9などであればよい。第2パターンは、例えば変動パターンPB1-8、PB1-9などであればよい。第3パターンは、例えば変動パターンPB3-2などであればよい。第4パターンは、例えば変動パターンPB3-9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例AKC31において演出状態選択指定値0C[H]、0D[H]の場合などであればよい。

10

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

【0294】

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

20

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

30

【0295】

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

40

50

種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第 1 種別可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 1、P B 3 - 2 などであればよい。第 2 種別可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 2 ~ P B 3 - 8 などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 3 - 2 などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例 A K C 3 2 において変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9 と比べた変動パターン P B 3 - 2 の場合などであればよい。

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

【 0 2 9 6 】

【 2 0 】 可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数であることに対応して報知手段による報知を実行可能な可変表示パターンを、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、特定決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数の方が、通常決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの合計数よりも少なくてもよい。ここで、特定決定用データは、例えば変動パターン種別 C B 1 - 8、C B 1 - 9、C B 4 - 1、C B 4 - 2 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別 C B 2 - 1、C B 3 - 2 ~ C B 3 - 5 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。合計数が少ないことは、例えば可変表示制御例 A K C 2 1 における変動パターン P B 3 - 1 ~ P B 3 - 1 1 および可変表示制御例 A K C 3 1 における変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 の合計数「 1 3 」と比べた変動パターン P B 1 - 8、P B 1 - 9、P B 3 - 2、P B 3 - 9 の合計数「 4 」となる場合などであればよい。

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

【 0 2 9 7 】

【 2 1 】 第 1 状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第 1 回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、第 2 状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすくなる制御を第 2 回数の可変表示が実行されるまで実行可能な状態であり、可変表示パターン決定手段は、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数となるまで、第 1 決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第 2 状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数を越えた後に、第 2 決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第 2 決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンの方が、第 1 決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンよりも平均可変表示期間が短くてもよい。ここで、第 1 決定用データは、例えば参照テーブル T S 0 4 に対応するテーブルデータなどであればよい。第 2 決定用データは、例えば参照テーブル T S 0 2 に対応するテーブルデータなどであればよい。平均可変表示期間が短いことは、例えば変動パターン種別 C B 2 - 1 が変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 を含むことに対し、変動パターン種別 C B 1 - 2、C B 1 - 3 が変動パターン P B 2 - 2、P B 2 - 3 を含まない場合などであればよい。

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

【 0 2 9 8 】

【 2 2 】 第 1 決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、可変表示においてリーチ状態が成立した後に、特定演出を実行して有利状態に制御するか否かを報知可能な演出可変表示パターンを含み、第 2 決定用データを用いて決定可能な可変表示パターンは、演出可変表示パターンを含まなくてもよい。ここで、特定演出は、例えばスーパーリー

10

20

30

40

50

チSPE、SPFのリーチ演出などであればよい。演出可変表示パターンは、例えば変動パターンPB2-2、PB2-3などであればよい。

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

#### 【0299】

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

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

#### 【0300】

〔24〕 特定領域を有し、遊技媒体が進入可能な第1変化状態と、遊技媒体が進入困難な第2変化状態とに変化可能な可変入賞手段を備え、特定有利状態中に特定領域を遊技媒体が通過したことにより特定条件が成立し、第1状態は、通常状態に比べて有利状態に制御される確率が高くなるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であり、第2状態は、有利状態に制御される確率が通常状態と同じであるとともに、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい状態であってもよい。ここで、特定領域は、例えばV入賞領域51などであればよい。第1変化状態は、例えば開放状態などであればよい。第2変化状態は、例えば閉鎖状態などであればよい。可変入賞手段は、例えば特別可変入賞球装置50などであればよい。

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

#### 【0301】

〔25〕 有利状態は、特定条件が成立困難な特殊有利状態を含み、特別状態制御手段は、特殊有利状態中における特定条件の成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第3特別状態に制御可能であり、特殊有利状態中における特定条件の不成立にもとづいて、該特殊有利状態の終了後に第4特別状態に制御可能であり、第3特別状態および第4特別状態は、第2回数の可変表示が実行されるまで可変表示が実行されやすい状態であり、可変表示パターン決定手段は、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第1特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数未満であることに対応して、第2特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数である場合と、第4特別状態中における可変表示の実行

回数が第1回数である場合とに対応して、第4特別決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、第3特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合と、第4特別状態中における可変表示の実行回数が第1回数を超えた場合とで、共通の決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であってもよい。ここで、特殊有利状態は、例えば大当たり種別NA09～NA11に対応する大当たり遊技状態などであればよい。第3特別状態は、例えばV入賞ありに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の高確高ベース状態などであればよい。第4特別状態は、例えばV入賞なしに対応する時短カウンタ初期値が「10000」の低確高ベース状態などであればよい。第1特別決定用データは、例えば参照テーブルTS03に対応するテーブルデータなどであればよい。第2特別決定用データは、例えば参照テーブルTS04に対応するテーブルデータなどであればよい。第4特別決定用データは、例えば参照テーブルTS09に対応するテーブルデータなどであればよい。共通の決定用データは、例えば参照テーブルTS02に対応するテーブルデータなどであればよい。

10

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

#### 【0302】

図10は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

20

#### 【0303】

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

30

#### 【0304】

なお、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

#### 【0305】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタおよびスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。

40

#### 【0306】

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

#### 【0307】

50

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

#### 【0308】

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

#### 【0309】

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

#### 【0310】

画像表示装置 5 の下方には入賞球装置 6 A が設けられており、該入賞球装置 6 A の右側方には、可変入賞球装置 6 B が設けられている。

#### 【0311】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

#### 【0312】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 1 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

#### 【0313】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 0 に示す例では、遊技領域の左下方 3 箇所と可変入賞球装置 6 B の上方 1 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

#### 【0314】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B との間には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 1 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【0315】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

#### 【0316】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば 1 4 個）の遊技球が賞球とし

10

20

30

40

50

て払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口および一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0317】

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

【0318】

遊技盤2の所定位置（図10に示す例では、遊技領域の左下方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0319】

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

【0320】

普通図柄表示器20の下方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0321】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車および多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0322】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられている。遊技機用枠3における画像表示装置5の上方位置にはメインランプ9aが設けられており、該メインランプ9aの左右には、遊技領域を包囲するように枠ランプ9bが設けられている。更に、遊技盤2における特別可変入賞球装置7の近傍位置にはアタッカランプ9cが設けられている。

【0323】

遊技盤2の所定位置（図10では画像表示装置5の上方位置）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。また、可動体32には、可動体ランプ9dが設けられている。該可動体ランプ9dと前述したメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9cとは纏めて遊技効果ランプ9と呼称する場合がある。尚、これらメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、LEDを含んで構成されている。

【0324】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0325】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。尚、遊技機用枠3には、上皿とは別に、上皿満タン時に賞球が払い出される払出部（打球供給皿）を設けてもよい。

【0326】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取り付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図12参照）により検出

10

20

30

40

50

される。

#### 【0327】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図12参照）により検出される。

#### 【0328】

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

#### 【0329】

図11は、パチンコ遊技機1の背面斜視図である。パチンコ遊技機1の背面には、基板ケース201に収納された主基板11が搭載されている。主基板11には、設定キー51や設定切替スイッチ52が設けられている。設定キー51は、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための錠スイッチとして機能する。設定切替スイッチ52は、設定変更状態において大当りの当選確率や出玉率等の設定値を変更するための設定スイッチとして機能する。設定キー51や設定切替スイッチ52は、例えば電源基板17の所定位置といった、主基板11の外部に取り付けられてもよい。

#### 【0330】

主基板11の背面中央には、表示モニタ29が配置され、表示モニタ29の側方には表示切替スイッチ31が配置されている。表示モニタ29は、例えば7セグメントのLED表示装置を用いて、構成されていればよい。表示モニタ29および表示切替スイッチ31は、遊技機用枠3を開放した状態で遊技盤2の裏面側を視認した場合に、主基板11を視認する際の正面に配置されている。

#### 【0331】

表示モニタ29は、例えば連比や役比、ベースなどの入賞情報を表示可能である。連比は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。役比は、賞球合計数のうち第2始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である。ベースは、打ち出した遊技球数に対する賞球合計数が占める割合である。設定変更状態や設定確認状態であるときに、表示モニタ29は、パチンコ遊技機1における設定値を表示可能である。表示モニタ29は、設定変更状態や設定確認状態であるときに、変更や確認の対象となる設定値などを表示可能であればよい。

#### 【0332】

設定キー51や設定切替スイッチ52は、遊技機用枠3を閉鎖した状態であるときに、パチンコ遊技機1の正面側から操作が不可能となっている。遊技機用枠3には、ガラス窓を有するガラス扉枠3aが回動可能に設けられ、ガラス扉枠3aにより遊技領域を開閉可能に構成されている。ガラス扉枠3aを閉鎖したときに、ガラス窓を通して遊技領域を透視可能である。

#### 【0333】

パチンコ遊技機1において、縦長の方形枠状に形成された外枠1aの右端部には、セキュリティカバー50Aが取り付けられている。セキュリティカバー50Aは、遊技機用枠3を閉鎖したときに、設定キー51や設定切替スイッチ52を含む基板ケース201の右側部を、背面側から被覆する。セキュリティカバー50Aは、短片50Aaおよび長片50Abを含む略L字状の部材であり、透明性を有する合成樹脂により構成されていればよい。

#### 【0334】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート41を通過すると、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊

10

20

30

40

50

技球が通過ゲート４１を通過した場合（遊技球が通過ゲート４１を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば４）まで保留される。

【０３３５】

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

【０３３６】

入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に遊技球が進入すると、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図ゲームが開始される。

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「７」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「－」）が停止表示されれば「はずれ」となる。尚、本パチンコ遊技機１における「はずれ」には、大当り遊技を経由することなく次回の可変表示から高ベース状態（時短状態）に制御される「時短付きはずれ」が含まれている。

【０３４０】

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

【０３４１】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７により形成される大入賞口が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば２９秒間や１．８秒間）の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数（例えば９個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、１ラウンドにおいて大入賞口を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口が開放状態となる１のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（１５回や２回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【０３４２】

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

【０３４３】

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

10

20

30

40

50

## 【0344】

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

## 【0345】

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

10

## 【0346】

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

## 【0347】

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

20

## 【0348】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率および特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

## 【0349】

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

30

## 【0350】

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

（演出の進行など）

## 【0351】

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて、または当該表示に代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、遊技効果ランプ9の点灯や消灯、可動体32の動作、あるいは、これらの一部または全部を含む任意の演出装置を用いた演出として行われてもよい。

40

## 【0352】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミ

50

ングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（３つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【０３５３】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置５の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

パチンコ遊技機１が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読予告演出がある。先読予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【０３５９】

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

【０３６０】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。

【0361】

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

【0362】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図12に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板などといった、各種の基板が配置されている。さらには、電源基板17も搭載されている。各種制御基板は、導体パターンが形成されて電気部品を実装可能なプリント配線板などの電子回路基板だけでなく、電子回路基板に電気部品が実装されて特定の電気的機能を実現するように構成された電子回路実装基板を含む概念である。

【0363】

電源基板17には、電源スイッチ91が接続されており、該電源スイッチ91を操作する（ON状態にする）ことによって、商用電源などの外部電源におけるAC100Vといった交流電源からの電力を、電源基板17から主基板11や演出制御基板12などの各種制御基板を含めた電気部品に供給可能である。電源基板17は、例えば交流（AC）を直流（DC）に変換するための整流回路、所定の直流電圧を特定の直流電圧（例えば直流12Vや直流5Vなど）に変換するための電源回路などを備えている。

【0364】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0365】

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

【0366】

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

【0367】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0368】

I/O105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）

する信号、ソレノイド駆動信号)を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0369】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ(ゲートスイッチ21、始動口スイッチ(第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B)、カウントスイッチ23)からの検出信号(遊技球が通過または進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など)を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過または進入が検出されたことになる。

【0370】

スイッチ回路110には、電源基板17からのリセット信号、電源断信号、クリア信号が取り込まれて遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送される。リセット信号は、遊技制御用マイクロコンピュータ100などの制御回路を動作停止状態とするための動作停止信号であり、電源監視回路、ウォッチドッグタイマ内蔵IC、システムリセットICのいずれかをを用いて出力可能であればよい。電源断信号は、パチンコ遊技機1において用いられる所定電源電圧が所定値を超えるとオフ状態となり、所定電源電圧が所定値以下になった期間が電断基準時間以上まで継続したときにオン状態となる。クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチ92に対する押下操作などに応じてオン状態となる。

【0371】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0372】

主基板11には、表示モニタ29、表示切替スイッチ31、設定キー51、設定切替スイッチ52、扉開放センサ90が接続されている。扉開放センサ90は、ガラス扉枠3aを含めた遊技機用枠3の開放を検知する。

【0373】

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

【0374】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出(遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む)を実行する機能を有する。

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35

10

20

30

40

50

Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

【0378】

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

【0379】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32または当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0380】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0381】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

20

【0382】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0383】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【0384】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0385】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

40

【0386】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0387】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図13は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0388】

50

図 13 に示す遊技制御メイン処理において、CPU 103 は、まず、割込禁止に設定する（ステップ S901）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップ S902）。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM 102 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

#### 【0389】

次いで、復旧条件が成立したか否かを判定する（ステップ S903）。復旧条件は、クリア信号がオフ状態であり、バックアップデータがあり、バックアップ RAM が正常である場合に、成立可能である。パチンコ遊技機 1 の電力供給が開始されたときに、例えば電源基板 17 に設けられたクリアスイッチが押下操作されていれば、オン状態のクリア信号が遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に入力される。このようなオン状態のクリア信号が入力されている場合には、ステップ S903 にて復旧条件が成立していないと判定すればよい。バックアップデータは、遊技制御用のバックアップ RAM となる RAM 102 に保存可能であればよい。ステップ S903 では、バックアップデータの有無やデータ誤りの有無などを確認あるいは検査して、復旧条件が成立し得るか否かを判定すればよい。

#### 【0390】

復旧条件が成立した場合には（ステップ S903；Yes）、復旧処理（ステップ S904）を実行した後に、設定確認処理（ステップ S905）を実行する。ステップ S904 の復旧処理により、RAM 102 の記憶内容に基づいて作業領域の設定が行われる。RAM 102 に記憶されたバックアップデータを用いて作業領域を設定することで、電力供給が停止したときの遊技状態に復旧し、例えば特別図柄の変動中であった場合には、停止前の状態から特別図柄の変動を再開可能であればよい。

#### 【0391】

復旧条件が成立しなかった場合には（ステップ S903；No）、初期化处理（ステップ S906）を実行した後に、設定変更処理（ステップ S907）を実行する。ステップ S906 の初期化处理は、RAM 102 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするクリア処理を含み、クリア処理の実行により作業領域に初期値が設定される。

#### 【0392】

ステップ S905 の設定確認処理では、予め定められた設定確認条件が成立したか否かを判定する。設定確認条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ 90 からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー 51 がオン操作されている場合に成立する。ステップ S905 の設定確認処理が実行されるのは、ステップ S903 において、クリア信号がオフ状態であることを含めた復旧条件が成立した場合である。したがって、設定確認条件が成立し得るのは、クリア信号がオフ状態である場合となるので、クリア信号がオフ状態であることも、設定確認条件に含めることができる。

#### 【0393】

ステップ S905 の設定確認処理において設定確認条件が成立した場合には、パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値を確認可能な設定確認状態となり、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認開始コマンドが送信される。設定確認状態においては、パチンコ遊技機 1 にて設定されている設定値を表示モニタ 29 の表示により確認することが可能となっている。設定確認状態を終了するときには、主基板 11 から演出制御基板 12 に対して、設定確認終了コマンドが送信される。

#### 【0394】

パチンコ遊技機 1 が設定確認状態であるときには、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を停止させる遊技停止状態としてもよい。遊技停止状態であるときには、打球操作ハンドルの操作による遊技球の発射、各種スイッチによる遊技球の検出などが停止され、また、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B、普通図柄表示器 20 において、はずれ図柄などを停止表示したり、はずれ図柄とは異なる遊技停止状態に対応した表示が行われたりするように制御すればよい。設定確認状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

## 【0395】

ステップS907の設定変更処理では、予め定められた設定変更条件が成立したか否かを判定する。設定変更条件は、例えば電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオン状態であるとともに設定キー51がオン操作されている場合に成立する。設定変更条件は、クリア信号がオン状態であることを含んでもよい。

## 【0396】

ステップS907の設定変更処理において設定変更条件が成立した場合には、パチンコ遊技機1において設定されている設定値を変更可能な設定変更状態となり、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更開始コマンドが送信される。設定変更状態においては、表示モニタ29に設定値が表示され、設定切替スイッチ52の操作を検出するごとに表示モニタ29に表示している数値を順次更新して表示する。その後、設定キー51が遊技場の係員などによる操作でオフとなったことに基づいて、表示モニタ29に表示されている設定値をRAM102のバックアップ領域に格納（更新記憶）するとともに、表示モニタ29を消灯させる。設定変更状態を終了するときには、主基板11から演出制御基板12に対して、設定変更終了コマンドが送信される。

## 【0397】

パチンコ遊技機1が設定変更状態であるときには、設定確認状態であるときと同様に、パチンコ遊技機1を遊技停止状態としてもよい。設定変更状態が終了するときには、これに伴う遊技停止状態も終了すればよい。

## 【0398】

演出制御基板12側では、設定確認開始コマンドや設定変更開始コマンドを受信すると、設定確認中である旨や設定変更中である旨を報知する制御が行われてもよい。例えば、画像表示装置5において所定の画像を表示したり、スピーカ8L、8Rから所定の音を出したり、遊技効果ランプ9といった発光部材を所定の態様により発光させたりしてもよい。

## 【0399】

クリア信号は、例えば電源基板17に設けられたクリアスイッチの押下操作などによりオン状態となる。したがって、電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオンであるとともに設定キー51がオンである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS906の初期化处理とともにステップS907の設定変更処理が実行されて設定変更状態に制御可能となり、クリアスイッチがオフであればステップS904の復旧処理とともにステップS905の設定確認処理が実行されて設定確認状態に制御可能となる。電力供給が開始されたときに、扉開放センサ90からの検出信号がオフである場合、または設定キー51がオフである場合には、クリアスイッチがオンであればステップS906の初期化处理が実行される一方で設定変更状態には制御されず、クリアスイッチがオフであればステップS904の復旧処理が実行される一方で設定確認状態には制御されない。

## 【0400】

設定確認処理または設定変更処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS908）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS909）、割込みを許可する（ステップS9010）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

## 【0401】

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14のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図14に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介し

てゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 9 0 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 9 0 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報（大当りの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 9 0 2 3）。

#### 【0402】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 9 0 2 4）。この後、CPU 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 9 0 2 5）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行および保留の管理や、大当り遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される。

#### 【0403】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 9 0 2 6）。CPU 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行および保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

#### 【0404】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 9 0 2 7）。CPU 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 9 0 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【0405】

図 1 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 1 4 に示すステップ S 9 0 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

#### 【0406】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当り種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 1 3 に示すステップ S 2 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。

#### 【0407】

ステップ S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～ S 1 2 0）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

## 【0408】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲームまたは第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当たり」とするか否かや「大当たり」とする場合の大当たり種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当たり図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口および第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

10

## 【0409】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

## 【0410】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

20

## 【0411】

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

30

## 【0412】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

## 【0413】

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、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。表示結果が「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

40

## 【0414】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、

50

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。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当り種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新され、大当り開放前処理は終了する。

#### 【 0 4 1 5 】

ステップ S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

#### 【 0 4 1 6 】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

#### 【 0 4 1 7 】

ステップ S 1 1 7 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、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

#### 【 0 4 1 8 】

パチンコ遊技機 1 は、設定値に応じて大当りの当選確率や出玉率が変わる構成とされている。例えば、特別図柄プロセス処理の特別図柄通常処理において、設定値に応じた表示結果判定テーブル（当選確率）を用いることにより、大当りの当選確率や出玉率が変わるようになっている。例えば設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も大当りの当選確率が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど大当りの当選確率が低くなる。この例において、設定値として 6 が設定されている場合には遊技者にとって最も有利度が高く、6、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。設定値に応じて大当りの当選確率が変われば、出玉率も設定値に応じて変わってもよい。大当りの当選確率は設定値にかかわらず一定であるのに対し、大当り遊技状態におけるラウンド数が設定値に応じて変わってもよい。パチンコ遊技機 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかを設定可能に構成されていればよい。パチンコ遊技機 1 において設定されている設定値は、主基板 1 1 の側から演出制御基板 1 2 の側へ設定値指定コマンドが送信されることにより通知される。

#### 【 0 4 1 9 】

図 1 6 は、表示結果判定テーブルの構成例を示している。図 1 6 (A) は、変動特図が第 1 特図である場合に用いられる第 1 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示し、図 1 6 (B) は、変動特図が第 2 特図である場合に用いられる第 2 特図用表示結果判定テーブルの構成例を示している。表示結果判定テーブルは、ROM 1 0 1 に記憶されているデータの集まりである。表示結果判定テーブルでは、設定値に応じて、乱数値 M R 1 と比較さ

れる当り判定値が特別図柄の可変表示結果である特図表示結果に割り当てられている。乱数値MR1は、表示結果決定用の乱数値であり、0～65535の範囲でランダムに値が更新される。表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

#### 【0420】

図16(A)に示すように、変動特図が第1特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65535までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第1特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図16(A)に示す通りである。

10

#### 【0421】

図16(B)に示すように、変動特図が第2特図である場合については、設定値が1であり且つ遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、0～65535の範囲で値を取り得る数値であり、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される当り判定値のうち、1020～1237までが「大当り」に割り当てられており、65317～65425までが「時短付きはずれ」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。また、設定値が1であり且つ遊技状態が確変状態である場合は、前述の当り判定値のうち、1020～1346までが「大当り」に割り当てられており、その他の数値範囲が「はずれ」に割り当てられている。なお、変動特図が第2特図における設定値が2～6で且つ遊技状態が通常状態または時短状態の場合については、図16(B)に示す通りである。

20

#### 【0422】

ここで、各表示結果判定テーブルにおいて「大当り」や「時短付きはずれ」に割り当てられている当り判定値の数値範囲に着目すると、図17に示すように、遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

30

#### 【0423】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている(1020～1237までが「大当り」に割り当てられている)一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

40

#### 【0424】

つまり、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲(1020～1237)内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

#### 【0425】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値(大当り基準値)として、

50

設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

#### 【0426】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65535までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されるとともに、時短付きはずれ判定値は、前期設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65535の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

10

#### 【0427】

また、遊技状態が確変状態の場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

#### 【0428】

設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1346までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1347から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1347～1383の範囲、設定値3では1347～1429の範囲、設定値4では1347～1487の範囲、設定値5では1347～1556の範囲、設定値6では1347～1674の範囲にそれぞれ設定されている。

20

#### 【0429】

つまり、遊技状態が確変状態である場合における第1特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1346）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1347を基準として増加していく。

30

#### 【0430】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

#### 【0431】

遊技状態が通常状態または時短状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1237までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。

40

#### 【0432】

尚、設定値が1の場合は、大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲のみが設定されている（1020～1237までが「大当り」に割り当てられている）一方で、設定値2～設定値6の場合は、該大当り判定値の共通数値範囲から連続するように、1238から各設定値に応じた数値範囲が大当り判定値の非共通数値範囲に設定されている。この大当り判定値の非共通数値範囲は、設定値2では1238～1253の範囲、設定値3では1238～1272の範囲、設定値4では1238～1292の範囲、設定値5では1238～1317の範囲、設定値6では1238～1346の範囲にそれぞれ設定されている。

50

## 【0433】

つまり、本パチンコ遊技機1では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、設定値が1の場合は0～65535の範囲で値を取り得る当り判定値のうち、共通数値範囲（1020～1237）内の数値のみが「大当り」に割り当てられている一方で、設定値が2以上である場合は、大当り判定値のうち、共通数値範囲に非共通数値範囲を加えた範囲内の数値が「大当り」に割り当てられている。更に、非共通数値範囲は、設定値の値が大きくなるに連れて1238を基準として増加していく。

## 【0434】

このため、大当り確率は、1020を大当り判定値の基準値（大当り基準値）として、設定値が大きくなるに連れて共通数値範囲に連続する非共通数値範囲が増加していくことによって高くなっていく。

10

## 【0435】

更に、遊技状態が通常状態または時短状態である場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち65317～65425までの範囲が、設定値にかかわらず時短付きはずれを判定するための時短付きはずれ判定値の共通数値範囲に設定されている。ここで設定値が6の場合に注目すると、該設定値が6の場合は、前述したように当り判定値のうち1020～1346までが大当り判定値の数値範囲に設定されているとともに、時短付きはずれ判定値は、前記設定値6の大当り判定値の範囲（1020～1346）とは異なる数値範囲において、65317を時短付きはずれの基準値（時短付きはずれ基準値）として、65317～65425の範囲に設定されているので、時短付きはずれ判定値の数値範囲が各設定値に応じて変化する大当り判定値の範囲に重複することが防止されている。

20

## 【0436】

遊技状態が確変状態の場合における第2特図用表示結果判定テーブルにおいては、当り判定値のうち1020～1346までの範囲が、設定値にかかわらず大当りを判定するための大当り判定値の共通数値範囲に設定されている。他の第2特図用表示結果判定テーブルの特徴は、第1特図用表示結果判定テーブルと同様である。

## 【0437】

以上のように、本パチンコ遊技機1においては、変動特図が第1特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65535の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されており、変動特図が第2特別図柄であるときは、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合とにおいて、設定値にかかわらず65317～65425の範囲が時短付きはずれの共通数値範囲に設定されている。つまり、遊技状態が通常状態である場合と時短状態である場合については、可変表示結果が時短付きはずれとなる割合がいずれの設定値においても共通の割合となっているため、設定値によって射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができる。更に、各設定値で共通の判定値数が割り当てられている時短付きはずれについては、いずれの設定値においても時短付きはずれ基準値である65317から連続した数値範囲に設定されているので、可変表示結果を時短付きはずれとすることの判定に関するCPU103の処理負荷を低減することができるようになっている。

30

40

## 【0438】

尚、本パチンコ遊技機1では、設定可能な設定値を1～6までの6個としているが、パチンコ遊技機1に設定可能な設定値は、5個以下や7個以上であってもよい。また、パチンコ遊技機1に設定される設定値が小さいほど遊技者にとって有利となるようにしてもよい。

## 【0439】

大当り種別は、大当り種別判定テーブルにおける判定値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、大当り種別は、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。変動パターンは、変動パターン判定テーブルにおける判定

50

値の割当てに基づいて、設定値に応じて異なる割合で決定されてもよい。あるいは、変動パターンは、設定値にかかわらず共通の割合で決定されてもよい。設定値に応じてノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合が異なることで、ノーマルリーチやスーパーリーチが実行される頻度により設定値が示唆されてもよい。あるいは、設定値にかかわらずノーマルリーチやスーパーリーチの実行割合は共通であってもよい。その他、設定値に応じて、異なる割合で任意の設定示唆演出を実行可能としたものであってもよい。

#### 【0440】

（演出制御基板12の主要な動作）

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図18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18に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS71）、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する（ステップS72）。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

#### 【0441】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

#### 【0442】

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からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125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RAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120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。

#### 【0443】

ステップS73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S73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

#### 【0444】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行

10

20

30

40

50

する（ステップS 7 6）。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および装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体3 2の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板1 1から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

#### 【0 4 4 5】

ステップS 7 6の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS 7 7）、演出制御基板1 2の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS 7 3の処理に戻る。ステップS 7 3の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

10

#### 【0 4 4 6】

図1 9は、演出制御プロセス処理として、図1 8のステップS 7 6にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図1 9に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU1 2 0は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS 1 6 1）。先読予告設定処理では、例えば、主基板1 1から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

#### 【0 4 4 7】

ステップS 1 6 1の処理を実行した後、演出制御用CPU1 2 0は、例えばRAM1 2 2に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 7 0～S 1 7 5の処理のいずれかを選択して実行する。

20

#### 【0 4 4 8】

ステップS 1 7 0の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板1 1から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

30

#### 【0 4 4 9】

ステップS 1 7 1の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部1 2 3に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部1 2 3に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部1 2 3は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

40

#### 【0 4 5 0】

ステップS 1 7 2の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU1 2 0は、表示制御部1 2 3を指示することで、ステップS 1 7 1にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体3 2を駆動させること、音声制御基板1 3に対する指令（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に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例

50

例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

#### 【0451】

ステップ S173 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 から大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、演出プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

#### 【0452】

ステップ S174 の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“6”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板 11 から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

#### 【0453】

ステップ S175 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“7”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用 CPU 120 は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

#### 【0454】

##### （基本説明の変形例）

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

#### 【0455】

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

#### 【0456】

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

#### 【0457】

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

可能である。

【0458】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、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。

【0459】

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およびデータを、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。

【0460】

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

【0461】

（本発明の実施の形態における特徴部029SGに関する説明）

次に、本発明の実施の形態における特徴部029SGについて説明する。本特徴部029SGには、発明029SGと発明033SGとが含まれている。

【0462】

発明029SGの形態1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出（例えば、リーチ演出A）、第2示唆演出（例えば、リーチ演出B）、第3示唆演出（例えば、リーチ演出F）、第4示唆演出（例えば、リーチ演出E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図20-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能（例えば、図20-8に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり（例えば、図20-8に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行さ

10

20

30

40

50

れ、更にリーチ演出 F が実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 20-8 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図 20-8 及び図 20-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L7 はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L6b よりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出（例えば、図 20-10 及び図 20-55 に示すブラックアウト演出）と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出（例えば、図 20-10 及び図 20-55 に示す前段演出）と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出（例えば、図 20-10 及び図 20-55 に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図 20-8 及び図 20-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L13 と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L12 とは、リーチ演出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L11 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0463】

発明 029SG の形態 2 の遊技機は、形態 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 示唆演出の演出期間は、前記第 1 示唆演出の演出期間よりも長い（例えば、図 20-7 に示すように、リーチ演出 B の実行期間の長さ L2 は、リーチ演出 A の実行期間の長さ L1 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出よりも長期間にわたって第 2 示唆演出に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。また、第 2 示唆演出は、第 1 示唆演出とは異なり演出結果が報知されるよりも前から発展演出が実行されることがないので、特殊発展演出が実行されない場合であっても、該第 2 示唆演出の演出結果として有利状態に制御されることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させることができる。

【0464】

発明 029SG の形態 3 の遊技機は、形態 1 または形態 2 に記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 20-23 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 20-26 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 20-29 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、

前記発展示唆演出として、前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出を、前記第1示唆演出の実行期間中と前記第2示唆演出の実行期間中とのいずれにおいても実行可能である（例えば、図20-7及び図20-8に示すように、スーパーリーチ $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 、スーパーリーチ $\delta$ 、スーパーリーチ $\zeta$ 、スーパーリーチ $\eta$ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中とリーチ演出Bの実行中にメータ演出を実行可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出の実行期間中と第2示唆演出の実行期間中とにおいて、特別発展示唆演出により遊技者の特別発展演出が実行されることに対する期待感を喚起することができる。

【0465】

発明029SGの形態4の遊技機は、形態1～形態3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第1示唆演出及び前記第2示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第3発展パターンとして実行可能である（例えば、図20-9及び図20-25に示すように、スーパーリーチ $\lambda$ の変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出や第2示唆演出が実行されない場合であっても特別発展演出が実行されて期待度が高い特別示唆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0466】

発明029SGの形態5の遊技機は、形態4に記載の遊技機であって、

前記特別発展演出が実行されてから前記特別示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間は、前記特別発展演出が実行されてから前記第3示唆演出が実行されて前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも長い（例えば、図20-8及び図20-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さL13は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、期待度が高い特別発展演出が実行されたときの報知までの期間を長くすることで、有利状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

【0467】

発明029SGの形態6の遊技機は、形態1～形態5のいずれかに記載の遊技機であって、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図20-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図20-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図20-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記発展示唆演出実行手段は、演出態様が段階的に変化することで前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、メータ演出）と、演出態様が段階的に変化することで前記特殊発展演出の実行を示唆する特殊発展示唆演出（例えば、リーチ演出E発展示唆演出）とを実行可能であり、

前記特別発展示唆演出において演出態様が特定段数に変化する割合は、前記特殊発展示

10

20

30

40

50

唆演出において演出態様が前記特定段数に変化する割合よりも高い（例えば、図20-24及び図20-54に示すように、メータ演出はメータ029SG005Mの表示態様が5段階変化（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）するのに対して、リーチ演出E発展示唆演出はリーチ演出E発展示唆画像の表示態様が2段階変化する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展示唆演出が実行される第1示唆演出と特殊発展示唆演出が実行される第2示唆演出に遊技者を注目させることができるとともに、特別発展示唆演出においては特殊発展示唆演出よりも特定段数に変化し易くなるため、特定段数に変化する可否に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0468】

発明029SGの形態7の遊技機は、形態6に記載の遊技機であって、

前記特別発展示唆演出が実行される期間は、前記特殊発展示唆演出が実行される期間よりも長い（例えば、図20-7～図20-9に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別発展演出が実行された後に第1示唆演出よりも期待度の高い第3示唆演出が実行されることを、特殊発展演出の実行が示唆された後に第4示唆演出が実行されることよりも長期間にわたって示唆することができるので、特別発展示唆演出の演出興趣を向上できる。

【0469】

発明029SGの形態8の遊技機は、形態6または形態7に記載の遊技機であって、

前記発展示唆演出実行手段は、前記第2示唆演出が実行される場合にあっては、該第2示唆演出の演出結果が報知されるまでは前記特殊発展示唆演出を実行しない（例えば、リーチ演出E発展示唆演出は、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2示唆演出の実行中に特殊発展示唆演出が実行されることによって遊技者が該第2示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知されると認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0470】

発明029SGの形態9の遊技機は、形態1～形態8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記示唆演出の実行中に該示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）であって、該有利結果示唆演出を構成する構成演出の実行回数によって前記示唆を行う有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図20-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備え、

前記第3示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第1示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数よりも多く（例えば、図20-34に示すように、リーチ演出Fの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像の表示の計3個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンS、パターンT、パターンUにて実行可能）であるのに対して、リーチ演出Aの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作の計2個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターンP、パターンQにて実行可能）である部分）、

前記第4示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数は、前記第2示唆演出が実行されているときの前記構成演出の実行回数以下である（例えば、図20-34に

10

20

30

40

50

示すように、リーチ演出 E の実行中はチャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作の計 2 個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターン S、パターン Q にて実行可能であるのに対して、リーチ演出 B の実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示の計 3 個の演出を実行可能（チャンスアップ演出をパターン P、パターン Q、パターン R にて実行可能）である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出が実行されて更に第 3 示唆演出が実行される場合については、第 1 示唆演出が実行されているときよりも第 3 示唆演出が実行されているときの方が、構成演出の実行回数が増加することによって、第 3 示唆演出の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができ、第 2 示唆演出の演出結果として有利状態に制御されないことが報知された後に特殊発展演出が実行されて更に第 4 示唆演出が実行される場合について、第 4 示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数は、第 2 示唆演出が実行されているときの構成演出の実行回数以下であることによって、第 4 示唆演出の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることを防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【0 4 7 1】

発明 0 2 9 S G の形態 1 0 の遊技機は、形態 9 に記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、共通の態様を含む複数の態様に前記有利結果示唆演出（例えば、チャンスアップ演出）を実行可能であり、

前記共通の態様の有利結果示唆演出が実行されても、該有利結果示唆演出が実行された前記示唆演出の種類によって前記期待度が異なる（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 2 に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との共通の演出がリーチ演出 A ～リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の態様数の増加を抑えつつ、共通の態様の有利結果示唆演出がいずれの示唆演出の実行中に実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0 4 7 2】

発明 0 2 9 S G の形態 1 1 の遊技機は、形態 9 または形態 1 0 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行する際に該示唆演出の前記期待度に対応する期待度対応画像を表示可能であるとともに、該期待度対応画像を前記有利結果示唆演出が実行されるときに異なる期待度対応画像に変化可能である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 5 に示すように、チャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当たり期待度を示す期待度画像の表示態様を変化させる（期待度画像として表示されている星の数を増加させる）部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利結果示唆演出の実行に伴って期待度対応画像が変化するため、期待度対応画像への注目を高めることが可能となるので、示唆演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

【0 4 7 3】

発明 0 2 9 S G の形態 1 2 の遊技機は、形態 1 ～形態 1 1 に記載の遊技機であって、

前記示唆演出とは異なる演出であって、前記示唆演出中において表示される特定画像（例えば、アクティブ表示）の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 に示すアクティブ表示演出）を実行可能な特定画像示唆演出実行手段（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 として図 2 0 - 5 7 に示すように、画像表示装置 5 の表示領域に設けられたアクティブ表示エリア 0 2 9 S G 0 0 5 F にてアクティブ表示を複数の表示態様のいずれで表示し、該アクティブ表示がいずれ

10

20

30

40

50

の表示態様で表示されたかに応じて大当り期待度を異ならせる部分)を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、異なる種類の前記示唆演出のいずれにおいても共通して共通特定画像示唆演出を実行可能であり(例えば、アクティブ表示を白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形で表示可能な部分)、

前記第1発展パターンにおいて前記特別発展演出の前に実行される前記第1示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第3示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも低く(例えば、変形例029SG-1として図20-58に示すように、リーチ演出Aの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され更にリーチ演出Fが実行されるスーパーリーチ $\eta$ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2が、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3よりも低い部分)、

前記第1発展パターンにおいて前記特別発展演出が実行された後に実行される前記第3示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合は、前記第2発展パターンにおいて前記特殊発展演出が実行された後に実行される前記第4示唆演出の実行中に前記共通特定画像示唆演出が実行される割合よりも高い(例えば、変形例029SG-1として図20-58に示すように、スーパーリーチ $\eta$ の変動パターンの可変表示におけるリーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3が、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果(はずれ)が報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され更にリーチ演出Eが実行されるスーパーリーチ $\zeta$ の変動パターンの可変表示においてリーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1よりも高い部分)、ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出が実行されて第3示唆演出が実行される場合は、特別発展演出の開始前から特定画像示唆演出が実行されることにより第3示唆演出が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減でき、第3示唆演出と第4示唆演出とでは、期待度に応じて適切に共通特定画像示唆演出が実行されるので、遊技興趣を向上できる。

#### 【0474】

発明029SGの形態13の遊技機は、形態12に記載の遊技機であって、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第1態様(例えば、白色の丸形や青色の丸形)から該第1態様よりも前記期待度の高い第2態様(例えば、赤色の丸形)を含む複数の態様のいずれかに変化可能であり、

前記発展演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合は、前記発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合よりも低い(例えば、変形例029SG-2に示すように、スーパーリーチ $\eta$ の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Fの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P3を、リーチ演出Aの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P2よりも高く設定するとともに、スーパーリーチ $\zeta$ の変動パターンの可変表示において、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P1を、リーチ演出Bの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定画像の表示態様によって有利状態に制御される期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、特定画像の表示態様が発展演出の前に第2態様に変化することによって遊技者に予め期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減できる。

#### 【0475】

発明 0 2 9 S G の形態 1 4 の遊技機は、形態 1 2 または形態 1 3 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記第 1 示唆演出及び前記第 2 示唆演出が実行されずに前記特別示唆演出が実行される場合に、該特別示唆演出が実行される前において前記特別発展演出を第 3 発展パターンとして実行可能であり（例えば、図 2 0 - 9 に示すように、スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 A やリーチ演出 B が実行されていないリーチ前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、

前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出の前に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合は、前記第 3 発展パターンにおいて前記特別示唆演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第 2 態様に変化する割合よりも高い（例えば、変形例 0 2 9 S G - 3 に示すように、スーパーリーチ入の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも高く設定する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別示唆演出の前に特定画像の表示態様が第 2 態様に変化することによって、特別示唆演出が実行されることを遊技者に認識し易くできる。

【 0 4 7 6 】

発明 0 2 9 S G の形態 1 5 の遊技機は、形態 1 2 ~ 形態 1 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 0 - 1 4 に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

可変表示を開始するときに、前記発展演出が実行されることを決定可能な決定手段（例えば、C P U 1 0 3 が図 2 0 - 1 7 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶に対応する可変表示について、前記決定手段の決定前に前記発展演出が実行されることを判定可能な判定手段（例えば、変形例 0 2 9 S G - 4 の入賞時乱数値判定処理において、C P U 1 0 3 が変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチ  $\alpha$  ~ スーパーリーチ  $\lambda$  のいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出 A ~ リーチ演出 I のいずれを実行するのかを判定する部分）と、

を備え、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像示唆演出として、前記判定手段の判定結果にもとづいて、前記特別発展演出が実行されることを示唆する演出と、前記特殊発展演出が実行されることを示唆する演出と、を実行可能である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 4 において、保留記憶表表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を受け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出 E、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I のいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示の開始前から特定画像示唆演出に対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【 0 4 7 7 】

また、発明 0 3 3 S G の形態 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、大当たり遊技状態）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と、該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 C）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 D）、特殊示唆演出

10

20

30

40

50

(例えば、リーチ演出 G) と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに (例えば、図 20-9 に示すように、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分)、前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出が実行されて演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能 (例えば、図 20-8 に示すように、スーパーリーチ  $\theta$  の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果 (はずれ) が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行される部分) な発展演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、

10

前記第 1 発展パターンにおいて、前記特別発展演出が実行される前に所定演出 (例えば、図 20-9 に示す前兆演出) を実行可能な所定演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、

を備え、

前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とは前記期待度が異なり (例えば、図 20-30 (C) に示すように、リーチ演出 D はリーチ演出 C よりも大当たり期待度が高い部分)、

前記示唆演出実行手段は、

20

前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記特別示唆演出を実行可能であり (例えば、図 20-9 に示すように、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 I が実行される部分)、

前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において、前記特殊示唆演出を実行可能であり (例えば、図 20-8 に示すように、スーパーリーチ  $\theta$  の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 C またはリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果 (はずれ) が一旦報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 G が実行される部分)、

30

前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されないときは、前記特別示唆演出と前記特殊示唆演出とは異なる特定示唆演出を実行可能であり (例えば、図 20-9 に示すように、スーパーリーチ  $\iota$  の変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行されて更にリーチ演出 H が実行される部分)、

前記有利状態に制御されるときは、前記特殊発展演出が実行される割合よりも前記特別発展演出が実行される割合の方が高く (例えば、図 20-6 に示すように、可変表示結果が大当たりとなる場合、つまり、大当たり変動パターン判定テーブルの選択時には、可変表示中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチ  $\kappa$  大当たりの変動パターン (PB1-9) の決定割合が、可変表示中にリーチ演出 G 発展報知演出が実行されるスーパーリーチ  $\theta$  大当たりの変動パターン (PB1-7) の決定割合よりも高い部分)、

40

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く (例えば、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L7 はリーチ演出 G 発展報知演出の実行期間の長さ L8 よりも長く設定されている部分)、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出 (例えば、図 20-10 及び図 20-55 に示すブラックアウト演出) と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出 (例えば、図 20-10 及び図 20-55 に示す前段演出) と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出 (例えば、図 20-10 及び図 20-55 に示す後段演出) と、を含み、

前記第 1 示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行され

50

る割合と、前記第2示唆演出において前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行される割合とが異なる（例えば、図20-30（A）～図20-30（C）に示すように、リーチ演出Cが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合は、リーチ演出Dが実行された場合に前兆演出の後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合よりも高い部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出の種類と発展演出の種類との組み合わせによって演出を多様化できるとともに、示唆演出と発展演出とに所定の関係性を持たせることができるので、示唆演出と発展演出の演出興趣を向上できる。

【0478】

発明033SGの形態2の遊技機は、形態1に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図20-9に示すように、スーパーリーチiの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出または前記特定発展演出が実行されるよりも前に発展事前演出を実行可能な発展事前演出実行手段を備え（例えば、スーパーリーチiの変動パターンでの可変表示においてリーチ演出H発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分と、スーパーリーチkの変動パターンでの可変表示において高期待度リーチ演出発展報知演出よりも前のタイミングから事前演出が実行される部分）、

前記発展事前演出実行手段は、前記特別発展演出が実行される場合と前記特定発展演出が実行される場合とにおいて共通の前記発展事前演出を実行可能である（例えば図20-51に示すように、スーパーリーチiの変動パターンでの可変表示とスーパーリーチkの変動パターンでの可変表示とは共通の態様の事前演出が実行される部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展事前演出が実行されることで発展演出への注目を高めつつ、発展演出として特別発展演出と特定発展演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0479】

発明033SGの形態3の遊技機は、形態1または形態2に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図20-9に示すように、スーパーリーチiの変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出が実行される部分）、

前記特別発展演出の実行を示唆する特別発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Zを表示するパターンZの分岐先示唆演出）と、前記特定発展演出の実行を示唆する特定発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Yを表示するパターンYの分岐先示唆演出）と、前記特別発展演出と前記特定発展演出のどちらの実行も示唆する共通発展示唆演出（例えば、画像表示装置5において分岐先示唆画像029SG005Xを表示するパターンXの分岐先示唆演出）と、を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図20-27に示す分岐先演出決定処理において分岐先示唆演出の実行を決定した後に図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発展示唆演出として特別発展示唆演出と特定発展示唆演出と共通発展示唆演出とのいずれの演出が実行されるかに遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0480】

10

20

30

40

50

発明 0 3 3 S G の形態 4 の遊技機は、形態 1 ～形態 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 1 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合との差である第 1 差分よりも、前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合との差である第 2 差分の方が小さい（例えば、1 1 - 3 0 (D) に示すように、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ K の変動パターンと、リーチ演出 C またはリーチ演出 D として演出結果が報知された後にリーチ演出 G 発展報知演出とリーチ演出 G が実行されるスーパーリーチ θ の変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチ K の変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 6 0 % であるのに対して、スーパーリーチ θ の変動パターンの可変表示にてリーチ演出 C が実行される割合とリーチ演出 D が実行される割合との差が 4 0 % である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれが実行されるかによって、特別発展演出が実行される第 1 発展パターンであるのか、特殊発展演出が実行される第 2 発展パターンであるのかが推測できるようになるため、第 1 示唆演出と第 2 示唆演出のいずれが実行されるかに注目させることができるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0 4 8 1】

発明 0 3 3 S G の形態 5 の遊技機は、形態 4 に記載の遊技機であって、

前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される割合と前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される割合とが同一または略同一である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 0 に示すように、スーパーリーチ θ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 C の実行決定割合とリーチ演出 D の実行決定割合とを同一とする部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行される場合と第 2 示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行される第 2 発展パターンであることを期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0 4 8 2】

発明 0 3 3 S G の形態 6 の遊技機は、形態 4 または形態 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 発展パターンにて前記第 1 示唆演出が実行される場合の前記期待度は、前記第 2 発展パターンにて前記第 2 示唆演出が実行される場合の前記期待度と同一または略同一である（例えば、変形例 0 2 9 S G - 1 1 に示すように、スーパーリーチ θ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 C の実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出 D の実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 示唆演出が実行される場合と第 2 示唆演出が実行される場合のいずれの場合であっても、特殊発展演出が実行されたときには、有利状態になることを同様に期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0 4 8 3】

発明 0 3 3 S G の形態 7 の遊技機は、形態 1 ～形態 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出の実行中に該第 1 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 1 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第 2 示唆演出の実行中に該第 2 示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第 2 有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 2 0 - 3 1 に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図20-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図20-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図20-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行されるときに前記発展示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-6に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出の実行割合が異なるようになるため、発展示唆演出が実行されることの示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0484】

発明033SGの形態8の遊技機は、形態1～形態7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出の実行中に該第1示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）と、前記第2示唆演出の実行中に該第2示唆演出の演出結果が遊技者にとって有利な結果となることを示唆する第2有利結果示唆演出（例えば、分岐先示唆演出）とを実行可能な有利結果示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図20-31に示すチャンスアップ演出決定処理においてチャンスアップ演出の実行を決定した後に図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

少なくとも前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出G発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図20-23に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図20-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理においてリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したり、図20-29に示すリーチ演出G発展示唆演出決定処理においてリーチ演出G発展示唆演出の実行を決定した後に、図19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記第1発展パターンにて前記第1示唆演出が実行される場合に該第1示唆演出の実行中に前記第1有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1発展パターンにて前記第2示唆演出が実行される場合に該第2示唆演出の実行中に前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-13として図20-60に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出とにおいて、演出結果が有利な結果となることを示唆する第1有利結果示唆演出や第2有利結果示唆演出の実行割合が異なるようになるため、演出結果の示唆を好適に行うことができるので、遊技興趣を向上できる。

【0485】

10

20

30

40

50

発明 033SG の形態 9 の遊技機は、形態 7 または形態 8 に記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図 20-9 に示すように、スーパーリーチ 1 の変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分）、

前記第 1 有利結果示唆演出と前記第 2 有利結果示唆演出による示唆との関係度合は、該第 1 有利結果示唆演出または該第 2 有利結果示唆演出の実行後に前記特定発展演出または前記特殊発展演出が実行されることについての関係の方が、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行後に実行される前記示唆演出の演出結果についての関係よりも高い（例えば、図 20-28（A）に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出 C やリーチ演出 D が実行された後にリーチ演出 G ～リーチ演出 I のいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出 G ～リーチ演出 I のいずれに発展するかに応じて決定されるようになっている部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特別発展演出と第 2 特別発展演出による示唆が、該第 1 特別発展演出または該第 2 特別発展演出の実行時期に近い特定発展演出または特殊発展演出が実行されることに大きく関係するので、第 1 特別発展演出と第 2 特別発展演出の実行によって特定発展演出または特殊発展演出への注目を高めることができ、遊技興趣を向上できる。

【0486】

発明 033SG の形態 10 の遊技機は、形態 7 ～形態 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記発展演出実行手段は、前記所定演出が実行された後に前記特別発展演出が実行されない場合に、前記特定示唆演出の実行前に前記特別発展演出と前記特殊発展演出とは異なる特定発展演出を実行可能であり（例えば、図 20-9 に示すように、スーパーリーチ 1 の変動パターンでの可変表示では、前兆演出の実行後にリーチ演出 H 発展報知演出が実行される部分）、

前記第 1 有利結果示唆演出または前記第 2 有利結果示唆演出が実行される割合は、前記特定発展演出または前記特殊発展演出の実行前と実行後とで異なる（例えば、変形例 029SG-12 に示すように、リーチタイトルの赤色表示と可動体 32 の動作との共通の演出がリーチ演出 A ～リーチ演出 F のいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当り期待度が異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、好適に第 1 有利結果示唆演出または第 2 有利結果示唆演出を実行することで、第 1 発展パターンと第 2 発展パターンのいずれとなるのかへの注目度を高めることができる。

【0487】

発明 033SG の形態 11 の遊技機は、形態 7 ～形態 10 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第 1 報知態様（例えば、図 20-7 に示すように、スーパーリーチ 1 の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第 2 報知態様（例えば、変形例 029SG-7 に示す、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当りであると報知する第 2 報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第 1 示唆演出または前記第 2 示唆演出の演出結果が前記第 1 報知態様で報知される

10

20

30

40

50

場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と同一である（例えば、変形例029SG-7に示すように、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出と第2示唆演出が第2報知態様にて報知されることによって遊技者に意外感を与えることができるとともに、第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第1報知態様で報知される場合と第1示唆演出または第2示唆演出の演出結果が第2報知態様で報知される場合とで、第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出の実行を決定する処理を共通化できるので、該処理にかかるデータ量を抑えることができる。

【0488】

発明033SGの形態12の遊技機は、形態7～形態11のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1示唆演出と前記第2示唆演出における演出結果の報知態様としては、前記有利状態に制御されないことが単に報知される第1報知態様（例えば、図20-7に示すように、スーパーリーチγの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されて可変表示が終了する部分）と、前記有利状態に制御されないことが一旦報知された後に前記有利状態に制御されることが報知される第2報知態様（例えば、変形例029SG-7に示す、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知した後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知する第2報知態様（所謂復活態様））とを有し、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第1報知態様で報知された後に前記特殊発展演出が実行されたときに、該前記特殊発展演出後に実行される前記示唆演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合は、前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記第2報知態様で報知された場合において前記第1有利結果示唆演出または前記第2有利結果示唆演出が実行される割合と異なる（例えば、変形例029SG-8に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当りの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1示唆演出または第2示唆演出が実行される場合において有利状態に制御されることが報知されるまでに特殊発展演出が実行されるか否かによって第1有利結果示唆演出または第2有利結果示唆演出が実行される割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0489】

発明033SGの形態13の遊技機は、形態7～形態12のいずれかに記載の遊技機であって、

前記有利結果示唆演出実行手段は、前記第1有利結果示唆演出と前記第2有利結果示唆演出とを含む複数の有利結果示唆演出（例えば、パターンX、パターンY、パターンZの

10

20

30

40

50

分岐先示唆演出) を実行可能であり、

いずれの前記有利結果示唆演出が実行されるかに応じて前記特別発展演出の実行割合が異なり(例えば、図20-28に示すように、分岐先示唆演出がパターンX、パターンY、パターンZのいずれで実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行割合が異なる部分)、

前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の実行中に、最も前記特別発展演出の実行割合が高い特別有利結果示唆演出または前記特別示唆演出が実行されたときに前記特別発展演出が実行されなかった場合は、実行中の前記第1示唆演出または前記第2示唆演出の演出結果が前記有利状態に制御されることを報知する演出結果となる(例えば、変形例029SG-9に示すように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合には、可変表示結果が大当たりとなることが報知される部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に意外感を与えることができるとともに、特別有利結果示唆演出または特別示唆演出が実行された場合に特別発展演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0490】

図20-1(A)は、本特徴部029SG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。尚、図20-1(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。

【0491】

図20-1(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第1可変表示開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示の開始を指定する第2可変表示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(演出図柄ともいう)などの変動パターン(変動時間(可変表示時間))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。尚、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。

【0492】

コマンド8CXXHは、可変表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する演出制御コマンドである。可変表示結果指定コマンドでは、例えば図20-1(B)に示すように、可変表示結果(変動表示結果ともいう)が「はずれ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0493】

可変表示結果指定コマンドでは、例えば、図20-1(B)に示すように、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「はずれ」となる旨の事前決定結果を示す第1可変表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2可変表

10

20

30

40

50

示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り B」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 3 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変大当り C」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 4 可変表示結果指定コマンドである。コマンド 8 C 0 4 H は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を通知する第 5 可変表示結果指定コマンドである。

【 0 4 9 4 】

コマンド 8 F 0 0 H 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 5 L, 5 C, 5 R で飾り図柄の変動停止（確定）を指定する図柄確定コマンドである。コマンド 9 5 X X H は、パチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機 1 における現在の遊技状態に応じて、異なる E X T データが設定される。具体的な一例として、コマンド 9 5 0 0 H を時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態（低確低ベース状態、通常状態）に対応した第 1 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 1 H を時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態（低確高ベース状態、時短状態）に対応した第 2 遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド 9 5 0 2 H を確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態（高確低ベース状態、時短なし確変状態）に対応した第 3 遊技状態指定コマンドとし、コマンド 9 5 0 3 H を時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態（高確高ベース状態、時短付確変状態）に対応した第 4 遊技状態指定コマンドとする。

【 0 4 9 5 】

コマンド A 0 X X H は、大当り遊技の開始を示す演出画像の表示を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技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。

【 0 4 9 6 】

当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なる E X T データが設定されてもよい。あるいは、当り開始指定コマンドや当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果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。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば、後述する通常開放大当り状態や高速開放大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「10」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【 0 4 9 7 】

コマンド B 1 0 0 H は、入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A により検出されて始動入賞（第 1 始動入賞）が発生したことに基づき、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を実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B により検出されて始動入賞（第 2 始動入賞）が発生したことに基づき、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。

【 0 4 9 8 】

コマンド C 1 X X H は、特図保留記憶数を特定可能とするために、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、特図保留記憶数

10

20

30

40

50

を特定可能とするために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1始動条件が成立したことにもとづいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2始動条件が成立したことにもとづいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき（保留記憶数が減少したとき）に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

10

#### 【0499】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加（または減少）を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

#### 【0500】

コマンドC4XXHおよびコマンドC6XXHは、入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンド（入賞時判定結果指定コマンド）である。このうち、コマンドC4XXHは、入賞時判定結果として、可変表示結果が「大当り」となるか否か及び大当り種別（確変や非確変）を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドC6XXHは、入賞時判定結果として、変動パターン判定用の乱数値が、「非リーチ」、「スーパーリーチ」、「その他」のいずれの変動パターンとなるかの判定結果を示す変動カテゴリコマンドである。

20

#### 【0501】

尚、図20-1（A）に示すコマンドは一例であり、これらのコマンドの一部を有しないものであってもよいし、これらのコマンドに代えて異なるコマンドを用いてもよいし、これらのコマンドと異なるコマンドを追加してもよい。例えば、各入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて払い出される賞球数を特定可能とするための賞球数通知コマンドや、遊技球が通過ゲート41を通過したことを通知するためのゲート通過通知コマンドや、確変制御や時短制御が実行される残りの回数を通知する通知コマンド等を設けるようにしてもよい。

30

#### 【0502】

図20-2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20-2に示すように、本特徴部029SG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、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4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。尚、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。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

#### 【0503】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の一部または全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、遊技制御カウンタ設定部029SG154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～MR4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。

40

#### 【0504】

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を決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当り種別判定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における大当り種別を「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」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。

50

## 【0505】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。

## 【0506】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図はずれ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。

## 【0507】

図20-3は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGでは、特図表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の特図表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の特図表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

10

## 【0508】

特図表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第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にもとづいて決定するために参照されるテーブルである。

20

## 【0509】

本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

## 【0510】

特図表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本特徴部029SGにおける特図表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率（本特徴部029SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本特徴部029SGでは約1/30）。即ち、特図表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

40

## 【0511】

図20-4(A)は、ROM101に記憶される大当り種別判定テーブルの構成例を示している。本特徴部029SGにおける大当り種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当り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。大当り種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて可変表示（変動表示）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変大当り」や「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」といった複数種類の大当り種別に割り当てられて

50

いる。

【0512】

ここで、本特徴部029SGにおける大当り種別について、図20-4(B)を用いて説明すると、本特徴部029SGでは、大当り種別として、大当り遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する「確変大当りA」や「確変大当りB」と、大当り遊技状態の終了後において高確制御が実行されるが時短制御が実行されない高確低ベース状態に移行する「確変大当りC」と、大当り遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する「非確変大当り」とが設定されている。

【0513】

「確変大当りA」による大当り遊技状態は、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10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。一方、「確変大当りB」による大当り遊技状態は、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5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。「確変大当りC」による大当り遊技状態は、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2回（いわゆる2ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。また、「非確変大当り」による大当り遊技状態は、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10回（いわゆる10ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当りである。よって、「確変大当りA」を10ラウンド（10R）確変大当りと呼称し、「確変大当りB」を5ラウンド（5R）確変大当りと呼称し、「確変大当りC」を2ラウンド（2R）確変大当りと呼称する場合がある。

【0514】

確変大当りA～確変大当りCの大当り遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当り遊技状態の終了後において再度大当りが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当りが確変大当りA～確変大当りCのいずれかである場合には、大当り遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当り遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

【0515】

一方、「非確変大当り」による大当り遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本特徴部029SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当り遊技状態となることにより終了する。

【0516】

図20-4(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、可変表示される特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」、「確変大当りB」、「確変大当りC」、「非確変大当り」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、可変表示される特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられる一方で、可変表示される特図が第2特図である場合には、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に対して判定値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とも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とも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、大当り種別をラウンド数の少ない「確変大当りB」や「確変大当りC」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当り種別を「確変大当りB」や「確変大当りC」としてラウンド数の少ない大当り状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない大当り状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止

10

20

30

40

50

できるようになっている。

【0517】

尚、図20-4(A)に示す大当り種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当り種別に対する判定値の割当ては、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに係わらず同一とされているので、非確変の大当りとなる確率と確変の大当りとなる確率は、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず同一とされている。

【0518】

よって、前述したように、「確変大当りB」や「確変大当りC」に対する判定値の割り当てが、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当りA」に対する判定値の割り当ても第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当りA」については、第2特図の特図ゲームである場合の方が第1特図の特図ゲームである場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0519】

尚、第2特図の特図ゲームである場合にも、第1特図の特図ゲームである場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、第2特図の特図ゲームである場合には、第1特図の特図ゲームである場合に比べて少ない判定値が、「確変大当りB」や「確変大当りC」の大当り種別に割り当てられてもよい。あるいは、第1特図の特図ゲームであるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別の決定を行うようにしてもよい。

【0520】

図20-5は、本特徴部029SGにおける変動パターンを示している。本特徴部029SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。

【0521】

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部029SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、2種類以上のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ変動パターンとしてスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγ、スーパーリーチδ、スーパーリーチε、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκ、スーパーリーチλの11種類の変動パターンを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ変動パターンを12種類以上或いは10種類以下のみ設けてもよい。

【0522】

尚、本特徴部029SGにおけるスーパーリーチ変動パターンは、スーパーリーチαの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-2）とはずれとなる変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチβの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（PB1-3）とはずれとなる変動パターン（PA2-3）と、スーパーリーチγの変動パターンとして可変表示結果が大当りとなる変動パターン（

P B 1 - 4) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 4) と、スーパーリーチ  $\delta$  の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン (P A 2 - 5) と、スーパーリーチ  $\epsilon$  の変動パターンとして可変表示結果がはずれとなる変動パターン (P A 2 - 6) と、スーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 5) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 7) と、スーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 6) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 8) と、スーパーリーチ  $\theta$  の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 7) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 9) と、スーパーリーチ  $\iota$  の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 8) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 10) と、スーパーリーチ  $\kappa$  の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 9) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 11) と、スーパーリーチ  $\lambda$  の変動パターンとして可変表示結果が大当たりとなる変動パターン (P B 1 - 10) とはずれとなる変動パターン (P A 2 - 12) と、が設けられている。

10

#### 【0523】

図20-5に示すように、本特徴部029SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。

#### 【0524】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチ、ノーマルリーチ、非リーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては一部の例外を除き特図変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

20

#### 【0525】

特に、スーパーリーチ  $\beta$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\alpha$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\gamma$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\beta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\delta$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\gamma$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\epsilon$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\delta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\zeta$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\epsilon$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\eta$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\zeta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\theta$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\eta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\iota$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\theta$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されており、スーパーリーチ  $\kappa$  変動パターンの特図変動時間は、スーパーリーチ  $\iota$  変動パターンの特図変動時間よりも長く設定されている。

30

#### 【0526】

尚、これらスーパーリーチ  $\alpha$  変動パターン～スーパーリーチ  $\kappa$  変動パターンのうち、スーパーリーチ  $\delta$  変動パターンとスーパーリーチ  $\epsilon$  変動パターンについては可変表示結果が大当たりとなる変動パターンが設けられていない。つまり、これらスーパーリーチ  $\alpha$  変動パターン～スーパーリーチ  $\kappa$  変動パターンについては、スーパーリーチ  $\delta$  変動パターンとスーパーリーチ  $\epsilon$  変動パターンとを除外した変動パターンについて、スーパーリーチ  $\alpha$  変動パターンが最も特図変動時間が短く且つ大当たり期待度が低く設定されているとともに、特図変動時間が長くなるにつれて大当たり期待度が高まるように設定されている。

40

#### 【0527】

更に、本特徴部029SGにおいては、スーパーリーチ  $\kappa$  変動パターンよりも大当たり期待度が高いスーパーリーチ変動パターンとして、スーパーリーチ  $\lambda$  変動パターンが設けられている。該スーパーリーチ  $\lambda$  変動パターンは、例外的に特図変動時間がスーパーリーチ  $\zeta$  変動パターンよりも長く且つスーパーリーチ  $\eta$  変動パターンよりも短く設定されている。

50

## 【0528】

また、本特徴部029SGにおいては、後述するように、これら変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR3のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値MR3に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンを決定するようにしてもよい。

## 【0529】

尚、図20-5及び図20-7(A)に示すように、スーパーリーチ $\alpha$ 変動パターン(PA2-2、PB1-2)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL1のリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。図20-5及び図20-7(B)に示すように、スーパーリーチ $\beta$ 変動パターン(PA2-3、PB1-3)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2(L2>L1)のリーチ演出Bを実行し、該リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。

## 【0530】

図20-7(A)及び図20-7(B)に示すように、スーパーリーチ $\alpha$ 変動パターンとスーパーリーチ $\beta$ 変動パターンとは、可変表示開始タイミングからリーチ演出の終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)に亘って、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出を実行可能な変動パターンでもある。尚、前述したようにリーチ演出Bの実行期間の長さL2はリーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長期間に設定されているため、スーパーリーチ $\beta$ 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さL5は、スーパーリーチ $\alpha$ 変動パターンにおけるメータ演出実行可能期間の長さL4よりも長期間に設定されている(L5>L4)。

## 【0531】

図20-5及び図20-7(C)に示すように、スーパーリーチ $\gamma$ 変動パターン(PA2-4、PB1-4)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果を報知する変動パターンである。尚、リーチ演出Cとリーチ演出Dとはどちらも実行期間が長さL3に設定されている。また、スーパーリーチ $\gamma$ 変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知された後に更にリーチ演出Hが実行されることを報知するリーチ演出H発展報知演出と、リーチ演出Fとリーチ演出Iとのどちらかが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出と、のどちらが実行されるか(どちらの報知演出に分岐するか)を示唆する分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

## 【0532】

図20-5及び図20-7(D)に示すように、スーパーリーチ $\delta$ 変動パターン(PA2-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出Eへの発展を示唆するリーチ演出E発展示唆演出を実行可能(リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さ:L6a)であり、最終的にリーチ演出Eに発展せずはずれを報知する変動パターンである。尚、スーパーリーチ $\delta$ 変動パターンは、スーパーリーチ $\beta$ 変動パターンと同じく、可変表示の開始タイミングからリーチ演出の終了タイミングに亘ってメータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ:L5)な変動パターンでもあり、メータ演出実行可能期間の長さL5は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている。

## 【0533】

図20-5及び図20-8(E)に示すように、スーパーリーチ $\epsilon$ 変動パターン(PA2-6)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D(いずれのリーチ演出の実行期間の長さもL3)を実行して可変表示結果が

10

20

30

40

50

はずれであることを報知した後にリーチ演出Gへの発展を示唆するリーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、最終的にリーチ演出Gに発展せずにはずれを報知する変動パターンである。また、スーパーリーチε変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0534】

図20-5及び図20-8(F)に示すように、スーパーリーチζ変動パターン(PA2-7、PB1-5)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出として実行期間の長さがL2のリーチ演出Bを実行して可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出E発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Eに発展することを報知するリーチ演出E発展報知演出(リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さ:L6b)を実行した後にリーチ演出Eを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチζ変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Bの終了タイミングに亘って、メータ演出を実行可能(メータ演出実行可能期間の長さ:L5)な変動パターンでもある。メータ演出実行可能期間の長さL5は、リーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている。尚、リーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bは、メータ演出実行可能期間の長さL5よりも短く設定されている。また、スーパーリーチζ変動パターンは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さがL11に設定されている。

10

【0535】

図20-5及び図20-8(G)に示すように、スーパーリーチη変動パターン(PA2-8、PB1-6)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Aを実行し、該リーチ演出Aの途中から該リーチ演出Aに替えて大当り期待度が高いリーチ演出(本特徴部であれば後述するリーチ演出Fまたはリーチ演出I)に発展することを報知する高期待度リーチ演出発展報知演出をリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長期間であるL7(L7>L6b)に亘って実行し、更にリーチ演出Fを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチη変動パターンは、可変表示の開始タイミングからリーチ演出Aが高期待度リーチ演出発展報知演出に切り替わるタイミングに亘って、メータ演出を実行可能(リーチ演出Aが途中で高期待度リーチ演出発展報知演出に切替わるので、メータ演出実行可能期間の長さはL4よりも短いL4')な変動パターンでもある。また、スーパーリーチη変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さは、スーパーリーチζ変動パターンにおけるリーチ演出E発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミングまでの期間の長さL11よりも長いL12(L12>L11)に設定されている。

20

30

【0536】

図20-5及び図20-8(H)に示すように、スーパーリーチθ変動パターン(PA2-9、PB1-7)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出D(いずれのリーチ演出の実行期間の長さもL3)を実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dにて可変表示結果がはずれであることを報知した後にリーチ演出G発展示唆演出を実行可能であり、更にリーチ演出Gに発展することを報知するリーチ演出G発展報知演出を高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7よりも短期間であるL8(L7>L8)に亘って実行し、更にリーチ演出Gを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチθ変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

40

【0537】

図20-5及び図20-9(I)に示すように、スーパーリーチι変動パターン(PA2-10、PB1-8)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更にリーチ

50

演出Hに発展することを報知するリーチ演出H発展報知演出を実行してリーチ演出Hを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチI変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。

【0538】

図20-5及び図20-9(J)に示すように、スーパーリーチK変動パターン(PA2-11、PB1-9)は、可変表示中においてスーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Cまたはリーチ演出Dを実行し、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの途中からリーチ演出Cまたはリーチ演出Dに替えて事前演出及び前兆演出を実行し、更に実行期間の長さがL7である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。また、スーパーリーチK変動パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行期間中において、分岐先示唆演出を実行可能な変動パターンでもある。また、スーパーリーチK変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さは、スーパーリーチη変動パターンにおける高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12よりも長いL13(L13>L12>L11)に設定されている。

【0539】

スーパーリーチλ変動パターン(PA2-12、PB1-10)は、可変表示中において他のスーパーリーチの変動パターンにおけるリーチよりも前のタイミングから実行期間の長さがL7である高期待度リーチ演出発展報知演出を実行してリーチ演出Iを実行する変動パターンである。尚、スーパーリーチλ変動パターンは、可変表示の開始タイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングに亘って、メータ演出を実行可能(リーチよりも前のタイミングから高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、メータ演出実行可能期間の長さはL4'よりも更に短いL4''; L4>L4'>L4'')な変動パターンでもある。また、スーパーリーチλ変動パターンは、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さは、スーパーリーチKと同じくL13(L13>L12>L11)に設定されている。

【0540】

特に、図20-10(A)及び図20-10(B)に示すように、本特徴部029SGにおける高期待度リーチ演出発展報知演出としては、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出と、該ブラックアウト演出の後に画像表示装置5において前セリフを表示する前段演出と、該前段演出の後の切替演出と、該切替演出の後に画像表示装置5において後セリフを表示する後段演出と、該後段演出の後に可動体32を画像表示装置5の上方である原点位置から画像表示装置5の表示領域の前面略中央位置に重複する演出位置まで落下(動作)させる可動体演出と、が実行されるようになっている。

【0541】

前段演出は、図20-10(B)及び図20-55に示すように、画像表示装置5に表示されたキャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示するとともに、スピーカ8L、8Rから音声情報として出力する演出である。

【0542】

後段演出は、図20-10(B)及び図20-55に示すように、前段演出に続けて、キャラクタが喋るセリフ内容を、文字画像029SG008として画像表示装置5の表示領域に表示するとともに、スピーカ8L、8Rから音声情報として出力する演出である。

【0543】

図20-10(B)に示すように、前段演出のセリフは「1人じゃない…みんなの力を見せてやる!」とされ、後段演出のセリフは、「ミラクルアタック!」とされている。

【0544】

より具体的には、前段演出は、第１期間と第２期間とから構成されており、第１期間においては、「１人じゃない…」のセリフがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるとともに、画像表示装置５の表示領域において該「１人じゃない…」の７文字が表示される。そして、第２期間においては、「みんなの力を見せてやる！」のセリフがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるとともに、画像表示装置５の表示領域において該「みんなの力を見せてやる！」の１２文字が「１人じゃない…」の文字の下方に表示される。また、後段演出も、第１期間と第２期間とから構成されており、第１期間においては、「ミラクル」のセリフがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるとともに、画像表示装置５の表示領域において該「ミラクル」の４文字が表示される。そして、第２期間においては、「アタック！」のセリフがスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力されるとともに、画像表示装置５の表示領域において該「アタック！」の５文字が「ミラクル」の文字の下方に表示される。

10

【０５４５】

つまり、本特徴部０２９ＳＧにおける前段演出と後段演出とにおいては、前段演出の第１期間にて表示される文字数は、後段演出の第１期間にて表示される文字数よりも多く、前段演出の第２期間にて表示される文字数は、後段演出の第２期間にて表示される文字数よりも多い。

【０５４６】

また、図２０－１０（Ｂ）に示すように、前段演出におけるセリフの表示態様と、後段演出におけるセリフの表示態様とは異なっており、特に、後段演出におけるセリフは、前段演出におけるセリフの表示態様よりも強調度合いが高い表示態様にて表示されるようになっている。

20

【０５４７】

例えば、前段演出では、画像表示装置５の背景画面及びキャラクタ画像が暗い態様で表示されるとともに、複数文字（例えば、「１人じゃない…」）からなる文字画像０２９ＳＧ００７は、第１期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示され、次いで、複数文字（例えば、「みんなの力を見せてやる！」）からなる文字画像０２９ＳＧ００７は、第２期間において漸次大きく、かつ、明るくなる態様（フェードイン）にて表示される。また、文字画像０２９ＳＧ００７（例えば、「１人じゃない…みんなの力を見せてやる！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、漸次小さく、かつ、暗くなる態様（フェードアウト）にて表示され、最終的には消えていく。尚、文字画像０２９ＳＧ００７はフェードインまたはフェードアウトしながら移動するようにしてもよい。

30

【０５４８】

一方、後段演出では、画像表示装置５の背景画面が前段演出よりも明るい態様で表示されるとともに、１文字からなる複数の文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ミ」「ラ」「ク」「ル」）は、第１期間において表示画面の右辺から順次中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）され、１文字からなる複数の文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ア」「タ」「ッ」「ク」「！」）は、第２期間において表示画面の下辺から中央に向けて自転しながら移動していくように（フレームイン）表示（動的表示）される。また、これら文字画像０２９ＳＧ００８（例えば、「ミラクルアタック！」）が最も大きく、かつ、明るく表示された後は、周囲に向けて放射状に広がるように移動した後、最終的には表示画面外へ消えていく態様（フレームアウト）にて表示される。

40

【０５４９】

図２０－１０（Ｂ）に示すように、前段演出の文字画像０２９ＳＧ００７は、小さく、平面状（２次元）で、動き（フェードインによる表示態様の変化速度）は遅く、低い明度で表示される。一方、後段演出の文字画像０２９ＳＧ００８は、前段演出の文字画像０２９ＳＧ００７よりも、大きく、立体状（３次元）で、動き（フレームインによる表示態様の変化速度（移動速度））は速く、高い明度で表示される（図２０－５５参照）。

【０５５０】

50

尚、前段演出における文字画像029SG007の最大の大きさと明度よりも、後段演出における文字画像029SG008の最大の大きさと明度の方が大きく、明るくなっていれば、フェードインやフレームインの際の文字画像の一部の大きさや明度が逆の関係になっていてもよい。また、前段演出と後段演出とでセリフ内容は異なっているが、少なくとも一部の内容が共通であってもよい。

#### 【0551】

このように、セリフを構成する文字画像の大きさは小さいものより大きい方が強調度合いが高く、形態は平面的より立体的の方が強調度合いが高く、動きは遅いより速い方が強調度合いが高く、明度は低いより高い方が強調度合いが高いと言える。尚、上記では、文字画像の大きさ、形態、動き、明度について後段演出の方が前段演出よりも強調度合いが高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後段演出の文字画像の大きさ、形態、動き、明度のうち少なくとも一の要素の強調度合いが前段演出の文字画像よりも高ければよい。また、上記以外にも、例えば、強調度合いは、文字の太さについては、細いものよりも太い方が高く、色については、彩度や明度が低いより高い方が高いもの等を含んでいてもよい。さらに、文字画像自体の表示態様だけでなく、文字画像の周囲にエフェクト画像などの特殊画像を表示することにより強調度合いを高めるようにしてもよい。

#### 【0552】

図20-6は、本特徴部029SGにおける変動パターンの決定方法の説明図である。本特徴部029SGでは、実行する可変表示の表示結果や保留記憶数に応じて、選択する変動パターン判定テーブルを異ならせている。

#### 【0553】

具体的には、図20-6に示すように、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択し、該大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンをPB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチγ大当たりの変動パターン）、PB1-5（スーパーリーチζ大当たりの変動パターン）、PB1-6（スーパーリーチη大当たりの変動パターン）、PB1-7（スーパーリーチθ大当たりの変動パターン）、PB1-8（スーパーリーチι大当たりの変動パターン）、PB1-9（スーパーリーチκ大当たりの変動パターン）、PB1-10（スーパーリーチλ大当たりの変動パターン）とから決定する。

#### 【0554】

尚、大当たり用変動パターン判定テーブルを用いて変動パターンを決定する場合は、PB1-1（ノーマルリーチ大当たりの変動パターン）の決定割合を最も低く設定し、PB1-2（スーパーリーチα大当たりの変動パターン）、PB1-3（スーパーリーチβ大当たりの変動パターン）、PB1-4（スーパーリーチγ大当たりの変動パターン）、PB1-5（スーパーリーチζ大当たりの変動パターン）、PB1-6（スーパーリーチη大当たりの変動パターン）、PB1-7（スーパーリーチθ大当たりの変動パターン）、PB1-8（スーパーリーチι大当たりの変動パターン）、PB1-9（スーパーリーチκ大当たりの変動パターン）、PB1-10（スーパーリーチλ大当たりの変動パターン）の順に決定割合を高めるように設定すればよい（大当たり変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合：PB1-2<PB1-3<PB1-4<PB1-5<PB1-6<PB1-7<PB1-8<PB1-9<PB1-10）。

#### 【0555】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一の大当たり用変動パターン判定テーブルを使用して変動パターンを決定する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、PB1-1、PB1-2、PB1-3のうちいずれかの決定割合が異なる大当たり用変動パターン判定テーブルを複数設け、少なくとも2以上の大当たり変動パターンの決定割合が異なる大当たり用変動パターン判定テーブルを複数設け、大当たり種別に応じて異なる大当たり用変動パターン判定テーブルを用い

て変動パターンを決定してもよい。このようにすることで、大当り種別毎に決定され易い変動パターンを作り出すことができるので、いずれの変動パターンの可変表示にて可変表示結果が大当りとなったかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0556】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が2個以下である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルAを用いて変動パターンをPA1-1（非リーチはずれの変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

10

【0557】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が3個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルBを用いて変動パターンをPA1-2（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

20

【0558】

また、通常遊技状態（低ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」であり、且つ変動特図の保留記憶数が4個である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルCを用いて変動パターンをPA1-3（非リーチはずれの短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スーパーリーチζはずれの変動パターン）、PA2-8（スーパーリーチηはずれの変動パターン）、PA2-9（スーパーリーチθはずれの変動パターン）、PA2-10（スーパーリーチιはずれの変動パターン）、PA2-11（スーパーリーチκはずれの変動パターン）、PA2-12（スーパーリーチλはずれの変動パターン）とから決定する。

30

40

【0559】

また、時短状態（高ベース状態）において可変表示結果が「はずれ」である場合は、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択し、該はずれ用変動パターン判定テーブルDを用いて変動パターンをPA1-4（非リーチはずれの時短用短縮変動パターン）、PA2-1（ノーマルリーチはずれの変動パターン）、PA2-2（スーパーリーチαはずれの変動パターン）、PA2-3（スーパーリーチβはずれの変動パターン）、PA2-4（スーパーリーチγはずれの変動パターン）、PA2-5（スーパーリーチδはずれの変動パターン）、PA2-6（スーパーリーチεはずれの変動パターン）、PA2-7（スー

50

パーリーチζはずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチηはずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチθはずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチιはずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチκはずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチλはずれの変動パターン)とから決定する。

#### 【0560】

つまり、本特徴部029SGにおいて可変表示結果が「はずれ」となる場合は、変動特図の保留記憶数が3個や4個等であること、或いは、時短状態であることにもとづいて、特図変動時間が通常の非リーチはずれの変動パターン(PA1-1)よりも短い短縮用の変動パターン(PA1-2、PA1-3、PA1-4)により可変表示が実行される割合が高くなるので、遊技が間延びしてしまうことを防止しつつ、次に可変表示結果が大当たりとなるまでの期間を短縮することが可能となっている。

10

#### 【0561】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルA~Dを用いて変動パターンを決定する場合は、非リーチはずれの変動パターン(はずれ用変動パターン判定テーブルAであればPA1-1、はずれ用変動パターン判定テーブルBであればPA1-2、はずれ用変動パターン判定テーブルCであればPA1-3、はずれ用変動パターン判定テーブルDであればPA1-4)の決定割合を最も高く設定し、PA2-1(ノーマルリーチはずれの変動パターン)、PA2-2(スーパーリーチαはずれの変動パターン)、PA2-3(スーパーリーチβはずれの変動パターン)、PA2-4(スーパーリーチγはずれの変動パターン)、PA2-5(スーパーリーチδはずれの変動パターン)、PA2-6(スーパーリーチεはずれの変動パターン)、PA2-7(スーパーリーチζはずれの変動パターン)、PA2-8(スーパーリーチηはずれの変動パターン)、PA2-9(スーパーリーチθはずれの変動パターン)、PA2-10(スーパーリーチιはずれの変動パターン)、PA2-11(スーパーリーチκはずれの変動パターン)、PA2-12(スーパーリーチλはずれの変動パターン)の順に決定割合を低めるように設定すればよい(はずれ変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチ変動パターンの決定割合: PA2-12<PA2-11<PA2-10<PA2-9<PA2-8<PA2-7<PA2-6<PA2-5<PA2-4<PA2-3<PA2-2)。

20

#### 【0562】

以上のように各変動パターン判定テーブルにおける各変動パターンの決定割合を設定することによって、スーパーリーチ変動パターンについては、スーパーリーチα変動パターンの大当たり期待度が最も低く設定されており、スーパーリーチβ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチα変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチγ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチβ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチζ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチγ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチη変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチζ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチθ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチη変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチι変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチθ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチκ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチι変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されており、スーパーリーチλ変動パターンの大当たり期待度がスーパーリーチκ変動パターンの大当たり期待度よりも高く設定されている。尚、スーパーリーチδ変動パターンとスーパーリーチε変動パターンについては、前述したように可変表示結果はずれとなる場合の変動パターンしか設けられていないので、大当たり期待度は0となっている。

30

40

#### 【0563】

次に本特徴部029SGにおける画像表示装置5について説明する。画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。また、画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示

50

エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア029SG005D、第2保留記憶表示エリア029SG005Uでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示の表示が行われる。本特徴部029SGでは、これら保留表示を複数の表示態様にて表示可能となっており、いずれの表示態様で保留記憶表示が表示されるかに応じて該保留記憶表示に対応する可変表示において大当り遊技状態に制御される割合（大当り期待度）を異ならせる先読み予告演出（保留表示予告演出ともいう）を実行可能となっている。

#### 【0564】

更に、本特徴部029SGにおける画像表示装置5の右部では、前述したメータ演出として表示態様を5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）に変化可能なメータ029SG005Mが表示されている。

#### 【0565】

本特徴部029SGにおける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領域として、例えば図20-12に示すような遊技制御用データ保持エリア029SG150が設けられている。図20-12に示す遊技制御用データ保持エリア029SG150は、第1特図保留記憶部029SG151Aと、第2特図保留記憶部029SG151Bと、普図保留記憶部029SG151Cと、遊技制御フラグ設定部029SG152と、遊技制御タイマ設定部029SG153と、遊技制御カウンタ設定部029SG154と、遊技制御バッファ設定部029SG155とを備えている。

#### 【0566】

第1特図保留記憶部029SG151Aは、入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部029SG151Aは、第1始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第1特図保留記憶部029SG151Aに記憶された保留データは、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【0567】

第2特図保留記憶部029SG151Bは、可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部029SG151Bは、第2始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）における第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限值（例えば「4」）に達するまで記憶する。こうして第2特図保留記憶部029SG151Bに記憶された保留データは、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されていることを示し、この特図ゲームにおける可変表示結果（特図表示結果）に基づき大当りとなるか否かなどを判定可能にする保留情報となる。

#### 【0568】

尚、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第1始動条件の成立に基づく保留情報（第1保留情報）と、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる

10

20

30

40

50

第2始動入賞の成立に基づく保留情報（第2保留情報）とを、共通の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データを保留情報に含め、保留番号と対応付けて記憶させればよい。

#### 【0569】

普図保留記憶部029SG151Cは、通過ゲート41を通過した遊技球がゲートスイッチ21によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器20により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部029SG151C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MR4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。

#### 【0570】

遊技制御フラグ設定部029SG152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029SG152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。

#### 【0571】

遊技制御タイマ設定部029SG153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029SG153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。

#### 【0572】

遊技制御カウンタ設定部029SG154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ト値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154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。ここで、遊技制御カウンタ設定部029SG154には、遊技用乱数の一部または全部をCPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのランダムカウンタが設けられてもよい。

#### 【0573】

遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタには、乱数回路104で生成されない乱数値、例えば、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU103がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路104における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路104から抽出された数値データの全部または一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

#### 【0574】

遊技制御バッファ設定部029SG155には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部029SG155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。

#### 【0575】

図12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20-13(A)に示すような演出制御用データ保持エリア029SG190が設けられている。図20-13(A)に示す演出制御用データ保持エリア029SG190は、演出制御フラグ設定部029SG191と、演出制御タイマ設定部029SG192と、演出制御カウンタ設定部029SG193と、演出制御バッファ設定部029SG194とを備えている。

## 【0576】

演出制御フラグ設定部029SG191には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板11から送信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029SG191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。

## 【0577】

演出制御タイマ設定部029SG192には、例えば画像表示装置5の画面上における演出画像の表示動作などといった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部029SG192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。

10

## 【0578】

演出制御カウンタ設定部029SG193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029SG193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。

## 【0579】

演出制御バッファ設定部029SG194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029SG194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

20

## 【0580】

本特徴部029SGでは、図20-13(B)に示すような始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aを構成するデータが、演出制御バッファ設定部029SG194の所定領域に記憶される。始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、可変表示中の第1特図に対応した格納領域（バッファ番号「1-0」に対応した領域）とが設けられている。また、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）と、可変表示中の第2特図に対応した格納領域（バッファ番号「2-0」に対応した領域）とが設けられている。第1始動入賞口や第2始動入賞口への始動入賞があったときには、始動口入賞指定コマンド（第1始動口入賞指定コマンドまたは第2始動口入賞指定コマンド）、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド及び保留記憶数通知コマンド（第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンド）という4つのコマンドが1セットとして、主基板11から演出制御基板12へと送信される。始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶に対応した格納領域と第2特図保留記憶に対応した格納領域は、これらの始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドを対応付けて、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とに分けて格納するための格納領域（エントリ）が確保されている。

30

40

## 【0581】

これら格納領域（エントリ）の記憶内容は、開始条件が成立して最上位の保留記憶（バッファ番号「1-1」またはバッファ番号「2-1」）の可変表示が開始されるときに、後述するように1つずつ上位にシフトされていくとともに、該開始条件が成立した保留記憶の内容を格納するバッファ番号「1-0」またはバッファ番号「2-0」の記憶内容は、当該可変表示を終了するときに行われる特図当り待ち処理においてクリアされるようになっている。

## 【0582】

更に、本特徴部029SGの始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aには

50

、先読予告設定処理（図20-20）において先読予告演出の実行の有無の決定に伴う表示パターンの決定が未決定であるか否か、つまり、新たな始動入賞の発生によって、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶表示の表示パターン（表示態様）に応じたフラグ値がセットされる保留表示フラグと、を第1特図保留記憶及び第2特図保留記憶に対応する各バッファ番号に対応付けて格納できるように記憶領域が、各格納領域（エントリ）毎に確保されている。

#### 【0583】

尚、保留表示フラグには、後述する先読予告設定処理において、先読予告演出の実行が決定されなかった場合には、通常の保留記憶表示の表示パターンに対応する「0」が格納されることで、通常の表示態様（例えば、白抜き○）の保留記憶表示が画像表示装置5の下部に設けられている第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示され、先読予告演出の実行が決定された場合には、通常の表示態様とは異なる特別態様（例えば、青色の○や赤色の○）の保留記憶表示の表示パターンに対応する「1」（青色の○）または「2」（赤色の○）がセットされることで、通常の表示態様とは異なる特別態様の保留記憶表示が第1保留記憶表示エリア029SG5D、第2保留記憶表示エリア029SG5Uに表示されて、該保留記憶表示に対応する可変表示において、大当たりとなる可能性やスーパーリーチとなる可能性が高いことが予告されるようになっている。

#### 【0584】

演出制御用CPU120は、第1始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第1特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していき、第2始動入賞口への始動入賞時には、コマンドを始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの第2特図保留記憶に対応する空きエントリにおける先頭（バッファ番号の最も若いエントリ）から格納していく。始動入賞時には、始動口入賞指定コマンドから保留記憶数通知コマンドまでが順次送信される。従って、コマンド受信が行われれば、第1特図保留記憶または第2特図保留記憶に対応するバッファ番号の末尾「1」～「4」のそれぞれに対応する格納領域に、始動口入賞指定コマンド、図柄指定コマンド、変動カテゴリ指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順に格納されていくことになる。

#### 【0585】

図20-13（B）に示す始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに格納されているコマンドは、飾り図柄の可変表示を開始するごとに、直前に終了した可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-0」または「2-0」のエントリ）に格納されているものが削除されるとともに、該開始する可変表示の保留記憶に対応したエントリ（バッファ番号「1-1」または「2-1」に対応したエントリ）に格納されているものと、該開始する可変表示の保留記憶以降のエントリの記憶内容がシフトされる。例えば図20-13（B）に示す格納状態において第1特図保留記憶の飾り図柄の可変表示が終了した場合には、バッファ番号「0」に格納されている各コマンドが削除され、バッファ番号「1」に格納されている各コマンドがバッファ番号「0」にシフトされるとともに、バッファ番号「2」に対応した領域にて格納されている各コマンドがバッファ番号「1」に対応した領域にシフトされ、バッファ番号「3」、「4」のそれぞれに対応した領域にて格納されている各コマンドが、バッファ番号「2」、「3」に対応した領域にシフトされる。よって、バッファ番号「0」は、その時点において可変表示されている保留記憶に関する各コマンドを格納するための領域（エントリ）となる。

#### 【0586】

次に、図15のステップS101において実行される本特徴部029SGの始動入賞判定処理について、図20-14にもとづいて説明する。始動入賞判定処理においてCPU103は、まず、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からの検出信号に基づき、第1始動口スイッチ22Aがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS101a）。このとき、第1始動口スイッチ

22Aがオン状態であれば（ステップ029SGS101a；Y）、第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第1特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ029SGS102）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第1特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ029SGS102；N）、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「1」に設定する（ステップ029SGS103）。

【0587】

ステップ029SGS101aにて第1始動口スイッチ22Aがオフであるときや（ステップ029SGS101a；N）、ステップ029SGS102にて第1特図保留記憶数が上限値に達しているときには（ステップ029SGS102；Y）、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からの検出信号に基づき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS101b）。このとき、第2始動口スイッチ22Bがオン状態であれば（ステップ029SGS101b；Y）、第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である第2特図保留記憶数が、所定の上限値（例えば上限記憶数としての「4」）となっているか否かを判定する（ステップ029SGS105）。CPU103は、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み取ることにより、第2特図保留記憶数を特定できればよい。ステップ029SGS105にて第2特図保留記憶数が上限値ではないときには（ステップ029SGS105；N）、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた始動口バッファの格納値を、「2」に設定する（ステップ029SGS106）。

【0588】

ステップ029SGS103、ステップ029SGS106の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファの格納値である始動口バッファ値に応じた特図保留記憶数を1加算するように更新する（ステップ029SGS107）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには第1保留記憶数カウント値を1加算する一方で、始動口バッファ値が「2」であるときには第2保留記憶数カウント値を1加算する。こうして、第1保留記憶数カウント値は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第1特図を用いた特図ゲームに対応した第1始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。また、第2保留記憶数カウント値は、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して第2特図を用いた特図ゲームに対応した第2始動条件が成立したときに、1増加するように更新される。このときには、合計保留記憶数も1加算するように更新する（ステップ029SGS108）。例えば、遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算するように更新すればよい。

【0589】

ステップ029SGS108の処理を実行した後に、CPU103は、乱数回路104や遊技制御カウンタ設定部029SG154のランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出する（ステップ029SGS109）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データは、始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭に、保留情報としてセットされることで記憶される（ステップ029SGS110）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部029SG151Aに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部029SG151Bに乱数値MR1～MR3を示す数値データが格納される。

【0590】

特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別判定用の乱数値MR2を示す数値デー

10

20

30

40

50

タは、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当たり」とするか否か、更には可変表示結果を「大当たり」とする場合の大当たり種別を判定するために用いられる。変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を含む変動パターンを判定するために用いられる。CPU103は、ステップ029SGS109の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果や可変表示時間を含む可変表示態様の判定に用いられる乱数値のうち全部を示す数値データを抽出する。

#### 【0591】

ステップ029SGS110の処理に続いて、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドの送信設定が行われる（ステップ029SGS111）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときにはROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタにより指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときにはROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図14に示すステップS27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。

#### 【0592】

ステップ029SGS111の処理に続いて、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップ029SGS112）。その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS113）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図14に示すステップS27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。

#### 【0593】

ステップ029SGS113の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップ029SGS114）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップ029SGS114；Y）始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ029SGS115）、ステップ029SGS104の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップ029SGS114；N）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップ029SGS116）、始動入賞処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

#### 【0594】

図20-15（A）は、入賞時乱数値判定処理として、図20-14のステップ029SGS112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。本特徴部029SGにおいて、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図15のステップS22、図20-16）により、特図表示結果（特別図柄の可変表示結果）を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。また、後述する変動パターン設定処理（図15のステップS23、図20-17）において、飾り図柄の可変表示態様を具体的に規定する変動パターンの判定などが行われる。他方、これらの判定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口または第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU103がステップ029SGS112の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果として大当たり図柄を停止表示すると判定されるか否かの判定や、飾り図柄の可変表示態様がスーパーリーチを伴う所定表示態様と

なるか否かの判定などを行う。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるより前、つまり、該可変表示の開始時に大当たりとするか否かが決定されるよりも前に、特図表示結果が「大当たり」となることや、飾り図柄の可変表示態様がいずれのカテゴリの可変表示態様となるかを判定し、この判定結果に基づいて、演出制御用CPU120などにより、後述するように、先読予告演出等の予告演出が実行されるようになる。

#### 【0595】

図20-15(A)に示す入賞時乱数値判定処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部029SG152などに設けられた時短フラグや確変フラグの状態を確認することなどにより、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を特定する（ステップ029SGS121）。CPU103は、確変フラグがオン状態であるときには確変状態であることを特定し、確変フラグがオフであり時短フラグがオン状態であるときには時短状態であることを特定し、確変フラグと時短フラグがともにオフであるときには通常状態であることを特定すればよい。

#### 【0596】

ステップ029SGS121の処理に続いて、図20-3に示す表示結果判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS122）。その後、図20-14のステップ029SGS109にて抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが所定の大当たり判定範囲内であるか否かを判定する（ステップ029SGS123）。大当たり判定範囲には、ステップ029SGS122の処理により選択された特図表示結果判定テーブル1において「大当たり」の特図表示結果に割り当てられた個々の判定値が設定され、CPU103が乱数値MR1と各判定値とを逐一比較することにより、乱数値MR1と合致する判定値の有無を判定できればよい。あるいは、大当たり判定範囲に含まれる判定値の最小値（下限値）と最大値（上限値）とを示す数値を設定して、CPU103が乱数値MR1と大当たり判定範囲の最小値や最大値とを比較することにより、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であるか否かを判定できればよい。このとき、乱数値MR1が大当たり判定範囲の範囲内であると判定されることにより、その乱数値MR1を含む保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」に決定されると判定できる。

#### 【0597】

ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内ではないと判定された場合、つまり、可変表示において大当たりとならないと判定された場合（ステップ029SGS123；N）、つまり、可変表示において可変表示結果が「はずれ」となる場合には、可変表示結果が「はずれ」となることに応じた図柄指定コマンドである第1図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS128）、時短フラグがオン状態であるか否か、つまり、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS129）。時短フラグがオフである場合は（ステップ029SGS129；N）、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットし、時短フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS129；Y）、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS131）。尚、はずれ用変動パターン判定テーブルAは、保留記憶数が2個以下である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。また、はずれ用変動パターン判定テーブルDは、遊技状態が時短制御の実行されている高ベース状態である場合に使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルである。

#### 【0598】

また、ステップ029SGS123にて大当たり判定範囲内であると判定された場合、つまり、可変表示時に大当たりとなると判定された場合には（ステップ029SGS123；Y）、図20-15(A)に示すように、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づいて、大当たり種別を判定する（ステップ029SGS132）。このとき、CPU103は、始動口バッファ値に対応して特定される変動特図（「1」に対応する「第1特図」または「2」に対応する「第2特図」）に応じて、大当たり種別判定テーブルを構成するテーブルデータから大当たり種別判定用テーブルデータを選択する。そして、選択した大当たり種別判定

用テーブルデータを参照することにより、大当たり種別が複数種別のいずれに判定されるかを判定する。

【0599】

また、判定した大当たり種別に応じた図柄指定コマンド、つまり、確変大当たりAである場合には第2図柄指定コマンド、確変大当たりBである場合には第3図柄指定コマンド、確変大当たりCである場合には第4図柄指定コマンド、非変大当たりである場合には第5図柄指定コマンドの送信設定を実行し（ステップ029SGS133）、大当たり用変動パターン判定テーブルを選択してセットして（ステップ029SGS135）、ステップ029SGS138に進む。

【0600】

ステップ029SGS130、ステップ029SGS131、ステップ029SGS135の処理のいずれかを実行した後は、これらの各ステップにおいてセットされた各変動パターン判定テーブルと変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データとを用いて、乱数値MR3が含まれる判定値の範囲に応じた変動カテゴリを判定する（ステップ029SGS138）。本特徴部029SGでは、図20-15（B）に示すように、少なくとも可変表示結果が「はずれ」となる場合に、合計保留記憶数にかかわらず共通して「非リーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「スーパーリーチ」の可変表示態様となる変動カテゴリと、「非リーチ」と「スーパーリーチ」以外の可変表示態様（例えばノーマルリーチ）となる「その他」の変動カテゴリと、を設け、乱数値MR3に基づいて、このような変動カテゴリに決定されるか否かを判定できればよい。

【0601】

その後、ステップ029SGS138の処理による判定結果に応じた変動カテゴリ指定コマンドを、演出制御基板12に対して送信するための設定を行ってから（ステップ029SGS139）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【0602】

図20-16は、特別図柄通常処理として、図15のS110にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図20-16に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、第2特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS141）。第2特図保留記憶数は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS141の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。

【0603】

ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS141；N）、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS142）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【0604】

ステップ029SGS142の処理に続いて、第2特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第2特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第2特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第2特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS143）。

【0605】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「2」に更新した後（ステップ029SGS144）、ステップ029SGS149に移行する。

【0606】

一方、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であるときには（ステップ029SGS141；Y）、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップ029SGS145）。第1特図保留記憶数は、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数である。例えば、ステップ029SGS145の処理では、遊技制御カウンタ設定部029SG154にて第1保留記憶数カウンタが記憶する第1保留記憶数カウント値を読み出し、その読出値が「0」であるか否かを判定すればよい。このように、ステップ029SGS145の処理は、ステップ029SGS141にて第2特図保留記憶数が「0」であると判定されたときに実行されて、第1特図保留記憶数が「0」であるか否かを判定する。これにより、第2特図を用いた特図ゲームは、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行が開始されることになる。

10

【0607】

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

【0608】

ステップ029SGS145にて第1特図保留記憶数が「0」以外であるときには（ステップ029SGS145；N）、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」に対応して記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データをそれぞれ読み出す（ステップ029SGS146）。このとき読み出された数値データは、例えば変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

20

【0609】

ステップ029SGS146の処理に続いて、第1特図保留記憶数カウント値や合計保留記憶数カウント値を1減算して更新することなどにより、第1特図保留記憶数と合計保留記憶数を1減算させるように更新するとともに、第1特図保留記憶部のデータを更新する。具体的には、第1特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された乱数値MR1～MR3を示す保留データを、1エントリずつ上位にシフトする（ステップ029SGS147）。

30

【0610】

その後、変動特図指定バッファの格納値である変動特図指定バッファ値を「1」に更新した後（ステップ029SGS148）、ステップ029SGS149に移行する。

【0611】

ステップ029SGS149においては、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、図20-3に示す特図表示結果判定テーブルを選択してセットする。続いて、変動用乱数バッファに格納された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データを、「大当たり」や「はずれ」の各特図表示結果に割り当てられた判定値と比較して、特図表示結果を「大当たり」と「はずれ」のいずれとするかを決定する（ステップ029SGS150a）。尚、このステップ029SGS150aにおいては、その時点の遊技状態が、確変フラグがオン状態である高確状態（確変状態）であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が高確状態（確変状態）に対応する10000～12180の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。また、確変フラグがオフである低確状態であれば、特図表示結果判定用の乱数値MR1が1～219の範囲に該当すれば「大当たり」と判定し、該当しなければ「はずれ」と判定する。

40

【0612】

このように、ステップ029SGS149で選択される特図表示結果判定テーブル1においては、その時点の遊技状態（高確、低確）に対応して異なる判定値が「大当たり」に割

50

り当てられていることから、ステップ029SGS150aの処理では、特図ゲームなどの可変表示が開始されるときに遊技状態が高確状態であるか否かに応じて、異なる判定用データ（判定値）を用いて特図表示結果を「大当たり」とするか否かが決定されることで、遊技状態が高確状態である場合には、低確状態である場合よりも高確率で「大当たり」と判定（決定）される。

#### 【0613】

ステップ029SGS150aにて「大当たり」とであると判定された場合には（ステップ029SGS150a；Y）、遊技制御フラグ設定部029SG152に大当たりフラグをオン状態とする（ステップ029SGS152）。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20-4（A）に示す大当たり種別判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS153）。こうしてセットされた大当たり種別判定テーブルを参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当たり種別判定用の乱数値MR2を示す数値データと、大当たり種別判定テーブルにおいて「非確変大当たり」、「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「確変大当たりC」の各大当たり種別に割り当てられた判定値のいずれと合致するかに応じて、大当たり種別を複数種類のいずれとするかを決定する（ステップ029SGS154）。

#### 【0614】

ステップ029SGS154の処理にて大当たり種別を決定することにより、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を、時短状態と、時短状態よりも遊技者にとって有利度が高い確変状態とのうち、いずれの遊技状態に制御するかが、可変表示結果としての確定特別図柄が導出される以前に決定されることになる。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた大当たり種別バッファの格納値である大当たり種別バッファ値を設定することなどにより（ステップ029SGS155）、決定された大当たり種別を記憶する。一例として、大当たり種別が非確変大当たりに対応する「非確変大当たり」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、確変大当たりAに対応する「確変A」であれば「1」とし、確変大当たりBに対応する「確変B」であれば「2」とし、確変大当たりCに対応する「確変C」であれば「3」とすればよい。

#### 【0615】

ステップ029SGS155の終了後、または、ステップ029SGS150aにて「大当たり」ではないと判定された場合（ステップ029SGS150a；N）は、大当たり遊技状態に制御するか否か（大当たりフラグがオン状態にされているか否か）の事前決定結果、大当たり遊技状態とする場合における大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する。一例として、特図表示結果を「はずれ」とする旨の事前決定結果に対応して、はずれ図柄となる「-」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029SGS150aにて特図表示結果が「大当たり」とであると判定された場合には、ステップ029SGS154における大当たり種別が「確変大当たりA」である場合には「7」の数字を示す特別図柄を確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「確変大当たりB」である場合には、「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合には、「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、大当たり種別が「確変大当たりC」である場合には、「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。尚、これら確定特別図柄は一例であり、これら以外の確定特別図柄を設定してもよいし、確定特別図柄として複数種類の図柄を設定するようにしてもよい。

#### 【0616】

ステップ029SGS156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029SGS157）、特別図柄通常処理を終了する。

#### 【0617】

尚、ステップ029SGS145にて第1特図を用いた特図ゲームの保留記憶数が「0」である場合には（ステップ029SGS145；Y）、所定のデモ表示設定を行ってか

10

20

30

40

50

ら（ステップ029SGS158）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置5において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板11から演出制御基板12に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、既に、客待ちデモ指定コマンドを送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【0618】

図20-17は、変動パターン設定処理として、図15のステップS111にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図20-17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状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS161）。そして、大当りフラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS161; Y）、大当り用変動パターン判定テーブルを選択してセットする（ステップ029SGS164）。

10

【0619】

ステップ029SGS161における判定において、大当りフラグがオン状態にされていなければ（ステップ029SGS161; N）、遊技制御フラグ設定部に時短フラグがオン状態にされているか否かを判定することにより、遊技状態が確変状態や時短状態で時短制御が行われる時短制御中であるか否かを判定する（ステップ029SGS168）。そして、時短フラグがオン状態にされていれば（ステップ029SGS168; Y）、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、はずれ用変動パターン判定テーブルDを選択してセットする（ステップ029SGS169）。

20

【0620】

一方、時短制御中ではないとき、つまり、時短フラグがオン状態にされていないときには（ステップ029SGS168; N）、例えば遊技制御カウンタ設定部029SG154に設けられた、変動特図の保留記憶数カウンタの格納値を読み取ることなどにより、変動特図の保留記憶数を特定し、該特定した変動特図の保留記憶数が1または2であるか否かを判定する（ステップ029SGS170）。

【0621】

特定した変動特図の保留記憶数が1または2である場合（ステップ029SGS170; N）には、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、はずれ用変動パターン判定テーブルAを選択してセットする（ステップ029SGS171）。

30

【0622】

また、特定した変動特図の保留記憶数が1または2ではない場合には（ステップ029SGS170; N）、特定した変動特図の保留記憶数が3であるか否かを更に判定する（ステップ029SGS172）。

【0623】

特定した変動特図の保留記憶数が3である場合（ステップ029SGS172; Y）には、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、はずれ用変動パターン判定テーブルBを選択してセットする（ステップ029SGS173）。

40

【0624】

また、特定した変動特図の保留記憶数が3ではない場合、つまり、特定した変動特図の保留記憶数が4である場合（ステップ029SGS172; N）には、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、はずれ用変動パターン判定テーブルCを選択してセットして（ステップ029SGS174）、ステップ029SGS175に進む。

【0625】

ステップ029SGS164、ステップ029SGS169、ステップ029SGS171、ステップ029SGS173、ステップ029SGS174の処理のいずれかを実

50

行した後は、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン判定用の乱数値MR3を示す数値データなどに基づき、選択（セット）された大当り用変動パターン判定テーブル、特殊当り用変動パターン判定テーブル、またははずれ用変動パターン判定テーブルA～Dのいずれか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029SGS175）。

#### 【0626】

尚、大当りフラグがオフであるときには、ステップ029SGS175の処理にて変動パターンを決定することにより、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とするか否かが決定される。即ち、ステップ029SGS170の処理には、可変表示結果が「はずれ」となる場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する処理が含まれている。

10

#### 【0627】

ステップ029SGS175にて変動パターンを決定した後は、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ029SGS176）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。一方、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

#### 【0628】

ステップ029SGS176の処理に続いて、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS177）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第2保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、遊技制御バッファ設定部029SG155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。

30

#### 【0629】

ステップ029SGS177の処理を実行した後、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップ029SGS178）。特別図柄の可変表示時間となる特図変動時間は、特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示を開始してから可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が停止表示されるまでの所要時間である。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップ029SGS179）、変動パターン設定処理を終了する。

40

#### 【0630】

ステップ029SGS177でのコマンド送信設定にもとづいて、変動パターン設定処理が終了してから図14に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して遊技状態指定コマンド、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドが、順次送信

50

されることになる。尚、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果指定コマンドを最初に送信してから、第1可変表示開始コマンドまたは第2可変表示開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、第1保留記憶数通知コマンドまたは第2保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。

#### 【0631】

図20-18は、特別図柄停止処理として、図15のステップS113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。特別図柄停止処理において、CPU103は、ステップS112の特別図柄変動処理で参照される終了フラグをオン状態として特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bに停止図柄を停止表示する制御を行う（ステップ029SGS180）。尚、変動特図指定バッファ値が第1特図を示す「1」である場合には、第1特別図柄表示装置4Aでの第1特別図柄の変動を終了させ、変動特図指定バッファ値が第2特図を示す「2」である場合には、第2特別図柄表示装置4Bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御基板12に図柄確定コマンドを送信する制御を行う（ステップ029SGS181）。

#### 【0632】

そして、大当たりフラグがオン状態にされているか否かを判定する（ステップ029SGS182）。大当たりフラグがオン状態にされている場合（ステップ029SGS182；Y）にCPU103は、確変フラグや時短フラグがオン状態にされていれば、確変フラグ及び時短フラグをクリアしてオフ状態とし（ステップ029SGS184）、演出制御基板12に、記憶されている大当たりの種別に応じて当り開始1指定コマンド（確変大当たりA）、当り開始2指定コマンド（確変大当たりB）、当り開始3指定コマンド（確変大当たりC）、当り開始4指定コマンド（非確変）を送信するための設定を行う（ステップ029SGS185）。

#### 【0633】

更にCPU103は、演出制御基板12に通常状態を示す遊技状態指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップ029SGS186）。

#### 【0634】

そして、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを、例えば、画像表示装置5において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップ029SGS187）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、非確変大当たりや確変大当たりAの場合には10回、確変大当たりBの場合には5回、確変大当たりCの場合には2回）をセットする（ステップ029SGS188）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり開放前処理（ステップS114）に対応した値である“4”に更新し（ステップ029SGS189）、当該特別図柄停止処理を終了する。

#### 【0635】

一方、大当たりフラグがオフである場合には（ステップ029SGS182；N）、ステップ029SGS190においてCPU103は、時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ029SGS190；Y）には、ステップ029SGS196に進む。

#### 【0636】

一方、時短回数カウンタの値が「0」でない場合（ステップ029SGS190；N）、つまり、時短回数が残存している高ベース状態である場合には、該時短回数カウンタの値を-1する（ステップ029SGS191）。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップ029SGS193）、「0」でない場合（ステップ029SGS193；N）にはステップ029SGS196に進み、時短回数カウンタの値が「0」である場合（ステップ029SGS193；Y）には、時短制御を終了させるために、時短フラグをクリアしてオフ状態とした後（ステップ029SGS194）、確変フラグまたは時短フラグの状態に対応した遊技状態（具体的には低確低ベース状態）に対応した遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後（ステップ029SGS19

10

20

30

40

50

5)、ステップ029SGS196に進む。

【0637】

ステップ029SGS196では、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、当該特別図柄停止処理を終了する。

【0638】

図20-19は、大当り終了処理として、図15のS117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。

【0639】

大当り終了処理において、CPU103は、大当り終了表示タイマが動作中、つまりタイマカウント中であるか否かを判定する(ステップ029SGS201)。大当り終了表示タイマが動作中でない場合(ステップ029SGS201;N)には、大当り終了表示タイマに、画像表示装置5において大当り終了表示を行う時間(大当り終了表示時間)に対応する表示時間に相当する値を設定し(ステップ029SGS202)、処理を終了する。

10

【0640】

一方、大当り終了表示タイマが動作中である場合(ステップ029SGS201;Y)には、大当り終了表示タイマの値を1減算する(ステップ029SGS203)。そして、CPU103は、大当り終了表示タイマの値が0になっているか否か、即ち、大当り終了表示時間が経過したか否か確認する(ステップ029SGS204)。経過していなければ処理を終了する。

20

【0641】

大当り終了表示時間を経過していれば(ステップ029SGS204;Y)、CPU103は、記憶されている大当り種別が非確変大当りであるかを判定する(ステップ029SGS205)。

【0642】

記憶されている大当り種別が非確変大当りでない場合(ステップ029SGS205;N)には、確変フラグをオン状態にし(ステップ029SGS207)、時短フラグをオン状態にし(ステップ029SGS208)、時短回数カウンタに「0」をセットした後(ステップ029SGS209)、ステップ029SGS213に進む。

【0643】

一方、大当り種別が非確変大当りである場合には(ステップ029SGS205;Y)には、ステップ029SGS211とステップ029SGS212を実行することで、時短フラグをオン状態にするとともに時短回数カウンタに「100」をセットした後、ステップ029SGS213に進む。

30

【0644】

ステップ029SGS213では、大当りフラグをオフ状態とし、大当り種別に応じた大当り終了指定コマンドの送信設定を行う(ステップ029SGS214)。そして、オン状態にされた確変フラグや時短フラグに基づく遊技状態を演出制御基板12に通知するための遊技状態指定コマンドの送信設定を行った後(ステップ029SGS215)、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029SGS216)。

40

【0645】

次に、演出制御基板12の動作を説明する。図20-20は、先読予告設定処理として、図15のステップS161にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図20-20に示す先読予告設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aをチェックし(ステップ029SGS241)、始動入賞時のコマンドの新たな格納が有るか否かを、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有るか否かにより判定する(ステップ029SGS242)。

【0646】

保留表示フラグの値がセットされていないエントリが無い場合は(ステップ029SG

50

S 2 4 2 ; N)、先読予告設定処理を終了し、保留表示フラグの値がセットされていないエントリが有る場合は(ステップ0 2 9 S G S 2 4 2 ; Y)、さらに、該エントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドであるか否か、つまり、図柄指定コマンドがはずれを示す図柄指定コマンドであるか否かを判定する(ステップ0 2 9 S G S 2 4 3)。図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンド以外である場合、つまり、大当りを示す図柄指定コマンドである場合には(ステップ0 2 9 S G S 2 4 3 ; N)、可変表示結果が大当りであることに基づいて、図示しない大当り時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターンと、を決定する(ステップ0 2 9 S G S 2 4 5)。

【0 6 4 7】

10

ステップ0 2 9 S G S 2 4 5においては、例えば、図2 0 - 2 1 (A)に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン(予告種別)とを決定する。具体的には、先読予告演出の表示パターン(予告種別)として、表示パターンα及び表示パターンβの2種類が設けられている。このうち、先読予告演出の表示パターンが表示パターンαに決定された場合には、保留記憶表示が青色の丸形で第1保留記憶表示エリア0 2 9 S G 5 Dまたは第2保留記憶表示エリア0 2 9 S G 5 Uに表示され、先読予告演出の表示パターン(予告種別)が表示パターンβに決定された場合には、保留記憶表示が赤色の丸形で第1保留記憶表示エリア0 2 9 S G 5 Dまたは第2保留記憶表示エリア0 2 9 S G 5 Uに表示される。

【0 6 4 8】

20

ステップ0 2 9 S G S 2 4 5では、図2 0 - 2 1 (A)に示すように、例えば、先読み予告演出の非実行を5%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を30%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を65%の割合で決定すればよい。

【0 6 4 9】

また、ステップ0 2 9 S G S 2 4 3において、保留表示フラグの値がセットされていないエントリの図柄指定コマンドが第1図柄指定コマンドである場合、つまり、はずれを示す図柄指定コマンドである場合は(ステップ0 2 9 S G S 2 4 3 ; Y)、当該エントリの変動カテゴリ指定コマンドが示す変動カテゴリを特定する(ステップ0 2 9 S G S 2 4 7)。具体的には、該エントリの変動カテゴリ指定コマンドがC 6 0 0 Hであれば、「非リーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C 6 0 1 Hであれば、「スーパリーチ」の変動パターンのカテゴリであると特定し、C 6 0 2 Hであれば、ノーマルリーチを含む「その他」の変動パターンのカテゴリであると特定すればよい。

30

【0 6 5 0】

そして、例えば乱数回路1 2 4や演出制御カウンタ設定部0 2 9 S G 1 9 3のランダムカウンタなどから抽出した先読予告演出用の乱数値を示す数値データと、ステップ0 2 9 S G S 2 4 7において特定した変動パターンのカテゴリとに基づいて、図示しないはずれ時先読予告演出判定テーブルを参照することにより、先読予告演出を実行するか否かと、先読予告演出を実行する場合における表示パターン(予告種別)と、を決定する(ステップ0 2 9 S G S 2 4 8)。

40

【0 6 5 1】

ステップ0 2 9 S G S 2 4 8においては、例えば、図2 0 - 2 1 (B)に示すような決定割合で先読予告演出の実行の有無と表示パターン(予告種別)とを決定する。図2 0 - 2 1 (B)に示す決定割合の設定例では、ステップ0 2 9 S G S 2 4 7の処理において特定した変動パターンのカテゴリに応じて、先読予告演出の実行の有無や表示パターン(予告種別)の決定割合を異ならせている。

【0 6 5 2】

ステップ0 2 9 S G S 2 4 7では、図2 0 - 2 1 (B)に示すように、例えば、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「非リーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を95%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を5%の割合で決定し

50

、先読み予告演出の表示パターンβの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「その他」である場合は、先読み予告演出の非実行を75%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を20%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を5%の割合で決定する。そして、可変表示結果がはずれで変動カテゴリが「スーパーリーチ」である場合は、先読み予告演出の非実行を65%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンαでの実行を25%の割合で決定し、先読み予告演出の表示パターンβの実行を10%の割合で決定する。

【0653】

このような設定により、先読み予告演出の実行が決定された場合は、先読み予告演出の非実行が決定された場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象である可変表示に遊技者を注目させることが可能となる。更に、先読み予告演出が実行されるときについては、該先読み予告演出が表示パターンβで実行される場合の方が表示パターンαで実行される場合よりも可変表示結果が大当たりとなる割合が高いため、先読み予告演出の対象となっている保留記憶表示がいずれの表示パターンにて表示されるかに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0654】

尚、本特徴部029SGでは、可変表示結果が大当たりであれば大当たり種別にかかわらず同一割合で先読み予告演出の実行の有無と表示パターンとを決定しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果が大当たりである場合は、大当たり種別に応じて先読み予告演出の実行の有無や表示パターンの決定割合を異ならせてもよい。このようにすることで、先読み予告演出が実行されるか否かやいずれの表示パターンにて保留記憶表示が表示されるかによっていずれの大当たり種別の大当たり遊技状態に制御されるかに遊技者を注目させることが可能となる。

【0655】

ステップ029SGS248の実行後、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS247において先読予告演出の実行が決定されたか否か、つまり、表示パターン（予告種別）を表示パターンαと表示パターンβのいずれかに決定したか否かを判定する（ステップ029SGS249）。

【0656】

ステップ029SGS245の実行後または先読予告演出の実行が決定された場合は（ステップ029SGS249；Y）、決定した表示パターン（予告種別）に対応するフラグ値を当該エントリの保留表示フラグにセットする（ステップ029SGS246）。具体的には、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を青色の丸形で示す表示パターンαであれば当該エントリの保留表示フラグに「1」をセットし、ステップ029SGS245またはステップ029SGS248において決定した表示パターン（予告種別）が保留記憶表示を赤色の丸形で示す表示パターンβであれば当該エントリの保留表示フラグに「2」をセットした後、ステップ029SGS252に進む。

【0657】

また、ステップ029SGS249において、先読予告演出の実行が決定されていない場合は（ステップ029SGS249；N）、当該エントリの保留表示フラグに、白色の丸形を示す「0」をセットした後（ステップ029SGS250）、ステップ029SGS252に進む。

【0658】

尚、ステップ029SGS246またはステップ029SGS250実行後、演出制御用CPU120は、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aの記憶内容にもとづいて保留表示を更新する（ステップ029SGS252）。これにより、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aに新たに格納された保留記憶が、保留表示フラグにセットされた「0」、「1」、「2」のいずれかに対応した表示態様にて表示される。

【0659】

図20-22は、可変表示開始設定処理として、図19のステップS171にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図20-22に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS271）。第1変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS271；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ029SGS272）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

10

【0660】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0661】

また、ステップ029SGS271において第1変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ029SGS271；N）、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップ029SGS273）。第2変動開始コマンド受信フラグがオフである場合は（ステップ029SGS273；N）、可変表示開始設定処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがオン状態である場合は（ステップ029SGS273；Y）、始動入賞時受信コマンドバッファ029SG194Aにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（ステップ029SGS274）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

20

【0662】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

30

【0663】

ステップ029SGS272またはステップ029SGS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（ステップ029SGS275）。

40

【0664】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（ステップ029SGS276）。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

【0665】

50

尚、本特徴部 029SG では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り A に該当する第 2 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 CPU120 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が「7」で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当り B に該当する第 3 可変表示結果指定コマンドである場合や、確変大当り C に該当する第 4 可変表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ（例えば「111」、「333」、「555」、「999」などの飾り図柄の組合せ）の中から決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第 5 可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 CPU120 は、例えば、停止図柄として 3 図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当り図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンが非リーチ変動パターンであれば、停止図柄として 3 図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（はずれ図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第 1 可変表示結果指定コマンドであり且つ当該可変表示の変動パターンがリーチ変動パターンであれば、停止図柄として左右図柄が同一であるが中図柄が異なるリーチはずれの組合せ（はずれ図柄）を決定する。

#### 【0666】

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

#### 【0667】

次いで、演出制御用 CPU120 は、メータ演出の実行の有無と演出パターンを決定するメータ演出決定処理を実行し（ステップ 029SGS277）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 029SGS278）。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるか否かは、ステップ 029SGS275 の処理で読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチの変動パターンであるか否かにより判定すればよい。

#### 【0668】

当該可変表示の変動パターンが非リーチやノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ 029SGS278；N）はステップ 029SGS283 に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合（ステップ 029SGS278；Y）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\gamma$ 、スーパーリーチ  $\varepsilon$ 、スーパーリーチ  $\theta$ 、スーパーリーチ  $\iota$ 、スーパーリーチ  $\kappa$  のいずれかの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 029SGS280）。

#### 【0669】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\alpha$ 、スーパーリーチ  $\beta$ 、スーパーリーチ  $\delta$ 、スーパーリーチ  $\zeta$ 、スーパーリーチ  $\eta$ 、スーパーリーチ  $\lambda$  のいずれかの変動パターンである場合（ステップ 029SGS280；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\delta$  またはスーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 029SGS281）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\delta$  またはスーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンである場合（ステップ 029SGS281；Y）はリーチ演出 E 発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理を実行してステップ 029SGS283 に進み（ステップ 029SGS282）、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\alpha$ 、スーパーリーチ  $\beta$ 、スーパーリーチ  $\eta$ 、スーパーリーチ  $\lambda$  のいずれかの変動パターンである場合（ステップ 029SGS281；N）は、リーチ演出 E 発展報知演出決定処理を実行せずにステップ 029SGS283 に進む。

#### 【0670】

尚、ステップ 029SGS283 の処理において演出制御用 CPU120 は、変動パタ

ーンに応じたプロセステーブルを選択してステップ029SGS289に進む。

【0671】

そして、ステップ029SGS280において、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\gamma$ 、スーパーリーチ $\varepsilon$ 、スーパーリーチ $\theta$ 、スーパーリーチ $\iota$ 、スーパーリーチ $\kappa$ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS280；Y）は、分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンを決定する分岐先示唆演出決定処理を実行する（ステップ029SGS284）。そして、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\varepsilon$ またはスーパーリーチ $\theta$ の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS285）。

【0672】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\gamma$ 、スーパーリーチ $\iota$ 、スーパーリーチ $\kappa$ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS285；N）はステップ029SGS289に進み、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\varepsilon$ またはスーパーリーチ $\theta$ の変動パターンである場合（ステップ029SGS285；Y）は、リーチ演出G発展示唆演出の実行の有無を決定するリーチ演出G発展示唆演出決定処理を実行する（ステップ029SGS286）。そして、演出制御用CPU120は、可変表示結果と変動パターンとに応じて、可変表示中に実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Cとリーチ演出Dとから決定し（ステップ029SGS287）、該決定したリーチ演出と変動パターンとに応じたプロセステーブルを選択してステップ029SGS289に進む（ステップ029SGS288）。

【0673】

ステップ029SGS287の処理では、可変表示結果が大当たりである場合は、図20-30（A）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ $\gamma$ （PB1-4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を50%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を50%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\theta$ （PB1-7）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を30%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を70%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\iota$ （PB1-8）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\kappa$ （PB1-9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を20%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を80%の割合で決定する。

【0674】

一方で、可変表示結果がはずれである場合は、図20-30（B）に示すように、変動パターンがスーパーリーチ $\gamma$ （PA2-4）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を90%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を10%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\varepsilon$ （PA2-6）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を80%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を20%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\theta$ （PA2-9）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を70%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を30%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\iota$ （PA2-10）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を0%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を100%の割合で決定する。また、変動パターンがスーパーリーチ $\kappa$ （PA2-11）の変動パターンであれば、リーチ演出Cの実行を60%の割合で決定し、リーチ演出Dの実行を40%の割合で決定する。

【0675】

図20-30（A）及び図20-30（B）に示すように可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで変動パターンに応じてリーチ演出Cとリーチ演出Dとの実行を異なる割合で決定することによって、図20-30（C）に示すように、全体的な大当たり期待度としては、リーチ演出Dの方がリーチ演出Cよりも高く設定されている。

【0676】

また、可変表示結果にかかわらず、スーパーリーチ $\iota$ の変動パターン（事前演出及び前

10

20

30

40

50

兆演出の実行後にリーチ演出H発展報知演出及びリーチ演出Hが実行される変動パターン)にて可変表示が実行される場合については、必ずリーチ演出Dの実行が決定されるようになっている。一方で、スーパーリーチκの変動パターン(事前演出及び前兆演出の実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出及びリーチ演出Iが実行される変動パターン)にて可変表示が実行される場合については、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とがある。

#### 【0677】

つまり、本特徴部029SGにおいて、可変表示中に事前演出及び前兆演出が実行される変動パターン(スーパーリーチιの変動パターンとスーパーリーチκの変動パターン)について、事前演出及び前兆演出の実行後に本特徴部029において高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合(最も大当り期待度の高いリーチ演出Iが実行される割合)は、リーチ演出Cの実行が決定される場合の方がリーチ演出Dの実行が決定される場合よりも高く設定されている。このため、本特徴部029SGにおいては、可変表示中にリーチ演出Dよりも大当り期待度が低いリーチ演出Cが実行される場合であっても、該リーチ演出Cの後に事前演出と前兆演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるので、リーチ演出Cが実行された時点で大当り期待度が低いと遊技者に認識されてしまい該リーチ演出Cの実行中に遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

#### 【0678】

更には、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして可変表示結果が一旦報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中からこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dに替えて事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、を比較すると、図20-30(D)に示すように、可変表示結果が大当りとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は60%に設定されている。また、図20-30(E)に示すように、可変表示結果がはずれとなる場合については、スーパーリーチθの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は40%であるのに対して、スーパーリーチκの変動パターンでのリーチ演出Cの決定割合とリーチ演出Dの決定割合の差は20%に設定されている。

#### 【0679】

このため、可変表示結果が大当りとなる時、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とについては、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、該可変表示がリーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出と前兆演出及び高期待度リーチ演出報知演出が実行されるスーパーリーチκの可変表示であるか、リーチ演出Cやリーチ演出Dとして一旦可変表示結果(はずれ)が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行されるスーパーリーチθの可変表示であるかが推測することが可能となるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dとのどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上可能となっている。

#### 【0680】

図20-22に戻り、ステップ029SGS289において演出制御用CPU120は、可変表示中に可変表示結果が大当りとなる割合(大当り期待度)が上昇したことを示唆するチャンスアップ演出の実行の有無及び該チャンスアップ演出の演出パターンを決定するチャンスアップ演出決定処理を実行する(ステップ029SGS289)。

#### 【0681】

チャンスアップ演出決定処理を実行した演出制御用CPU120は、次に、ステップ029SGS283またはステップ029SGS288の処理で選択したプロセスタイマに応じたプロセスタイマをスタートさせる(ステップ029SGS290)。

#### 【0682】

尚、各プロセステーブルには、画像表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ 8 L, 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 31 B やスティックコントローラ 31 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n (1 ~ N 番まで) に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0683】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容 (表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1) に従って演出装置 (演出用部品としての画像表示装置 5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R、操作部 (プッシュボタン 31 B、スティックコントローラ 31 A 等)) の制御を実行する (ステップ 213 S G S 288)。例えば、画像表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板 14 に対して制御信号 (ランプ制御実行データ) を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R から音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号 (音番号データ) を出力する (ステップ 029 S G S 290)。

【0684】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される可変表示時間に相当する値を設定する (ステップ 029 S G S 292)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する (ステップ 029 S G S 293)。尚、所定時間は例えば 30 ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データを V R A M に書き込み、表示制御部 123 が V R A M に書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置 5 に出力し、画像表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の可変表示 (変動) が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理 (ステップ S 172) に対応した値に更新して可変表示開始設定処理を終了する (ステップ 213 S G S 291)。

【0685】

尚、可変表示中演出処理において演出制御用 CPU 120 は、該可変表示中演出処理を実行する毎にプロセスタイマの値を -1 していき、該プロセスタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。そして、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスタイマをスタートさせるとともに次のプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行すればよい。このようにすることで、本特徴部 029 S G における飾り図柄の可変表示が実行される。

【0686】

図 20-23 は、メータ演出決定処理として、図 20-22 のステップ S 029 S G S 277 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図 20-23 に示すメータ演出決定処理において、演出制御用 CPU 120 は、先ず、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ、スーパーリーチ ε、スーパーリーチ θ、スーパーリーチ ι、スーパーリーチ κ のいずれかの変動パターンであるか否かを判定する (ステップ 029 S G S 301)。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ γ、スーパーリーチ ε、スーパーリーチ θ、スーパーリーチ ι、スーパーリーチ κ のいずれかの変動パターンである場合 (ステップ 029 S G S 301; Y) はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、短縮非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ α、スーパーリーチ β、スーパーリーチ δ、スーパーリーチ ζ、スーパーリーチ η、スーパーリーチ λ のいずれかの変動パターンである場合 (ステップ 029 S G S 301; N) は、当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンであるか否かを判定する (ステップ 029 S G S 302)。

【0687】

当該可変表示の変動パターンが短縮非リーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；Y）はメータ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンが非リーチ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 、スーパーリーチ $\delta$ 、スーパーリーチ $\zeta$ 、スーパーリーチ $\eta$ 、スーパーリーチ $\lambda$ のいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS302；N）、演出制御用CPU120は、変動パターンに応じてメータ演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ029SGS303）。

【0688】

具体的には、図20-24（A）に示すように、変動パターンが非リーチ（短縮なし非リーチ）の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を90%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。また、変動パターンがノーマルリーチの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を20%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を25%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を50%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

【0689】

また、変動パターンがスーパーリーチ $\alpha$ 、スーパーリーチ $\beta$ 、スーパーリーチ $\delta$ 、スーパーリーチ $\zeta$ のいずれかの変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を10%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を15%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を40%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を30%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

【0690】

また、変動パターンがスーパーリーチ $\eta$ の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を5%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を95%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を0%の割合で決定する。

【0691】

また、変動パターンがスーパーリーチ $\lambda$ の変動パターンである場合は、メータ演出の非実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンAでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンBでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンCでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンDでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンEでの実行を0%の割合で決定し、メータ演出のパターンFでの実行を100%の割合で決定する。

【0692】

尚、図20-24（B）及び図20-25に示すように、メータ演出におけるパターンAは、可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中の第1タイミングにおいてメータ029SG005Mが1段階増加する演出パターンであり、パターンBは、第1タイミングと可変表示開始からリーチまでの期間（短縮なしの非リーチの変動パターンであれば可変表示開始から可変表示結果報知までの期間）中における該第1タイミングよりも後の第2タイミングとでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する（合計2段階増加する）演

出パターンであり、パターンCは、第1タイミングと第2タイミング、そして、リーチからスーパーリーチのリーチ演出が開始されるまでの期間（ノーマルリーチの変動パターンであればリーチから可変表示結果報知までの期間）中における第3タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する（合計3段階増加する）演出パターンである。

【0693】

また、パターンDは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、そして、リーチ演出Aまたはリーチ演出Bの実行中である第4タイミングでメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する（合計4段階増加する）演出パターンである。また、パターンEは、第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、そして、リーチ演出Aの実行中であり第4タイミングよりも後の第5タイミング（高期待度リーチ演出発停報知演出の開始タイミングよりも前のタイミング）でメータ029SG005Mが1段階ずつ増加する（合計5段階増加する）演出パターンである。パターンFは、第2タイミングでメータ029SG005Mが5段階増加する演出パターンである。

【0694】

図20-23に戻り、演出制御用CPU120は、029SGS303の処理を実行した後、メータ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS304）。メータ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS304；N）はメータ演出決定処理を終了し、メータ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS304；Y）は、決定したメータ演出の演出パターンを記憶し（ステップ029SGS305）、変動パターンに応じたメータ演出開始待ちタイマをセットしてメータ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS306）。

【0695】

尚、メータ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出開始待ちタイマの値を-1し、メータ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、メータ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定したメータ演出の演出パターンに応じたメータ演出用プロセステーブルを選択するとともに、メータ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にメータ演出用プロセスタイマの値を-1していき、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該メータ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、メータ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてメータ演出を実行することができる。

【0696】

以上のように、本特徴部029SGでは、可変表示中にメータ演出を実行することによって、メータ029SG005Mが5段階まで増加するか否か及び該メータ029SG005Mが5段階まで増加することにより高期待度リーチ演出発展演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることが可能となっている。

【0697】

図20-26は、リーチ演出E発展示唆演出決定処理として、図20-22のステップS029SGS282にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図20-26に示すリーチ演出E発展示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出E発展示唆演出の実行の有無を決定する（ステップ029SGS311）。例えば、図20-26（B）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチδの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を50%の割合で決定する。一方で、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチζの変動パターンである場合は、リーチ演出E発展示唆演出の非実行を20%の割合で決定し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を80%の割合で決定する。

## 【0698】

そして、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS311の処理でリーチ演出E発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS312）。リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS312；N）はリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出E発展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ029SGS312；Y）は、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出E発展示唆演出決定処理を終了する（ステップ029SGS313）。

## 【0699】

尚、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値を－1し、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出E発展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出E発展示唆演出用のプロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマの値を－1していき、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出E発展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出E発展示唆演出を実行することができる。

## 【0700】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出E発展報知演出が実行されないスーパーリーチδの変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出E発展報知演出が実行されるスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出E発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

## 【0701】

図20-27は、分岐先示唆演出決定処理として、図20-22のステップS029SGS284にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図20-27に示す分岐先示唆演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じて分岐先示唆演出の実行の有無と演出パターンとを決定する（ステップ029SGS321）。

## 【0702】

具体的には、図20-28（A）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を90%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を0%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を0%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を70%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を0%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を0%の割合で決定する。

## 【0703】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を50%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を15%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を5%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチιの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行

を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を70%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を10%の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチKの変動パターンである場合は、分岐先示唆演出の非実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を40%の割合で決定する。

【0704】

尚、図20-28(B)に示すように、分岐先示唆演出のパターンXは、画像表示装置5において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中にリーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆する分岐先示唆画像Xを表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターンYは、画像表示装置5において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中にリーチ演出H発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像Yを表示する演出パターンであり、分岐先示唆演出のパターンZは、画像表示装置5において、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中に高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する分岐先示唆画像Zを表示する演出パターンである。

【0705】

尚、本特徴部029SGにおいて、パターンX～パターンZのうち、パターンZは、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合に、パターンXやパターンYよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンZはパターンXやパターンYよりも高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期待度：パターンZ>パターンY、パターンZ>パターンX）。また、パターンYは、リーチ演出H発展報知演出が実行される場合に、パターンXやパターンXよりも高い割合で実行が決定される、つまり、パターンYはパターンXやパターンZよりもリーチ演出H発展報知演出の実行期待度が高い演出パターンである（リーチ演出H発展報知演出の実行期待度：パターンY>パターンZ、パターンY>パターンX）。

【0706】

尚、図20-28(A)に示すように、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンに応じて決定割合が異なっており、可変表示結果に応じて決定割合が異なっているわけではない。つまり、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれかに発展するか否かと、これらリーチ演出G～リーチ演出Iのいずれに発展するかに応じて決定されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出の実行の有無や演出パターンは、当該可変表示の変動パターンと可変表示結果の両方に応じて決定割合が異なってもよいし、可変表示結果のみに応じて決定割合が異なってもよい。

【0707】

図20-27に戻り、演出制御用CPU120は、ステップ029SGS321の処理で分岐先示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS232）。分岐先示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS232；N）は分岐先示唆演出決定処理を終了し、分岐先示唆演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS232；Y）は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンを記憶し（ステップ029SGS323）、分岐先示唆演出開始待ちタイマをセットして分岐先示唆演出決定処理を終了する（ステップ029SGS324）。

【0708】

尚、分岐先示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出開始待ちタイマの値を-1し、分岐先示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、分岐先示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、決定した分岐先示唆演出の演出パターンに応じた分岐先示唆演出用プロセステーブルを選択するとともに、分岐先示唆演出用プロセスタ

10

20

30

40

50

イマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎に分岐先示唆演出用プロセスタイマの値を－１していき、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該分岐先示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、分岐先示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中において分岐先示唆演出を実行することができる。

#### 【０７０９】

特に本特徴部０２９ＳＧでは、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において画像表示装置５において分岐先示唆画像Ｘ、分岐先示唆画像Ｙ、分岐先示唆画像Ｚのいずれかが表示されることによって、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄとして可変表示結果が報知されることなく事前演出に切替わることに對して遊技者を注目させることが可能となっている。更には、リーチ演出Ｃやリーチ演出Ｄの実行期間中において画像表示装置５において分岐先示唆画像Ｘ、分岐先示唆画像Ｙ、分岐先示唆画像Ｚのいずれが表示されるかに応じて、事前演出及び前兆演出の後にリーチ演出Ｈ発展報知演出が実行される割合と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合とが異なっているので、画像表示装置５に分岐先示唆画像Ｘ、分岐先示唆画像Ｙ、分岐先示唆画像Ｚのいずれが表示されるかにも遊技者を注目させることができ、遊技興趣が向上できるようになっている。

#### 【０７１０】

図２０－２９は、リーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理として、図２０－２２のステップＳ０２９ＳＧＳ２８６にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図２０－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、先ず、当該可変表示の変動パターンに応じてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行の有無を決定する。

#### 【０７１１】

具体的には、図２０－２９（Ｂ）に示すように、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチεの変動パターンである場合には、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の非実行を５０％の割合で決定し、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を５０％の割合で決定する。また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθの変動パターンである場合には、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の非実行を２０％の割合で決定し、リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を８０％の割合で決定する。

#### 【０７１２】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップ０２９ＳＧＳ３３１の処理でリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ０２９ＳＧＳ３３２）。リーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定していない場合（ステップ０２９ＳＧＳ３３２；Ｎ）はリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理を終了し、リーチ演出Ｇ展示唆演出の実行を決定している場合（ステップ０２９ＳＧＳ３３２；Ｙ）は、リーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマをセットしてリーチ演出Ｇ展示唆演出決定処理を終了する（ステップ０２９ＳＧＳ３３３）。

#### 【０７１３】

尚、リーチ演出Ｇ展示唆演出の実行が決定している場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマの値を－１し、リーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、リーチ演出Ｇ展示唆演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、リーチ演出Ｇ展示唆演出の用プロセステーブルを選択するとともに、リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にリーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマの値を－１していき、リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、リーチ演出Ｇ展示唆演出用プロ

10

20

30

40

50

セスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてリーチ演出G展示唆演出を実行することができる。

【0714】

特に本特徴部029SGでは、リーチ演出G展報知演出が実行されないスーパーリーチε変動パターンでの可変表示よりも、リーチ演出G報知演出が実行されるスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示の方が高い割合でリーチ演出E発展示唆演出が実行されるようになっているので、これらスーパーリーチεやスーパーリーチθ変動パターンでの可変表示においては、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行後にリーチ演出G発展示唆演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させ、遊技興趣を向上できるようになっている。

10

【0715】

図20-31は、チャンスアップ演出決定処理として、図20-22のステップS029SGS289にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図20-31に示すチャンスアップ演出決定処理において、演出制御用CPU120は、先ず、当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS340）。当該可変表示の変動パターンが非リーチまたはノーマルリーチの変動パターンである場合（ステップ029SGS340；Y）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンである場合は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS341）。

20

【0716】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンである場合（ステップ029SGS341；Y）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチλの変動パターンではない場合（ステップ029SGS341；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS342）。

【0717】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチδ、スーパーリーチζ、スーパーリーチη、スーパーリーチλのいずれかの変動パターンである場合（ステップ029SGS342；N）は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンであるか否かを判定する（ステップ029SGS343）。当該可変表示変動パターンがスーパーリーチαまたはスーパーリーチηの変動パターンである場合（ステップ029SGS343；Y）、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出A実行中におけるチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する（ステップ029SGS344）。

30

【0718】

ここで、本特徴部029SGにおけるリーチ演出A～リーチ演出Iにおける演出内容について図20-32（A）～図20-32（E）にもとづいて説明する。図20-32（A）～図20-32（I）に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Iは、いずれも画像表示装置5において各リーチ演出のタイトルを表示するリーチタイトル表示期間と、その後の画像表示装置5において味方キャラクタと敵キャラクタとのバトル演出を表示するバトル演出実行期間と、から構成されている。

40

【0719】

これら各リーチ演出A～リーチ演出Iのリーチタイトル表示期間においては、チャンスアップ演出の一部として、リーチタイトルを赤色表示可能となっている（図20-33（A）参照）。

【0720】

また、リーチ演出A～リーチ演出Dのバトル演出実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分において可動体32を動作可能な可動体動作可能期間と画像表示装置5

50

においてカットイン画像を表示可能なカットイン画像表示可能期間とが設けられており、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体 3 2 の動作とカットイン画像表示可能期間におけるカットイン画像の表示とを実行可能となっている（図 2 0 - 3 3 (A) 参照）。

【0721】

尚、リーチ演出 C とリーチ演出 D のバトル演出実行期間については、これら可動体動作可能期間とカットイン画像表示可能期間との後に分岐先示唆演出実行可能期間が設けられている。

【0722】

また、リーチ演出 E とリーチ演出 F のバトル実行期間については、該バトル演出実行期間の前半部分には可動体動作可能期間が設けられており、該バトル演出実行期間の後半部分（バトル演出の終了タイミングの近傍）には、画像表示装置 5 においてプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作に応じて可変表示結果を報知するために遊技者に対してこれらプッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A の操作を促す操作促進画像を表示する操作促進画像表示期間が設けられている。尚、操作促進画像表示期間は、通常はプッシュボタン 3 1 B の画像が表示される期間である。

【0723】

本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 E とリーチ演出 F のバトル実行期間においては、チャンスアップ演出の一部として可動体動作可能期間における可動体の動作と、操作促進画像表示期間におけるスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示とを実行可能となっている（図 2 0 - 3 3 (B) 参照）。

【0724】

尚、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I については、可動体動作可能期間、カットイン画像表示期間、操作促進画像表示期間が設けられていない。つまり、リーチ演出 G、リーチ演出 H、リーチ演出 I は、チャンスアップ演出が実行されることがないリーチ演出となっている。

【0725】

図 2 0 - 3 1 のステップ 0 2 9 S G S 3 4 4 に戻り、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 2 0 - 3 4 (A) に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 6 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン P での実行を 3 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン Q での実行を 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン R での実行を 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン P での実行を 3 5 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン Q での実行を 6 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン R での実行を 0 % の割合で決定する。

【0726】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5）。リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5 ; N）はステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 に進み、リーチ演出 A 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 5 ; Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出 A 用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 に進む（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 6）。

【0727】

ステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンであるか否かを判定する（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 7）。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\alpha$  の変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S G S 3 4 7 ; N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンである場合（ステップ 0 2 9 S

10

20

30

40

50

G S 3 4 7 ; Y) は、可変表示結果に応じてリーチ演出 F 実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する (ステップ 0 2 9 S G S 3 4 8)。

【 0 7 2 8 】

具体的には、図 2 0 - 3 4 ( B ) に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 4 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン S での実行を 3 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン T での実行を 2 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン U での実行を 1 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン S での実行を 2 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン T での実行を 3 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン U での実行を 4 0 % の割合で決定する。

10

【 0 7 2 9 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出 F 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する (ステップ 0 2 9 S G S 3 4 9) 。リーチ演出 F 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 4 9 ; N) はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出 F 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 4 9 ; Y) は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出 F 用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 0) 。

【 0 7 3 0 】

20

また、ステップ 0 2 9 S G S 3 4 3 において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\beta$ 、スーパーリーチ  $\delta$ 、スーパーリーチ  $\zeta$  のいずれかである場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 4 3 ; N) 、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可変表示結果に応じてリーチ演出 B 実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 1) 。

【 0 7 3 1 】

具体的には、図 2 0 - 3 4 ( C ) に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 4 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン P での実行を 3 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン Q での実行を 2 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン R での実行を 1 0 % の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を 1 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン P での実行を 2 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン Q での実行を 3 0 % の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターン R での実行を 4 0 % の割合で決定する。

30

【 0 7 3 2 】

そして、演出制御用 C P U 1 2 0 は、リーチ演出 B 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 2) 。リーチ演出 B 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 2 ; N) はステップ 0 2 9 S G S 3 5 4 に進み、リーチ演出 B 実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 2 ; Y) は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出 B 用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてステップ 0 2 9 S G S 3 5 4 に進む (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 3) 。

40

【 0 7 3 3 】

ステップ 0 2 9 S G S 3 5 4 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンであるか否かを判定する (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 4) 。当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\beta$  またはスーパーリーチ  $\delta$  の変動パターンである場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 4 ; N) はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンである場合 (ステップ 0 2 9 S G S 3 5 4 ; Y) は、可変表示結果に応じてリーチ演出 E 実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する (ステップ 0 2 9 S G S

50

355)。

【0734】

具体的には、図20-34(D)に示すように、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンSでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンTでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンUでの実行を0%の割合で決定する。

10

【0735】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する(ステップ029SGS356)。リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合(ステップ029SGS356;N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出E実行中のチャンスアップ演出の実行を決定している場合(ステップ029SGS356;Y)は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出E用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する(ステップ029SGS357)。

【0736】

また、ステップ029SGS342の処理において当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンのいずれかである場合(ステップ029SGS342;Y)、演出制御用CPU120は、更に当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγとスーパーリーチεの変動パターンのいずれかであるか否かを判定する(ステップ029SGS358)。

20

【0737】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンのいずれかである場合(ステップ029SGS358;N)はチャンスアップ演出決定処理を終了し、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチγまたはスーパーリーチεの変動パターンである場合(ステップ029SGS358;Y)、演出制御用CPU120は、可変表示結果に応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行の有無及び演出パターンを決定する(ステップ029SGS359)。

30

【0738】

具体的には、図20-34(A)に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Cであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を5%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を35%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を60%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を0%の割合で決定する。

40

【0739】

一方で、図20-34(C)に示すように、実行するリーチ演出がリーチ演出Dであるとき、可変表示結果がはずれである場合は、チャンスアップ演出の非実行を40%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を30%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を10%の割合で決定する。また、可変表示結果が大当たりである場合は、チャンスアップ演出の非実行を10%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンPでの実行を20%の割合で決定し、チャンスアップ演出のパターンQでの実行を30%の割

50

合で決定し、チャンスアップ演出のパターンRでの実行を40%の割合で決定する。

【0740】

そして、演出制御用CPU120は、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定したか否かを判定する（ステップ029SGS360）。リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定していない場合（ステップ029SGS360；N）はチャンスアップ演出決定処理を終了し、リーチ演出Cまたはリーチ演出D実行中のチャンスアップ演出の実行を決定した場合（ステップ029SGS360；Y）は、決定した演出パターンを記憶するとともに、変動パターンに応じてリーチ演出Cまたはリーチ演出D用チャンスアップ演出開始タイマをセットしてチャンスアップ演出決定処理を終了する（ステップ029SGS361）。 10

【0741】

尚、チャンスアップ演出の実行が決定している場合、演出制御用CPU120は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出開始待ちタイマの値を-1し、チャンスアップ演出開始待ちタイマの値がタイマアウトしたか否かを判定する。このとき、チャンスアップ演出開始待ちタイマがタイマアウトした場合は、チャンスアップ演出用のプロセステーブルを選択するとともに、チャンスアップ演出用プロセスタイマをスタートさせる。以降は、可変表示中演出処理を実行する毎にチャンスアップ演出用プロセスタイマの値を-1していき、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを判定する。チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、該チャンスアップ演出用プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容に従って演出装置の制御を実行し、チャンスアップ演出用プロセスタイマがタイマアウトした場合は、プロセスデータの切り替えを行い、次のプロセスデータをスタートさせる。このようにすることで、可変表示中においてチャンスアップ演出を実行することができる。 20

【0742】

特に本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出が実行されるか否かや、リーチ演出の実行期間中におけるチャンスアップ演出の実行回数に応じて大当たり期待度が異なるので、チャンスアップ演出が実行されるか否かにチャンスアップ演出の実行回数に対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0743】

更に、リーチ演出A～リーチ演出D等の比較的大当たり期待度の低いリーチ演出においては最大で3回のチャンスアップ演出が実行されるので、リーチ演出A～リーチ演出Dの実行中においてチャンスアップ演出の実行回数に応じて効果的に可変表示結果が大当たりとなることを遊技者に対して示唆することができる。 30

【0744】

一方で、リーチ演出G～リーチ演出I等の大当たり期待度の高いリーチ演出においては、リーチ演出中に実行可能なチャンスアップ演出が1回のみとなっているので、徒にチャンスアップ演出が複数回実行されることによって大当たり期待度の高いリーチ演出の演出興趣が低下してしまうことが防止されている。

【0745】

尚、図20-34（E）に示すように、リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンPは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とカットイン画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行するがカットイン画像を表示しない演出パターンであり、パターンRは、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像の表示の全てを実行する演出パターンである。 40

【0746】

更に、図20-34（F）に示すように、リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターンのうち、パターンSは、リーチタイトルの赤色表示を実行するが可動体32の動作とスティックコントローラ31Aの画像の表示は実行しない演出パターンであり、パターンQは、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作を実行す 50

るがスティックコントローラ 3 1 A の画像を表示しない演出パターンであり、パターン R は、リーチタイトルの赤色表示、可動体 3 2 の動作、スティックコントローラ 3 1 A の画像の表示の全てを実行する演出パターンである。

【0747】

以上、本特徴部 0 2 9 S G のチャンスアップ演出としては、図 2 0 - 3 4 (A) ~ 図 2 0 - 3 4 (D) に示すように、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D におけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターン P で実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターン Q で実行される場合はチャンスアップ演出がパターン P で実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターン R で実行される場合はチャンスアップ演出がパターン Q で実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（リーチ演出 A ~ リーチ演出 D におけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターン R > パターン Q > パターン P > 非実行）。

【0748】

また、リーチ演出 E 及びリーチ演出 F におけるチャンスアップ演出全体としては、チャンスアップ演出が非実行である場合が最も大当たり期待度が低く設定されており、チャンスアップ演出がパターン S で実行される場合はチャンスアップ演出が非実行である場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。チャンスアップ演出がパターン T で実行される場合はチャンスアップ演出がパターン S で実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている。そして、チャンスアップ演出がパターン R U で実行される場合はチャンスアップ演出がパターン T で実行される場合よりも大当たり期待度が高く設定されている（リーチ演出 E 及びリーチ演出 F におけるチャンスアップ演出の大当たり期待度：パターン U > パターン T > パターン S > 非実行）。

【0749】

ここで、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D が実行される場合とリーチ演出 E またはリーチ演出 F が実行される場合とで比較すると、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D では、パターン P とパターン Q とが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターン R は、リーチ演出 B またはリーチ演出 D が実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作は、リーチ演出 A ~ リーチ演出 D のいずれでも実行され得る演出である一方で、カットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示はリーチ演出 B とリーチ演出 D でのみ実行され得る演出である。

【0750】

また、リーチ演出 E が実行される場合とリーチ演出 F が実行される場合とで比較すると、リーチ演出 E とリーチ演出 F では、パターン S とパターン T とが共通で実行可能な演出パターンとして設定されている一方で、パターン U は、リーチ演出 F が実行される場合でのみ実行可能となっている。つまり、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作は、リーチ演出 E とリーチ演出 F のいずれでも実行され得る演出である一方で、操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像の表示はリーチ演出 F でのみ実行され得る演出である。

【0751】

次に、本特徴部 0 2 9 S G におけるスーパーリーチの可変表示の演出態様について、図 2 0 - 3 5 ~ 図 2 0 - 5 6 に基づいて説明する。まず、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出 A が実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M は、1 段階も増加していない状態として表示されている。図 2 0 - 3 5 (A) ~ 図 2 0 - 3 5 (D) に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定（本特徴部 0 2 9 S G ではパターン D またはパターン E での実行が決定された場合を開示）されると、リーチ前のタイミングである第 1 タイミング、第 2 タイミングとリーチ後の第 3 タイミングにてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M がそれぞれ 1 段階ずつ増加する。

## 【0752】

図20-35(E)及び図20-35(F)に示すように、リーチ演出Aが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Aのタイトル画像と該リーチ演出Aの大当り期待度を示す期待度画像029SG251が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG161Aが表示される一方で、パターンP、パターンQ、パターンRのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Aのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG161Bが表示される。

## 【0753】

そして、リーチ演出Aのタイトル画像の表示が終了すると、図20-35(G)に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタAとによるバトル演出が開始される。尚、図20-36(H)に示すように、バトル演出中においても、第4タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に一段階増加する。

## 【0754】

また、該バトル演出中は、パターンQまたはパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図20-36(I)に示すように、可動体32の原点位置から演出位置に向けての動作が実行される。尚、チャンスアップ演出としての可動体32の動作は、原点位置から演出位置に向けての移動であるが、該可動体32の移動は、原点位置と演出位置との中間位置で終了する。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

## 【0755】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図20-36(J)及び図20-36(K)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

## 【0756】

そして、当該可変表示がスーパーリーチαはずれの変動パターン(PA2-2)の可変表示である場合は、図20-36(L)及び図20-36(M)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出A)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

## 【0757】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチα大当りの変動パターン(PB1-2)の可変表示である場合は、図20-36(N)及び図20-36(O)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタAに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出A)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

## 【0758】

また、当該可変表示がスーパーリーチηの可変表示である場合は、図20-37(P)及び図20-37(Q)に示すように、カットイン画像表示可能期間終了後の第5タイミングにおいてメータ029SG005Mが更に1段階増加(5段階まで増加)して満タンになる。そして、画像表示装置5の表示領域の下部においてメータ029SG005Mが5段階まで増加した(満タンになった)旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像029SG005Tが表示される。

## 【0759】

次いで、図20-37(R)に示すように、バトル演出が途中で中断され、該バトル演出に替えて高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180の表示が実行される。そして、リーチ演出Fが開始される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図20-55にて後述する。

10

20

30

40

50

## 【0760】

図20-37(S)及び図20-37(T)に示すように、リーチ演出Fが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Fのタイトル画像と該リーチ演出Aの大当り期待度を示す期待度画像029SG256が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Fのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG166Aが表示される一方で、パターンS、パターンT、パターンUのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Fのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG166Bが表示される。

## 【0761】

そして、リーチ演出Fのタイトル画像の表示が終了すると、図20-37(U)に示すように、味方キャラクタBと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンTまたはパターンUの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図20-36(V)及び図20-36(W)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置に向けての動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

## 【0762】

バトル演出が進行すると、図20-38(X)、図20-38(Y)、図20-38(Z)に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの画像が表示される一方で、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像が表示される。

## 【0763】

画像表示装置5にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

## 【0764】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ $\eta$ はずれの変動パターン(PA2-8)である場合は、図20-39(a)及び図20-39(b)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出F)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

## 【0765】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ $\eta$ 大当りの変動パターン(PB1-6)の可変表示である場合は、図20-39(c)及び図20-39(d)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタBが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出F)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

## 【0766】

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Bが実行される場合について説明する。尚、可変表示の開始タイミングにおけるメータ029SG005Mは、1段階も増加していない状態として表示されている。図20-40(A)~図20-40(D)に示すように、可変表示の開始時にメータ演出の実行が決定(本特徴部029SGではパターンDまたはパターンEでの実行が決定された場合を開示)されると、リーチ前のタイミングである第1タイミング、第2タイミングとリーチ後の第3タイミングにてメータ029SG005Mがそれぞれ1段階ずつ増加する。

## 【0767】

図20-40(E)及び図20-40(F)に示すように、リーチ演出Bが開始される

10

20

30

40

50

と、先ず画像表示装置 5 において該リーチ演出 B のタイトル画像と該リーチ演出 B の大当り期待度を示す期待度画像 0 2 9 S G 2 5 2 が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出 B のタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 2 A が表示される一方で、パターン P、パターン Q、パターン R のいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出 B のタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像 0 2 9 S G 1 6 2 B が表示される。

【 0 7 6 8 】

そして、リーチ演出 B のタイトル画像の表示が終了すると、図 2 0 - 4 0 ( G ) に示すように、味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とによるバトル演出が開始される。尚、図 2 0 - 4 1 ( H ) に示すように、バトル演出中においても、第 4 タイミングにおいてメータ 0 2 9 S G 0 0 5 M が更に一段階増加する。

10

【 0 7 6 9 】

また、該バトル演出中は、パターン Q またはパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 2 0 - 4 1 ( I ) に示すように、可動体 3 2 の原点位置から中間位置への動作（移動）が実行される。その後、可動体 3 2 は、中間位置から原点位置に戻る。

【 0 7 7 0 】

更にパターン R の演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図 2 0 - 4 1 ( J ) 及び図 2 0 - 4 1 ( K ) に示すように、画像表示装置 5 においてカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示が実行される。

20

【 0 7 7 1 】

そして、当該可変表示がスーパーリーチ β はずれの変動パターン ( P A 2 - 3 ) の可変表示である場合は、図 2 0 - 4 1 ( L ) 及び図 2 0 - 4 1 ( M ) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 B）の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【 0 7 7 2 】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ β 大当りの変動パターン ( P B 1 - 3 ) の可変表示である場合は、図 2 0 - 4 1 ( N ) 及び図 2 0 - 4 1 ( O ) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出（リーチ演出 B）の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

30

【 0 7 7 3 】

また、当該可変表示がスーパーリーチ δ またはスーパーリーチ ζ の可変表示である場合は、図 2 0 - 4 2 ( P ) 及び図 2 0 - 4 2 ( Q ) に示すように、カットイン画像表示可能期間の終了後において味方キャラクタ B が敵キャラクタ A に敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【 0 7 7 4 】

そして、バトル演出（リーチ演出 B）の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出 E 発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図 2 0 - 4 2 ( R ) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出として、画像表示装置 5 の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出 E 発展示唆画像 0 2 9 S G 1 7 0 の表示が行われる。

40

【 0 7 7 5 】

尚、当該可変表示がスーパーリーチ δ の変動パターンの可変表示である場合は、図 2 0 - 4 2 ( S ) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチ ζ の変動パターンの可変表示である場合は、図 2 0 - 4 2 ( T ) に示すように、リーチ演出 E 発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出 E 発展報知演出とし

50

てリーチ演出E発展報知画像029SG181の表示が行われる。そして、リーチ演出Eが開始される。

【0776】

図20-42(U)及び図20-42(V)に示すように、リーチ演出Eが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Eのタイトル画像と該リーチ演出Eの大当り期待度を示す期待度画像029SG255が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像029SG165Aが表示される一方で、パターンS、パターンT、パターンUのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Eのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像029SG165Bが表示される。

10

【0777】

そして、リーチ演出Eのタイトル画像の表示が終了すると、図20-42(W)に示すように、味方キャラクタAと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。該バトル演出中は、パターンTまたはパターンUの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図20-43(X)及び図20-43(Y)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置に向けての動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0778】

バトル演出が進行すると、図20-43(Z)、図20-43(a)、図20-43(b)に示すように、画像表示装置5の表示領域の中央部において遊技者に対してプッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を促す操作促進画像が表示される。尚、このとき、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、操作促進画像としてプッシュボタン31Bの画像が表示される一方で、パターンUの演出パターンでチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、操作促進画像としてスティックコントローラ31Aの画像が表示される。

20

【0779】

画像表示装置5にて操作促進画像が表示された後は、遊技者がプッシュボタン31Bまたはスティックコントローラ31A等の操作手段を操作する、または、これら操作手段の操作受付期間が終了すると、バトル演出の演出結果として可変表示結果が報知される。

30

【0780】

具体的には、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチ又ははずれの変動パターン(PA2-7)である場合は、図20-44(c)及び図20-44(d)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出E)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0781】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチ大当りの変動パターン(PB1-5)の可変表示である場合は、図20-44(e)及び図20-44(f)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタAが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出E)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

40

【0782】

ここで、図20-42(Q)～図20-42(T)にかけてのリーチ演出E発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0783】

先ず、図20-45(A)～図20-45(B)に示すように、リーチ演出E発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出E発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出E発展示唆画像029SG170の1段階目の表示

50

が行われる。尚、該１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【０７８４】

そして、リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の１段階目の表示期間が終了した後は、図２０－４５（Ｃ）～図２０－４５（Ｄ）に示すように、一旦リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０の２段階目の表示が行われる。尚、該２段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０は、１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２９ＳＧ１７０よりも明度が高い、表示色が多い等の１段階目のリーチ演出Ｅ発展示唆画像０２

10

【０７８５】

そして、当該可変表示がスーパーリーチδの変動パターンによる可変表示である場合は、図２０－４５（Ｅ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展報知演出として画像表示装置５におけるリーチ演出Ｅ発展報知画像０２９ＳＧ１８１の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチζの変動パターンによる可変表示である場合は、図２０－４５（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｅ発展報知演出として画像表示装置５においてリーチ演出Ｅ発展報知画像０２９ＳＧ１８１が表示されてリーチ演出Ｅが実行される。

【０７８６】

20

次に、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行される場合について説明する。尚、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄが実行される場合は、メータ演出が実行されることが無いので、可変表示開始からリーチまでの期間の説明は省略する。

【０７８７】

リーチ演出Ｃが実行される場合については、図２０－４６（Ａ）～図２０－４６（Ｃ）に示すように、リーチ演出Ｃが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｃのタイトル画像と該リーチ演出Ｃの大当たり期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５３が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｃのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６３Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｃのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６３Ｂが表示される。

30

【０７８８】

そして、リーチ演出Ｃのタイトル画像の表示が終了すると、図２０－４６（Ｃ）に示すように、味方キャラクタＣと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。

【０７８９】

一方で、リーチ演出Ｄが実行される場合については、図２０－４６（Ｄ）～図２０－４６（Ｆ）に示すように、リーチ演出Ｄが開始されると、先ず画像表示装置５において該リーチ演出Ｄのタイトル画像と該リーチ演出Ｄの大当たり期待度を示す期待度画像０２９ＳＧ２５４が表示される。このとき、チャンスアップ演出の実行が決定されていない場合は、リーチ演出Ｄのタイトル画像としてタイトルの文字が黒色のタイトル画像０２９ＳＧ１６４Ａが表示される一方で、パターンＰ、パターンＱ、パターンＲのいずれかの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Ｄのタイトル画像としてタイトルの文字が赤色のタイトル画像０２９ＳＧ１６４Ｂが表示される。

40

【０７９０】

そして、リーチ演出Ｄのタイトル画像の表示が終了すると、図２０－４６（Ｆ）に示すように、味方キャラクタＤと敵キャラクタＡとによるバトル演出が開始される。

【０７９１】

また、これらリーチ演出Ｃまたはリーチ演出Ｄのバトル演出中は、パターンＱまたはパ

50

ターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図20-47(G)及び図20-47(H)に示すように、可動体32の原点位置から中間位置への動作(移動)が実行される。その後、可動体32は、中間位置から原点位置に戻る。

【0792】

更にパターンRの演出パターンにてチャンスアップ演出の実行が決定されている場合は、図20-47(I)及び図20-47(J)に示すように、画像表示装置5においてカットイン画像029SG200の表示が実行される。

【0793】

また、図20-47(K)～図20-47(M)に示すように、分岐先示唆演出の実行が決定されている場合は、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dのバトル演出中のカットイン画像表示可能期間の後に、分岐先示唆演出として画像表示装置5にリーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることと高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることの両方を示唆する分岐先示唆画像X(分岐先示唆画像029SG005X)、リーチ演出H発展報知演出(リーチ演出H)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Y(分岐先示唆画像029SG005Y)、高期待度リーチ演出発展報知演出(リーチ演出I)が実行されることを示唆する分岐先示唆画像Z(分岐先示唆画像029SG005Z)のいずれかが表示される。

【0794】

分岐先示唆演出実行可能期間の後は、当該可変表示がスーパーリーチγはずれの変動パターン(PA2-4)での可変表示である場合は、図20-48(N)～図20-48(P)に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターDが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示がはずれであることが報知される。そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0795】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチγ大当りの変動パターン(PB1-4)での可変表示である場合は、図20-48(Q)～図20-48(S)に示すように、リーチ演出Cの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターCが敵キャラクターAに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知され、リーチ演出Dの実行時であればバトル演出の演出結果として味方キャラクターDが敵キャラクターAに勝利することにより可変表示が大当りであることが報知される。そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0796】

また、当該可変表示がスーパーリーチεまたはスーパーリーチθの可変表示である場合は、図20-49(T)～図20-49(V)に示すように、分岐先示唆演出実行可能期間の終了後において味方キャラクターCまたは味方キャラクターDが敵キャラクターAに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが一旦報知される。

【0797】

そして、バトル演出(リーチ演出Cまたはリーチ演出D)の終了後は、飾り図柄のはずれを示す組み合わせでの揺動表示が行われる。このとき、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、図20-49(W)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域において飾り図柄と表示位置が重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の表示が行われる。

【0798】

尚、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンの可変表示である場合は、図20-49(X)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出実行可能期間の後に、飾り図柄の揺動が停止して改めて可変表示がはずれであることが報知される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンの可変表示である場合は、図20-49(Y)に示す

10

20

30

40

50

ように、リーチ演出G発展示唆演出実行可能期間の後に、リーチ演出G発展報知演出としてリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が行われる。そして、リーチ演出Gが開始される。

【0799】

図20-50(Z)に示すように、リーチ演出Gが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Gのタイトル画像029SG167と該リーチ演出Gの大当り期待度を示す期待度画像029SG257が表示される。

【0800】

そして、リーチ演出Gのタイトル画像029SG167の表示が終了すると、図20-50(a)及び図20-50(b)に示すように、味方キャラクタCと敵キャラクタBとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチθはずれの変動パターン(PA2-9)である場合は、図20-50(c)及び図20-50(d)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタCが敵キャラクタBに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出G)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0801】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチθ大当りの変動パターン(PB1-7)の可変表示である場合は、図20-50(e)及び図20-50(f)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタCが敵キャラクタBに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出G)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

【0802】

ここで、図20-49(V)～図20-49(Y)にかけてのリーチ演出G発展示唆演出の演出態様についてより詳細に説明する。

【0803】

先ず、図20-54(A)～図20-54(B)に示すように、リーチ演出G発展示唆演出の実行が決定されている場合は、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで揺動表示されている状態において、リーチ演出G発展示唆演出として、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄と重複するようにリーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示が行われる。尚、該1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171は、飾り図柄等の表示領域に表示されている他の画像よりも明度が低い、表示色が少ない等の遊技者からの視認性が低い画像であればよい。

【0804】

そして、リーチ演出G発展示唆画像029SG171の1段階目の表示期間が終了した後は、図20-54(C)～図20-54(D)に示すように、一旦リーチ演出G発展示唆画像029SG171の表示を終了した後、飾り図柄と重複するように再度リーチ演出G発展示唆画像029SG171の2段階目の表示が行われる。尚、該2段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171は、1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171よりも明度が高い、表示色が多い等の1段階目のリーチ演出G発展示唆画像029SG171よりも遊技者からの視認性が高い画像であればよい。

【0805】

そして、当該可変表示がスーパーリーチεの変動パターンによる可変表示である場合は、図20-45(E)に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5におけるリーチ演出G発展報知画像029SG182の表示が実行されることなく、飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。一方で、当該可変表示がスーパーリーチθの変動パターンによる可変表示である場合は、図20-54(F)に示すように、リーチ演出G発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出G発展報知画像029SG182が表示されてリーチ演出Gが実行される。

【0806】

また、当該可変表示がスーパーリーチιの変動パターンまたはスーパーリーチκの変動

10

20

30

40

50

パターンでの可変表示である場合は、図20-51(g)～図20-51(h)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中における分岐先示唆演出実行可能期間後において、事前演出として画像表示装置5の表示領域にてシャッタ画像029SG006が表示され(表示領域の左右から該表示領域の中央部に向けてシャッタ画像029SG006の移動表示が行われて)、画像表示装置5に表示されていた演出画像が該シャッタ画像029SG006によって一時的に視認不能な状態となる。

【0807】

そして、所定期間が経過したことにもとづいて事前演出の実行期間が終了すると、前兆演出としてシャッタ画像029SG006が画像表示装置5の表示領域の中央部から左右側方に向けて退避していくとともに、該シャッタ画像029SG006の退避に応じて画像表示装置5の表示領域にてキャラクタCの画像の遊技者から視認可能となる。

【0808】

そして、当該可変表示がスーパーリーチlの変動パターンでの可変表示である場合は、図20-51(i)に示すように、リーチ演出H発展報知演出として画像表示装置5においてリーチ演出H発展報知画像029SG183が表示された後にリーチ演出Hが実行される。また、当該可変表示がスーパーリーチkの変動パターンでの可変表示である場合は、図20-51(j)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出として画像表示装置5において高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後リーチ演出Iが実行される。尚、高期待度リーチ演出発展報知演出の詳細については、図20-55にて後述する。

【0809】

当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチlの変動パターンでの可変表示である場合は、図20-52(k)に示すように、リーチ演出Hが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Hのタイトル画像029SG168と該リーチ演出Hの大当たり期待度を示す期待度画像029SG258が表示される。

【0810】

そして、リーチ演出Hのタイトル画像029SG168の表示が終了すると、図20-52(l)及び図20-52(m)に示すように、味方キャラクタDと敵キャラクタCとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチlはずれの変動パターン(PA2-10)である場合は、図20-52(n)及び図20-52(o)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0811】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチl大当りの変動パターン(PB1-8)の可変表示である場合は、図20-52(p)及び図20-52(q)に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当たりであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄が大当たりを示す組み合わせで停止表示される。

【0812】

また、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチkの変動パターンでの可変表示である場合は、図20-53(r)～図20-53(s)に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出後にリーチ演出Iが開始されると、先ず画像表示装置5において該リーチ演出Iのタイトル画像029SG169と該リーチ演出Iの大当たり期待度を示す期待度画像029SG259が表示される。このとき、画像表示装置5には、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169と期待度画像029SG259の後方においてキャラクタA～キャラクタCの画像が共に表示されることによって、当該リーチ演出Iが他のスーパーリーチのリーチ演出よりも大当たり期待度が高いことによる特別感を演出する。

【0813】

そして、リーチ演出Iのタイトル画像029SG169の表示が終了すると、図20-

10

20

30

40

50

53 (t) 及び図20-53 (u) に示すように、味方キャラクタA～味方キャラクタDと敵キャラクタCとによるバトル演出が開始される。尚、当該可変表示の変動パターンがスーパーリーチκはずれの変動パターン(PA2-11)である場合は、図20-53 (v) 及び図20-53 (w) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに敗北することにより可変表示結果がはずれであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄がはずれを示す組み合わせで停止表示される。

【0814】

一方で、当該可変表示がスーパーリーチκ大当りの変動パターン(PB1-9)の可変表示である場合は、図20-53 (x) 及び図20-53 (y) に示すように、バトル演出の演出結果として味方キャラクタA～味方キャラクタDが敵キャラクタCに勝利することにより可変表示結果が大当りであることが報知され、バトル演出(リーチ演出H)の終了後に飾り図柄が大当りを示す組み合わせで停止表示される。

10

【0815】

ここで、図20-37 (R)～図20-37 (T)、図20-53 (r)～図20-53 (s) にかけての高期待度リーチ演出発展報知演出についてより詳細に説明する。

【0816】

先ず、図20-55 (A)～図20-55 (B) に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されると、画像表示装置5の表示領域においてリーチ演出Fまたはリーチ演出Iが実行されることを報知する高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示される。更に、高期待度リーチ演出発展報知画像029SG180が表示された後は、画像表示装置5の表示領域を暗転させることで該画像表示装置5に表示されている演出画像を視認困難とするブラックアウト演出が実行される。

20

【0817】

尚、ブラックアウト演出においては、画像表示装置5に暗転した画像が表示されることによって他の演出画像(飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等)の視認を困難とし、且つ、表示画面自体の輝度を低下させるとともに、スピーカ8L、8Rから出力されていた演出音の音量が高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下する。更に、遊技領域、可動体32、ガラス扉枠や遊技機用枠3に設けられている各種発光手段(例えば、LEDなど)の演出光の光量を、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前よりも低下させることで、他の演出画像(飾り図柄の可変表示画像やキャラクタの画像等)の視認をより一層困難とする。

30

【0818】

そして、ブラックアウト演出の実行後は、図20-55 (C) に示すように、前段演出として、キャラクタCの画像が表示される。前段演出では更に、該キャラクタCが喋るセリフ内容が、文字画像029SG007として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L、8Rから音声情報として出力される。

【0819】

図20-55 (D) 及び図20-55 (E) に示すように、前段演出の終了後は切替演出が実行され、該切替演出の終了後に後段演出が実行される。切替演出としては、前段演出において表示されたキャラクタCの画像とは異なる画像が表示される。尚、本特徴部029SGでは、切替演出として表示される画像を1つのみとする形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能としてもよい。尚、このように切替演出として複数の画像のいずれかを表示可能とする場合は、いずれの画像が表示されるかに応じて大当り遊技状態に制御される割合を異ならせてもよい。

40

【0820】

後段演出では、前述したようにキャラクタの喋るセリフが文字画像029SG008として画像表示装置5の表示領域に表示されるとともに、該セリフがスピーカ8L、8Rから音声情報として出力される。このとき表示される文字画像029SG008は、前段演

50

出時に表示された文字画像 029SG007 よりも文字数が少ない一方で、一文字あたりの大きさは文字画像 029SG007 よりも大きく且つ明度の高い（図 20-10 参照）。

【0821】

図 20-55（F）に示すように、後段演出の終了後は、可動体演出が実行される。該可動体演出としては、可動体 32 が画像表示装置 5 の上方位置である原点位置から画像表示装置 5 の表示領域の前面側略中央位置に重複する演出位置まで落下する。尚、演出位置まで落下した可動体 32 は、図示しない駆動モータの駆動等により原点位置まで移動する。

【0822】

そして可動体演出が終了した後は、図 20-55（G）に示すように、各変動パターンに応じたリーチ演出（該可変表示がスーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示であればリーチ演出 F、該可変表示がスーパーリーチ κ の変動パターンでの可変表示であればリーチ演出 I）が実行される。

【0823】

次に、スーパーリーチ λ の変動パターンでの可変表示について説明する。図 20-56（A）～図 20-56（D）に示すように、該スーパーリーチ λ の変動パターンでの可変表示では、先ず、可変表示が開始されると、リーチ前の第 2 タイミングにおいてメータ 029SG005M が一気に 5 段階目まで増加して満タンになる。次に、画像表示装置 5 の表示領域の下部においてメータ 029SG005M が 5 段階まで増加した（満タンになった）旨と高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを報知するテロップ画像 029SG005T が表示される。

【0824】

そして、リーチとなったりリーチ演出 A～リーチ演出 D のいずれかが実行されることなく高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される。尚、該高期待度リーチ演出発展報知演出の演出態様は、図 20-55 にて前述した演出態様と同一である。高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後は、図 20-53 に示すように、リーチ演出 I が実行されて最終的に可変表示結果がはずれまたは大当たりであることが報知される。

【0825】

以上、本特徴部 029SG におけるパチンコ遊技機 1 においては、図 20-8 及び図 20-9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L7 は、リーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L6b よりも長く設定されているとともに、リーチ演出 E 発展報知演出が開始されてからリーチ演出 E が実行されて該リーチ演出 E の演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されるまでの期間の長さ L11 は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 F が実行されて該リーチ演出 F の演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L12 と、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出 I が実行されて該リーチ演出 I の演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さ L13 と、よりも短く設定されているので、リーチ演出 E 発展報知演出の実行後においてリーチ演出 E が実行される場合については、可変表示結果が大当たりとなることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができる。また、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行後においてリーチ演出 I が実行される場合については、可変表示結果が大当たりであると報知されるまでに好適に遊技者を該リーチ演出 I に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0826】

また、図 20-7 に示すように、リーチ演出 B の実行期間の長さ L2 は、r-値演出 A の実行期間の長さ L1 よりも長く設定されているので、リーチ演出 A よりも長期間に亘ってリーチ演出 B に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。また、リーチ演出 B は、図 20-7～図 20-9 に示すように、リーチ演出 A とは異なり演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前から発展報知演出が実行されることがないので、リーチ演出 E 発展報知演出が実行されない場合であっても該リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知されるか否かに対して遊技者を確実に注目させる

10

20

30

40

50

ことが可能となっている。

【0827】

また、図20-7～図20-9に示すように、リーチ演出Aやリーチ演出Bの実行中は、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出が実行される場合があるので、該メータ演出の実行によって高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることに対する遊技者の期待感を喚起することができる。

【0828】

また、本特徴部029SGでは、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出としてメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、該メータ演出に替えて、或いは加えて、スピーカ8L、8Rからの音の出力態様、遊技効果ランプ9の発光態様等によって高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆してもよい。

【0829】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Aやリーチ演出Bを実行する場合のみメータ演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cやリーチ演出Dを実行する場合においてもメータ演出を実行可能としてもよい。特にリーチ演出Cやリーチ演出Dの途中から事前演出と前兆演出が実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iとが実行されるスーパーリーチκの変動パターンでの可変表示においては、事前演出や前兆演出を契機としてメータ029SG005Mが5段階目まで増加する（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を報知する表示態様に変化する）場合を設けてもよい。このようにすることで、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示とスーパーリーチκの変動パターンの可変表示とで、事前演出や前兆演出の実行中にメータ029SG005Mが5段階目まで増加するか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0830】

また、図20-9及び図20-25に示すように、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Aの実行を経由せずに第2タイミングで一気にメータ029SG005Mが5段階目まで増加して高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるので、リーチ演出Aが実行されない場合であっても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行されることに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0831】

尚、本特徴部029SGでは、図20-7～図20-9に示すように、リーチ演出Bが実行される場合は、高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行されることがない形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bの実行後に高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行される場合を設けてもよい。このようにすることで、リーチ演出Bが実行される場合においても高期待度リーチ演出発展報知演出並びにリーチ演出Iが実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0832】

また、本特徴部029SGでは、メータ演出としてメータ029SG005Mが第1タイミング～第5タイミングで1段階ずつ増加する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなくメータ029SG005Mが、いずれかのタイミングで2段階以上増加する場合を設けてもよい。更に、このように第1タイミング～第5タイミングのいずれかで2段階以上メータ029SG005Mが増加するタイミングを設けるときは、リーチ演出Aやリーチ演出Bが開始されるよりも前のタイミングでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とリーチ演出Aやリーチ演出Bが開始された後のタイミングでメータ029SG005Mが5段階目まで増加した場合とで、リーチ演出Iに発展する割合が異なってもよい。また、本特徴部029SGではメータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能な形態を例示しているが、本発明はこれ

10

20

30

40

50

に限定されるものではなく、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様を4段階以下または6段階以上変化可能としてもよい。

【0833】

また、図20-8及び図20-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Iが実行されて該リーチ演出Iの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL13は、高期待度リーチ演出発展報知演出が開始されてからリーチ演出Fが実行されて該リーチ演出Fの演出結果として可変表示結果が大当たりと報知されるまでの期間の長さL12よりも長く設定されているので、より大当たり期待度の高いリーチ演出Iが実行されたときの演出結果が報知されるまでの期間を長くすることで、大当たり遊技状態に制御される期待感を効果的に高めることができる。

10

【0834】

また、図20-23～図20-25に示すように、本特徴部029SGにおいて高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆するメータ演出は、可変表示の第1タイミング～第5タイミングにかけて最大で5段階（メータ演出非実行の状態を入れれば6段階）にかけて段階的に表示態様が変化していく演出である。一方で、図20-45に示すように、本特徴部029SGにおいてリーチ演出Eの実行を示唆するリーチ演出E発展示唆演出は、2段階に亘ってリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様が変化していく演出である。つまり、本特徴部029SGでは、メータ演出としては、メータ029SG005Mの表示態様が5段階まで変化可能であるが、リーチ演出E発展示唆演出としては、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様は2段階までしか変化することがない。このため、メータ演出においてはリーチ演出E発展示唆演出よりも演出対象の画像（メータ029SG005M）が5段階目まで変化し易いため、メータ029SG005Mが5段階目まで増加するか否に遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0835】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出としてメータ029SG005Mの表示態様を5段階目まで変化可能とする一方で、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を2段階目までしか変化できない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能としてもよい。尚、このように、リーチ演出E発展示唆演出としてリーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様を5段階目まで変化可能とする場合は、リーチ演出E発展示唆画像029SG170の表示態様が5段階目まで変化する割合をメータ029SG005Mの表示態様が5段階目まで変化する割合よりも低く設定すればよい。

30

【0836】

また、図20-7～図20-9に示すように、スーパーリーチδやスーパーリーチζの変動パターンでの可変表示では、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されているので、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された後にリーチ演出Aよりも大当たり期待度の高いリーチ演出Fが実行されることを、リーチ演出E発展報知演出の実行が示唆された後にリーチ演出Eが実行されることよりも長期間に亘って示唆することができるので、遊技興趣を向上できる。

40

【0837】

尚、本特徴部029SGでは、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも長く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ演出実行可能期間の長さL5がリーチ演出E発展示唆演出実行可能期間の長さL6aよりも短く設定されていてもよい。

【0838】

また、本特徴部029SGでは、メータ029SG005Mをメータ演出の実行が決定された場合以外においても画像表示装置5に表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、メータ029SG005Mはメータ演出の実行が決定さ

50

れた場合のみ画像表示装置 5 に表示するようにしてもよい。更には、メータ 0 2 9 S G 0 0 5 M は、1 段階目の増加タイミングで初めて画像表示装置 5 に表示されるようにしてもよい。

【0 8 3 9】

更に、リーチ演出 E 発展示唆演出は、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に実行可能となっている演出であるので、リーチ演出 B の実行中にリーチ演出 E 発展示唆演出が実行されることによって、遊技者がリーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が大当たりであると報知されないと認識することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0 8 4 0】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 B からリーチ演出 E に発展するパターンとしては、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行されるパターン（図 2 0 - 8 （F）参照）のみが開示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出 B からリーチ演出 E に発展するパターンとしては、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行される場合を設けてもよい。このように、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前にリーチ演出 E 発展報知演出とリーチ演出 E とが実行される場合を設けるときは、リーチ演出 B の実行中にリーチ演出 E 発展示唆演出を実行可能としてもよい。

【0 8 4 1】

また、図 2 0 - 3 1 ～図 2 0 - 3 4 に示すように、リーチ演出 A ～リーチ演出 F の実行中は、チャンスアップ演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにてチャンスアップ演出が実行されるかに応じて大当たり期待度が異なっている。

【0 8 4 2】

特にリーチ演出 A の後にリーチ演出 F を実行するスーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 A の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との計 2 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 F の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作及び操作促進画像としてのスティックコントローラ 3 1 A の画像表示の計 3 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 A の実行中よりもリーチ演出 F の実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が増加することによって、リーチ演出 F の演出結果に対して遊技者を好適に注目させることができる。

【0 8 4 3】

更には、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E を実行するスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示との計 3 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 E の実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作との計 2 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能となっている。このため、スーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中よりもリーチ演出 E の実行中の方がチャンスアップ演出を構成する演出の実行回数が少ないことによって、リーチ演出 E の演出結果に対して遊技者を過度に注目させることが防止できるので、遊技興趣を向上できる。

【0 8 4 4】

尚、本特徴部 0 2 9 S G では、リーチ演出 B の実行後にリーチ演出 E を実行するスーパーリーチ ζ の変動パターンでの可変表示については、リーチ演出 B の実行中には、リーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の動作とカットイン画像 0 2 9 S G 2 0 0 の表示との計 3 回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能であるのに対して、リーチ演出 E の実行中には、チャンスアップ演出としてリーチタイトルの赤色表示と可動体 3 2 の

10

20

30

40

50

動作との計2回に亘ってチャンスアップ演出を構成する演出を実行可能である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Bの実行後にリーチ演出Eを実行するスーパーリーチγの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Bの実行中は、チャンスアップ演出を構成する演出をリーチ演出Eの実行中と同数実行可能としてもよい。

【0845】

尚、本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技効果ランプ9の特定パターンでの発光、スピーカ8L、8Rからの特定音の出力、導光板の発光、画像表示装置5での導光板（擬似導光板）の表示、画像表示装置5自体の動作等を、チャンスアップ演出を構成する演出に含んでもよい。

【0846】

また、本特徴部029SGでは、チャンスアップ演出を構成する演出として、リーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示等のいずれも遊技者の操作にかかわらず実行される演出（能動的演出）を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出を構成する演出としては、遊技者が押しボタン31Bやスティックコントローラ31A等の操作手段を操作することによって遊技効果ランプ9の発光色が変化する（所謂裏ボタン）等の遊技者による操作が行われることではじめて実行される演出（能動的演出）を含んでいてもよい。

【0847】

また、図20-7～図20-9、図20-30に示すように、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出をリーチ演出Cと該リーチ演出Cよりも大当たり期待度の高いリーチ演出Dとから決定可能となっている。そして、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つ高期待度リーチ演出発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Iが実行され、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後にリーチ演出G発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Iよりも大当たり期待度の低いリーチ演出Gが実行される。

【0848】

更に、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が報知されるよりも前に事前演出と前兆演出とが実行され且つリーチ演出H発展報知演出が実行された場合はリーチ演出Iよりも大当たり期待度が低いリーチ演出Hが実行されるようになっているので、リーチ演出の種類と発展報知演出との組み合わせによって演出を多様化することができる。

【0849】

特に、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示については、図20-30（A）及び図20-30（B）に示す割合にてリーチ演出Cとリーチ演出Dとのどちらを実行するかを決定することによって、リーチ演出Cの実行が決定された場合の方がリーチ演出Dの実行が決定された場合よりも前兆演出が実行された後にリーチ演出I（高期待度リーチ演出発展報知演出）が実行される割合を高く設定されているので、実行されるリーチ演出と高期待度リーチ演出発展報知演出とに所定の関係を持たせることができ、リーチ演出と発展報知演出の演出興趣を向上できる。

【0850】

また、本特徴部029SGでは、スーパーリーチγ、スーパーリーチε、スーパーリーチθ、スーパーリーチι、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行す

るリーチ演出をリーチ演出Cとリーチ演出Dとから決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中にリーチ演出Cを実行する変動パターンと、可変表示中にリーチ演出Dを実行する変動パターンと、を個別に設けてもよい。

【0851】

また、前記特徴部029SGでは、図20-34に示すように、チャンスアップ演出の実行の有無や演出パターンを可変表示結果に応じて異なる割合にて決定する、つまり、チャンスアップ演出は、リーチ演出の演出結果として可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出として実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出期間中に実行可能なチャンスアップ演出については、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかが実行されること（リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展すること）を示唆する演出として実行可能としてもよい。

10

【0852】

更には、チャンスアップ演出としては、可変表示結果が大当たりとなることやリーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかが実行されることの他に、可変表示結果が大当たりとなった場合の大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドであること、大当たり遊技終了後に確変状態に制御されること等を示唆可能としてもよい。

【0853】

また、図20-9に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行された後に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される場合と、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行された後にリーチ演出H発展報知演出が実行される場合とでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dと発展報知演出との間の期間にて共通の事前演出を実行可能であることにより、事前演出が実行されることで発展報知演出への遊技者の注目を高めつつ、発展報知演出として高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出H発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

【0854】

また、図20-7～図20-9及び図20-27～図20-28に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行期間中においては、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行後にリーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のうちどちらが実行されるかの示唆、及びリーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆可能な分岐先示唆演出を実行可能となっているので、発展先示唆演出が実行されることで発展報知演出が実行されることへの遊技者の注目を高めつつ、リーチ演出H発展報知演出と高期待度リーチ演出発展報知演出のどちらが実行されるかに遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

30

【0855】

また、本特徴部029SGでは、発展先示唆演出として、リーチ演出H発展報知演出が実行されることと、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されることを示唆可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発展先示唆演出としては、リーチ演出G発展報知演出が実行されることを示唆可能としてもよい。

【0856】

また、本特徴部029SGでは、リーチ演出Cまたはリーチ演出Cを実行する変動パターンの可変表示にて発展先示唆演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aを実行する変動パターンの可変表示やリーチ演出Bを実行する変動パターンの可変表示においても発展先示唆演出を実行可能としてもよい。

40

【0857】

また、図20-30(D)に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンと、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dとして演出結果が報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなるときには、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行され

50

る割合との差が60%であるのに対して、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が40%であるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかによって、リーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示であるのか、リーチ演出Hが実行されるスーパーリーチθの変動パターンの可変表示であるのかが推測できるようになるので、リーチ演出Cとリーチ演出Dのどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【0858】

尚、本特徴部029SGでは、スーパーリーチκの変動パターンと、スーパーリーチθの変動パターンとについて、可変表示結果が大当たりとなる場合は、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示結果がはずれとなる場合について、スーパーリーチθの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差が、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示にてリーチ演出Cが実行される割合とリーチ演出Dが実行される割合との差よりも小さく設定されていてもよい。

【0859】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0860】

例えば、前記特徴部029SGでは、画像表示装置5の表示領域の下部に保留記憶表示を表示可能な、第1保留記憶表示エリア029SG005Dと第2保留記憶表示エリア029SG005Uとを設ける形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-1として図20-57に示すように、画像表示装置5の表示領域の所定位置（例えば、画像表示装置5の表示領域の下部の中央）に、実行中の可変表示に対応する保留記憶表示をアクティブ表示として表示可能なアクティブ表示エリア029SG005Fを設けてもよい。

【0861】

また、このようにアクティブ表示を表示可能とする場合は、前述した先読み予告演出と同様に、アクティブ表示の表示態様を複数設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されているかに応じて大当たり期待度が異なるアクティブ表示演出を実行可能としてもよい。例えば、アクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が高く、白色の丸形で表示されている場合が最も大当たり期待度が低く設定されていればよい（アクティブ表示の表示態様の大当たり期待度：赤色>青色>白色）。

【0862】

更に、アクティブ表示の表示態様を可変表示中に白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化可能とし、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形の変化したことによって実行中の可変表示の大当たり期待度が上昇したことを示唆可能としてもよい。

【0863】

このようにアクティブ表示の表示態様を可変表示中に変化可能とする場合は、図20-58（A）及び図20-58（B）に示すように、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Eが実行されるスーパーリーチζの変動パターンの可変表示について、リーチ演出Eの実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形の変化する割合をP1する。

【0864】

また、リーチ演出Aの実行中に高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されて更にリー

10

20

30

40

50

チ演出 F が実行されるスーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンでの可変表示について、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合を P 2、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合を P 3 とする。

【0865】

このとき、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合である P 3 を、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合である P 1 や、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合である P 2 よりも高く設定してもよい。

10

【0866】

このようにすることで、スーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンにて可変表示が実行される場合（リーチ演出 A が実行されてリーチ演出 F が実行される場合）は、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始前からアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することによりリーチ演出 F が実行されることが遊技者に予め認識されてしまう虞を低減できる。また、リーチ演出 E が実行される場合とリーチ演出 F が実行される場合とでは、リーチ演出 E よりも大当たり期待度が高いリーチ演出 F においてより高い割合でアクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化することで、大当たり期待度に応じて適切にアクティブ表示の表示態様を赤色の丸形に変化させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0867】

20

また、前記変形例 029SG-1 では、スーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 が、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 よりも高い形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 029SG-2 として、前記変形例 029SG-1 と同じくスーパーリーチ  $\eta$  の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 F の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 3 を、リーチ演出 A の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 2 よりも高く設定するとともに、スーパーリーチ  $\zeta$  の変動パターンの可変表示において、リーチ演出 E の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 1 を、リーチ演出 B の実行中にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合よりも高く設定してもよい。

30

【0868】

このように、アクティブの表示態様として複数の態様を設け、いずれの表示態様でアクティブ表示が表示されるかに応じて大当たり期待度が異なることにより、大当たり期待度を遊技者に認識させ易くできるとともに、アクティブ表示の表示態様がリーチ演出 E 発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の実行前に赤色の丸形に変化することによって遊技者に予め大当たり期待度が高いと認識されてしまうことによる遊技興趣の低下の虞を低減することができる。

40

【0869】

また、前記特徴部 029SG では、リーチ演出 A やリーチ演出 B 等のリーチ演出を経由せずに高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されてリーチ演出 I が実行されるスーパーリーチ  $\lambda$  の変動パターンが設けられているが、変形例 029SG-3 として、該スーパーリーチ  $\lambda$  の変動パターンの可変表示においては、リーチ演出 I の開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 5 を、リーチ演出 I の開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合 P 6 よりも高く設定してもよい。このようにリーチ演出 I の実行前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化することによって予め遊技者にリーチ演出 I が実行されることを認識させ易くできるので、遊技興趣を向上できる。

50

## 【0870】

尚、本変形例029SG-3では、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも高く設定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチλの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Iの開始前にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P5を、リーチ演出Iの開始後にアクティブ表示の表示態様が白色の丸形や青色の丸形から赤色の丸形に変化する割合P6よりも低く設定してもよい。このようにすることで、アクティブ表示の表示態様が赤色の丸形に変化していないにも関わらず他のリーチ演出を経由せずにリーチ演出Iが実行される状況を作り出すことができるので、遊技に意外性を付与することができ、遊技興趣を向上できる。

10

## 【0871】

また、前記特徴部029SGや変形例029SG-1～変形例029SG-3では、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、保留記憶表示やアクティブ表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様の数としては、2種類のみや4種類以上であってもよい。

20

## 【0872】

更に、前記変形例029SG-1～変形例029SG-3では、リーチ演出の実行中にアクティブ表示の表示態様が変化可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、アクティブ表示態様の変化タイミングはリーチ演出の実行中以外のタイミング、例えば、発展示唆演出や発展報知演出の実行中、可変表示の開始タイミング等を含んでもよい。更に、可変表示中に飾り図柄の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出を実行可能とする場合は、仮停止や再可変表示のタイミングでアクティブ表示の表示態様を変化可能としてもよい。

## 【0873】

また、前記特徴部029SGでは、保留記憶表示の表示態様として白色の丸形、青色の丸形、赤色の丸形の3種類を設け、保留記憶表示がいずれの表示態様で表示されるかに応じて大当たり期待度を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-4として、保留記憶表示の表示態様として丸形の他に三角形や四角形、星形等を設け、保留記憶表示がいずれの形状で表示されるかに応じてリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iのいずれのリーチ演出に発展するかを示唆可能としてもよい。尚この場合、CPU103は、入賞時乱数値判定処理を実行して変動パターン（変動カテゴリ）をスーパーリーチと判定したとき、更にスーパーリーチα～スーパーリーチλのいずれのスーパーリーチの変動パターンであるか（可変表示中にリーチ演出A～リーチ演出Iのいずれを実行するのか）を判定し、該判定に応じたスーパーリーチの変動カテゴリコマンド（いずれのスーパーリーチの変動パターンを実行するかの情報を含む変動カテゴリコマンド）を演出制御基板12に対して送信すればよい。このようにすることで、演出制御用CPU120は、CPU103から受信したスーパーリーチの変動カテゴリコマンドに基づいて保留記憶表示の表示態様を丸形、三角形、四角形、星形等をから決定すればよい。また、可変表示の開始前から保留記憶表示の形状に遊技者を注目させることが可能となるので、遊技興趣を向上できる。

30

40

## 【0874】

また、本変形例029SG-4では、保留記憶表示の形状によって発展するリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、保留記憶表示の色によって大当たり期待度を示唆するとともに、該保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を更に示唆可能としてもよい。このようにすることで、保留記憶表示の色と形状の両方に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

50

## 【0875】

また、本変形例029SG-4では、保留記憶表示の形状によって発展先のリーチ演出を示唆可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、保留記憶表示の形状によって発展先を示唆可能なリーチ演出はリーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iの一部のみ（例えば、リーチ演出Eとリーチ演出Iのみ）であってもよい。

## 【0876】

また、前記特徴部029SGでは、チャンスアップ演出として、リーチ演出A～リーチ演出Fの開始時にリーチタイトル画像の文字を赤色で表示可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-5として、チャンスアップ演出としては、黒色で表示されているリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化可能としてもよい。特に、このようにチャンスアップ演出としてリーチタイトル画像の文字を途中から赤色に変化させる場合は、リーチタイトル画像と共に表示されている大当り期待度を示す期待度画像の表示態様を変化可能とする（例えば、期待度画像として表示されている星の数を増加させる等）ようにしてもよい。このようにすることで、リーチタイトル画像の文字の色の黒色から赤色への変化に伴って期待度画像の表示態様が変化するため、期待度画像への注目を高めることができるので、実行するリーチ演出の期待度を遊技者に的確に認識させることができる。

## 【0877】

また、前記特徴部029SGでは、図20-28に示すように、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで同一割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンでの可変表示については、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

## 【0878】

具体的には、変形例029SG-6として図20-59に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの実行中にこれらリーチ演出Cやリーチ演出Dとして可変表示結果が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出が実行されるスーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Cに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を15%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を35%の割合で決定する。また、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するリーチ演出がリーチ演出Dに決定されている場合は、分岐先示唆演出の非実行を10%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンXでの実行を30%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンYでの実行を20%の割合で決定し、分岐先示唆演出のパターンZでの実行を40%の割合で決定する。

## 【0879】

特に、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている（分岐先示唆演出の非実行の決定割合が低く設定されている）ので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆を好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

## 【0880】

尚、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変

10

20

30

40

50

表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が高く設定されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出の実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【0881】

加えて、本変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZ（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆する演出パターン）での実行決定割合が高く設定されているので、可変表示の実行中においてリーチ演出H発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出等の発展報知演出が実行されることの示唆をより一層好適に行うことができ、遊技興趣を向上できる。

【0882】

尚、変形例029SG-6では、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が高く設定されている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Cの実行が決定されている場合は、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示においてリーチ演出Dの実行が決定されている場合よりも、分岐先示唆演出のパターンZでの実行決定割合が低く設定されていてもよい。

【0883】

また、本変形例029SG-6では、図20-59に示すように、スーパーリーチκの変動パターンの可変表示において、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ、スーパーリーチιの変動パターンでの可変表示についても、実行するスーパーリーチのリーチ演出がリーチ演出Cである場合とリーチ演出Dである場合とで異なる割合で分岐先示唆演出の実行の有無及び該分岐先示唆演出の演出パターンを決定可能としてもよい。

【0884】

また、本変形例029SG-6では、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第1有利結果示唆演出）とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出（発明033SGにおける第2有利結果示唆演出）とを同一の演出態様の演出として実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とリーチ演出Dの実行中に実行可能な分岐先示唆演出とは、異なる演出態様の演出として実行可能としてもよい。

【0885】

また、前記特徴部029SGでは、図20-5～図20-9に示すように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される報知態様（第1報知態様）が例示されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-7として、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、前記第1報知態様に加えて、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設けてもよい。

【0886】

尚、このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一であってもよい。

【0887】

このように、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第2報知態様を設けることで、一旦可変表示結果がはずれと報知されたにもかかわらず改めて可変表示結果が大当たりであると報知されることによって遊技者に意外感を与えることができる。更に、リーチ演出Cとリーチ演出Dを実行する場合の演出結果（可変表示結果）が第1報知態様で報知される場合と第2報知態様で報知される場合とで、分岐先示唆演出の実行を決定する処理を共通化することができるので、該処理に要するデータ量を抑えることができる。

【0888】

尚、本変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が同一である形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様として第1報知態様と第2報知態様とを設けるときは、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第1報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される場合に分岐先示唆演出がパターンZで実行される割合と、が異な

【0889】

また、前記変形例029SG-7では、スーパーリーチのリーチ演出としてリーチ演出A～リーチ演出Dが実行され、リーチ演出E～リーチ演出Iのいずれかに発展せずに可変表示結果が報知される報知態様については、単にこれらリーチ演出A～リーチ演出Dのいずれかが実行されて可変表示結果が報知される第1報知態様と、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様と、を設ける形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-8として、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dが実行され、これらリーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果がはずれであることが報知された後にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行され、該リーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりであることが報知される場合（スーパーリーチθ大当たりの変動パターン（PB1-7）にて可変表示が実行される場合）について、該スーパーリーチθ大当たりの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cやリーチ演出Dが実行される場合において可変表示結果が大当たりであると報知されるまでにリーチ演出Gが実行されるか否かによってチャンスアップ演出の実行割合を異ならせることができるので、遊技興趣を向上できる。

## 【0890】

更に、本変形例では、スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合が、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と異なる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチθ大当りの変動パターンでの可変表示中にチャンスアップ演出が実行される割合は、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果（可変表示結果）が第2報知態様にて報知される可変表示においてチャンスアップ演出が実行される割合と同一であってもよい。

## 【0891】

また、前記特徴部029SGでは、図20-27に示すように、複数の演出パターンにおいて分岐先示唆演出を実行可能であり、いずれの演出パターンにて分岐先示唆演出が実行されるかに応じて高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が異なる形態を例示した。特に前記特徴部029SGでは、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行された場合が最も高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される割合が高い形態として例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときは、極めて高い割合（例えば、99%の割合）で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにしてもよい。

## 【0892】

特に、このように、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたときに極めて高い割合で高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるようにする場合については、分岐先示唆演出が演出パターンZで実行されたにもかかわらず高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されない場合や、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されなかったにもかかわらずリーチ演出Iが実行される場合（所謂演出矛盾のパターン）を設けてもよい。尚、このような演出矛盾のパターンを設ける場合は、可変表示結果が大当りであると報知される場合においてのみ該演出矛盾のパターンにて演出パターンZでの分岐先示唆演出やリーチ演出Iを実行することによって、遊技者に意外感を与えることができるとともに、パターンZにて分岐先示唆演出が実行された場合やリーチ演出Iが実行された場合に、高期待度リーチ演出発展報知演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

## 【0893】

また、前記特徴部029SGでは、図20-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果（はずれ）が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが異なっている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-10として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一としてもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

## 【0894】

尚、本変形例029SG-10では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示について、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とを同一とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Dが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知された後にリーチ演出発展報知演出が実行されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが小さい差（例えば、リーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合の差が1%~5%程度、つまり、リ

10

20

30

40

50

ーチ演出Cの実行決定割合とリーチ演出Dの実行決定割合とが略同一)で異なってもよい。

【0895】

また、前記特徴部029SGでは、図20-30に示すように、リーチ演出Cまたはリーチ演出Dの演出結果として可変表示結果(はずれ)が報知された後に更にリーチ演出G発展報知演出とリーチ演出Gが実行されるスーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度がリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度よりも小さい形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-11として、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度は同一であってもよい。このようにすることで、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるようになるので、遊技興趣を向上できる。

【0896】

尚、本変形例029SG-11では、スーパーリーチθの変動パターンでの可変表示については、リーチ演出Cの実行が決定された場合の大当たり期待度とリーチ演出Dの実行が決定された場合の大当たり期待度とが同一となる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Cが実行される場合とリーチ演出Gが実行される場合とのどちらにおいても、リーチ演出G発展報知演出が実行されたときにはリーチ演出Gの演出結果として可変表示結果が大当たりとなることが報知されることに対して遊技者が期待できるといった効果を奏することが可能であれば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが小さい差(例えば、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度の差が1%~5%程度、つまり、リーチ演出Cの大当たり期待度とリーチ演出Dの大当たり期待度とが略同一)で異なってもよい。

【0897】

また、前記特徴部029SGでは、図20-34に示すように、チャンスアップ演出を構成する演出としてリーチタイトルの赤色表示、可動体32の動作、カットイン画像029SG200の表示、操作促進画像としてのスティックコントローラ31Aの画像の表示を実行可能とし、リーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出A~リーチ演出Dと、リーチ演出E発展報知演出や高期待度リーチ演出発展報知演出の前で実行されるリーチ演出E及びリーチ演出Fでリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とを共通の演出として実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例029SG-12として、これらリーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作との共通の演出がリーチ演出A~リーチ演出Fのいずれかのリーチ演出にて実行されたかに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。このようにすることで、チャンスアップ演出として実行可能な演出数(チャンスアップ演出の演出パターン数)の増加を抑えつつ、リーチタイトルの赤色表示と可動体32の動作とがいずれのリーチ演出の実行中にじっこうされるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0898】

また、前記特徴部029SGでは、図20-34に示すように、可変表示結果が大当たりである場合とはずれである場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無と該チャンスアップ演出の演出パターンを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、チャンスアップ演出の実行の有無や該チャンスアップ演出の演出パターンは、リーチ演出E~リーチ演出Iのいずれかが実行されるか否かに応じて異なる割合で決定してもよい。

【0899】

特に、変形例029SG-13として図20-60に示すように、リーチ演出Cまたは

リーチ演出Dの演出結果として可変表示結果が（はずれ）が報知されるよりも前に高期待度リーチ演出発展報知演出とリーチ演出Iが実行されるスーパーリーチκの変動パターンについては、リーチ演出Cの実行が決定されている場合とリーチ演出Dの実行が決定されている場合とで、異なる割合でチャンスアップ演出の実行の有無を決定可能としてもよい。特にスーパーリーチκの変動パターンの可変表示では、リーチ演出Dの実行が決定されている場合はリーチ演出Cの実行が決定されている場合よりも高い割合でチャンスアップ演出の実行が決定されるので、リーチ演出Dの実行が決定された場合は大当たり期待度が高いことを遊技者に対して分かり易く示唆することができ、遊技興趣を向上できる。

【0900】

また、前記変形例029SG-7では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に改めて可変表示結果が大当たりであると報知される第2報知態様（所謂復活態様）を設ける形態を例示したが、該第2報知態様としては、変形例029SG-14として図20-61（A）に示すように、一旦可変表示結果がはずれであると報知されてから可変表示の停止タイミングとの間において可変表示結果が大当たりであることを報知する復活演出を実行してもよい。

【0901】

特に、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される場合（スーパーリーチα、スーパーリーチβ、スーパーリーチγのいずれかの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）については、図20-61（A）～図20-61（C）に示すように、復活演出の演出期間の長さL21を、リーチ演出Bの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出E発展示唆演出、リーチ演出E発展報知演出、リーチ演出Eが実行される場合（スーパーリーチζの変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さL22や、リーチ演出Cやリーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後にリーチ演出G発展示唆演出、リーチ演出G発展報知演出、リーチ演出Gが実行される場合（スーパーリーチθの変動パターンにて可変表示が実行される場合）のリーチ演出G発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出Gの終了タイミング（可変表示結果報知タイミング）までの期間の長さL23よりも短く設定することで、演出が冗長になってしまうことによる遊技興趣の低下を防止できるようにしてもよい（ $L22 > L21$ 、 $L23 > L21$ ）。

【0902】

更には、図20-61（A）～図20-61（C）に示すように、復活演出の演出期間の長さL21を、リーチ演出E発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出E発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さL32や、リーチ演出G発展示唆演出の開始タイミングからリーチ演出G発展報知演出の終了タイミングまでの期間の長さL33よりも短く設定することで、可変表示結果がはずれであると報知したことに対して意外性を付与することができる。

【0903】

また、本変形例029SG-14では、リーチ演出A～リーチ演出Dの演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される形態について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Fが実行される場合（スーパーリーチηの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、リーチ演出H発展報知演出、リーチ演出Hが実行される場合（スーパーリーチιの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）、リーチ演出Cやリーチ演出Dの実行中から事前演出、前兆演出、高期待度リーチ演出発展報知演出、リーチ演出Iが実行される場合（スーパーリーチκの変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても、復活演出が実行される場合を設けてもよい。

【0904】

尚、前記特徴部 0 2 9 S G に示したように、リーチ演出 A ～リーチ演出 D が実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）は、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 I が実行されて大当たりとなる割合（大当たり期待度）よりも低く設定されているので、可変表示結果が大当たりとなる場合については、リーチ演出 A ～リーチ演出 D の演出結果として一旦可変表示結果がはずれであると報知された後に復活演出が実行される割合を、リーチ演出 F、リーチ演出 G、リーチ演出 I が実行されて大当たりとなる割合よりも高く設定することによって、リーチ演出 A ～リーチ演出 D が実行されて可変表示結果がはずれであると報知された場合であっても復活演出が実行されることに対して遊技者を注目させることができるようにしてもよい。

【0905】

尚、リーチ演出 B がリーチ演出 B の演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 E 発展報知演出、リーチ演出 E が実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ ζ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）や、リーチ演出 C やリーチ演出 D の演出結果として可変表示結果がはずれであると一旦報知された後にリーチ演出 G 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展報知演出、リーチ演出 G が実行されて大当たりとなる場合（スーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合）についても復活演出が実行される場合を設けてもよいが、これらスーパーリーチ ζ やスーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行される場合については、復活演出前に一度可変表示結果がはずれとなることが報知されるので、リーチ演出の演出結果として可変表示結果がはずれとなることが 2 回以上報知されることにより演出が冗長となってしまう遊技興趣の低下を招いてしまう虞を抑えるためにも、スーパーリーチ ζ やスーパーリーチ θ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合については、復活演出を実行しない、あるいは、スーパーリーチ α ～スーパーリーチ γ、スーパーリーチ η、スーパーリーチ ι、スーパーリーチ κ の変動パターンにて可変表示が実行されて大当たりとなる場合よりも引く割合で復活演出が実行されるようにしてもよい。

【0906】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、大当たり遊技終了後に時短状態に制御可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示の実行回数が特定回数（例えば、900 回等）に達したことに応じて時短状態に制御可能としてもよいし、また、可変表示結果がはずれとなる場合について、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御可能としてもよい。

【0907】

特に、このように、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合については、前記特徴部 0 2 9 S G に示した高期待度リーチ演出発展報知演出や、前記変形例 0 2 9 S G - 1 4 に示した復活演出を実行した後に時短状態に制御される旨を報知する演出を実行してもよい。このようにすることで、可変表示の実行回数が特定回数に達したことに応じて時短状態に制御する場合や、一部のはずれが導出表示されたことに応じて時短状態に制御する場合について、高期待度リーチ演出発展報知演出や復活演出を実行することで時短状態に制御されるのか、可変表示結果が大当たりであることが報知されるのか、リーチ演出 I 等の期待度の高いリーチ演出が実行されるのかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【0908】

また、前記特徴部 0 2 9 S G としては、発明 0 2 9 S G と発明 0 3 3 S G との両方を実施する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発明 0 2 9 S G と発明 0 3 3 S G のいずれか一方のみを実施するようにしてもよい。

【0909】

また、前記特徴部 0 2 9 S G では、本発明をパチンコ遊技機 1 に適用する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明はスロットマシンに適用してもよ

10

20

30

40

50

い。

【符号の説明】

【0910】

- 1 … パチンコ遊技機
- 4 A … 第1特別図柄表示装置
- 4 B … 第2特別図柄表示装置
- 5 … 画像表示装置
- 1 1 … 主基板
- 1 2 … 演出制御基板
- 5 0 … 特別可変入賞球装置
- 5 1 … V入賞領域
- 1 0 0 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1、1 2 1 … ROM
- 1 0 2、1 2 2 … RAM
- 1 0 3 … CPU
- 1 2 0 … 演出制御用CPU

10

20

30

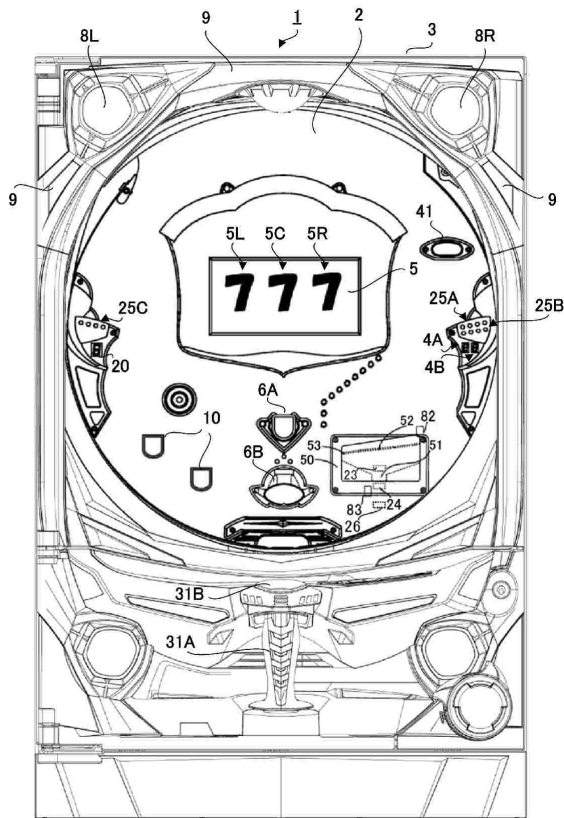
40

50

【図面】

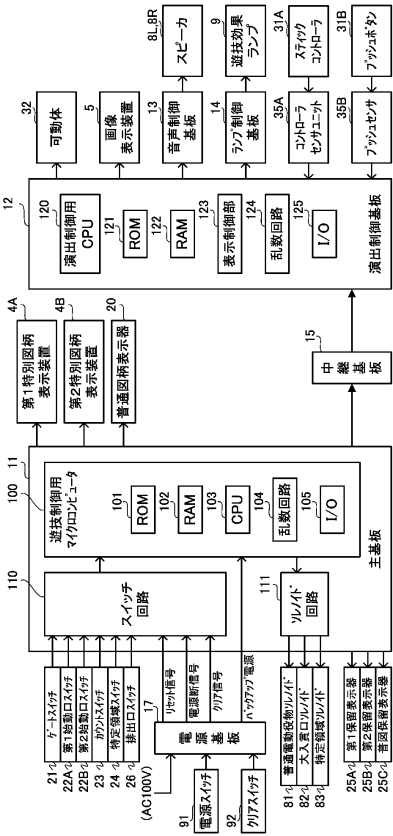
【図 1】

【図 1】



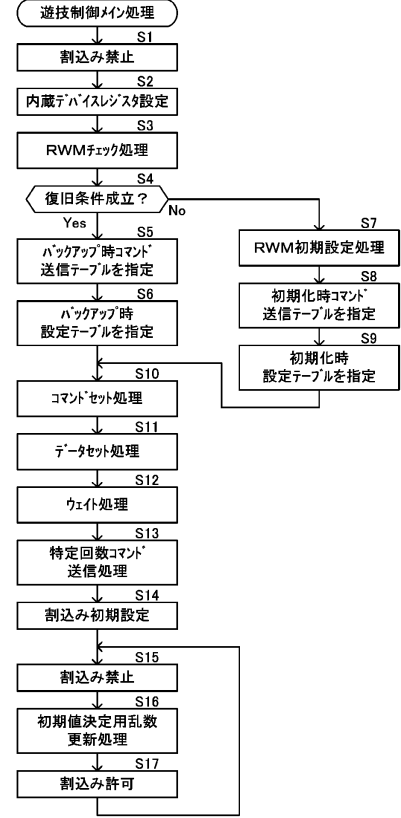
【図 2】

【図 2】



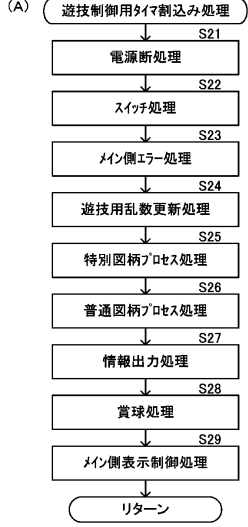
【図 3】

【図 3】



【図 4】

【図 4】

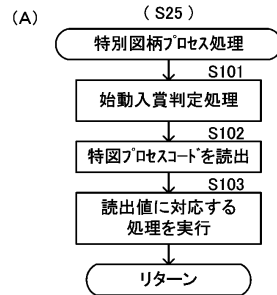


(B)

| 乱数  | 範囲      | 用途          |
|-----|---------|-------------|
| MR1 | 0～65535 | 特別図柄判定用     |
| MR2 | 0～99    | 当り図柄選択用     |
| MR3 | 0～99    | MR2初期値決定用   |
| MR4 | 0～238   | 変動パターン種別選択用 |
| MR5 | 0～250   | 変動パターン決定用   |
| MR6 | 0～198   | 普通図柄当り判定用   |
| MR7 | 0～198   | MR6初期値決定用   |

【図 5】

【図5】



(B)

| 特図プロセスコード | 実行する処理     |
|-----------|------------|
| 00        | 特別図柄通常処理   |
| 01        | 特別図柄変動処理   |
| 02        | 特別図柄停止処理   |
| 03        | 小当り開放前処理   |
| 04        | 小当り開放中処理   |
| 05        | 小当り開放後処理   |
| 06        | 小当り排出球待機処理 |
| 07        | 小当り終了処理    |
| 08        | 大入賞口開放前処理  |
| 09        | 大入賞口開放中処理  |
| 0A        | 大入賞口開放後処理  |
| 0B        | 大当り終了処理    |

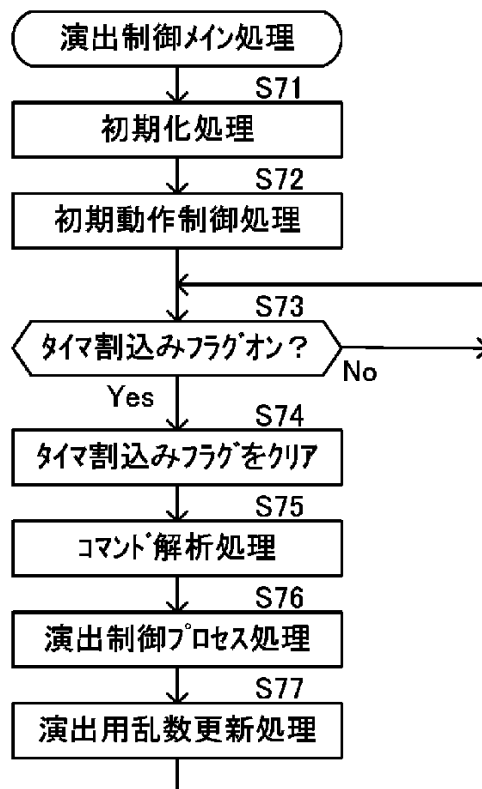
【図 6】

【図6】

| 始動口入賞指定値 | MR1判定値                   | 特図表示結果 |
|----------|--------------------------|--------|
| 1        | 20001～20285<br>確率:1/230  | 大当り    |
|          | 21001～21285<br>確率:1/230  | 小当り    |
|          | 22001～22200<br>確率:1/327  | 時短     |
|          | 上記数値以外                   | ハズレ    |
| 2        | 20001～20285<br>確率:1/230  | 大当り    |
|          | 21001～21282<br>確率:1/7.91 | 小当り    |
|          | 22001～22655<br>確率:1/100  | 時短     |
|          | 上記数値以外                   | ハズレ    |

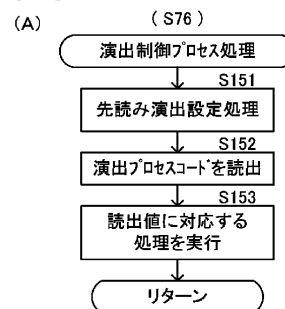
【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図8】



(B)

| 演出プロセスコード | 実行する処理         |
|-----------|----------------|
| 00        | 変動パターンコマンド待ち処理 |
| 01        | 演出図柄変動開始処理     |
| 02        | 演出図柄変動中処理      |
| 03        | 演出図柄変動停止処理     |
| 04        | 小当り表示処理        |
| 05        | 小当り開放中処理       |
| 06        | 小当り終了演出処理      |
| 07        | 大当り表示処理        |
| 08        | ラウンド中処理        |
| 09        | ラウンド後処理        |
| 0A        | 大当り終了演出処理      |

10

20

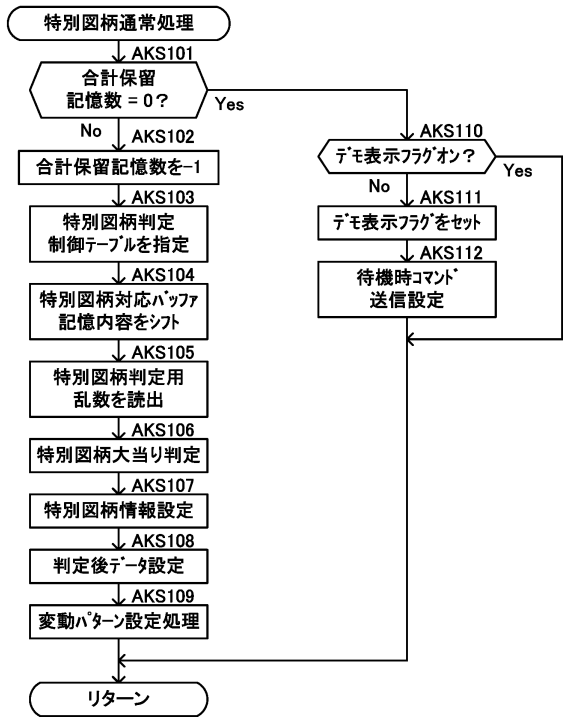
30

40

50

【図 9 - 1】

【図9-1】



【図 9 - 2】

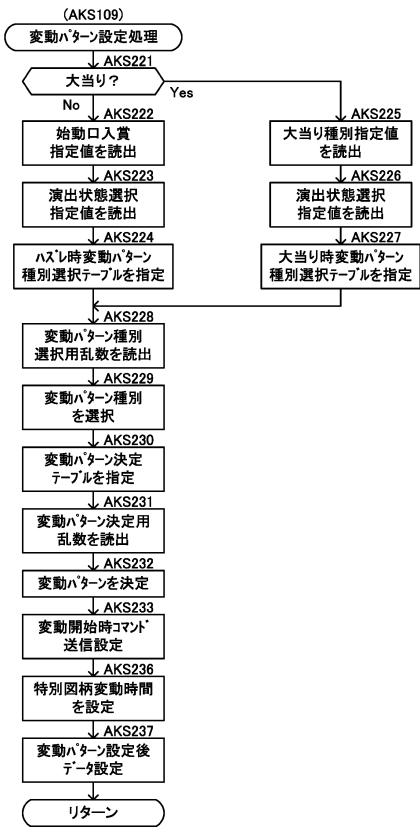
【図9-2】

大当たり種別決定例 AKD01

| 始動口入賞指定値 | 高ベース制御     |        |        |        |        |        |
|----------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|
|          | なし<br>確率制御 |        |        |        | あり     |        |
|          | なし         |        | あり     |        | あり     |        |
|          | 大当たり種別     | 決定割合   | 大当たり種別 | 決定割合   | 大当たり種別 | 決定割合   |
| 1        | NA01       | 11/200 | NA02   | 11/200 | NA08   | 11/200 |
|          | NA02       | 44/200 | NA02   | 44/200 | NA08   | 44/200 |
|          | NA03       | 11/200 | NA04   | 11/200 | NA08   | 11/200 |
|          | NA04       | 34/200 | NA04   | 34/200 | NA08   | 34/200 |
|          | KA01       | 12/200 | KA02   | 12/200 | KA11   | 12/200 |
|          | KA02       | 7/200  | KA02   | 7/200  | KA11   | 7/200  |
|          | KA03       | 12/200 | KA04   | 12/200 | KA11   | 12/200 |
|          | KA04       | 19/200 | KA04   | 19/200 | KA11   | 19/200 |
|          | KA05       | 15/200 | KA05   | 15/200 | KA15   | 15/200 |
|          | KA06       | 35/200 | KA06   | 35/200 | KA15   | 35/200 |
| 2        | NA05       | 2/200  | NA05   | 2/200  | NA09   | 2/200  |
|          | NA06       | 2/200  | NA06   | 2/200  | NA10   | 2/200  |
|          | NA07       | 1/200  | NA07   | 1/200  | NA11   | 1/200  |
|          | NA07       | 1/200  | NA07   | 1/200  | NA11   | 1/200  |
|          | NA07       | 2/200  | NA07   | 2/200  | NA11   | 2/200  |
|          | KA07       | 62/200 | KA07   | 62/200 | KA12   | 62/200 |
|          | KA08       | 50/200 | KA08   | 50/200 | KA13   | 50/200 |
|          | KA09       | 62/200 | KA09   | 62/200 | KA14   | 62/200 |
|          | KA10       | 14/200 | KA10   | 14/200 | KA15   | 14/200 |
|          |            |        |        |        |        |        |

【図 9 - 3】

【図9-3】



【図 9 - 4】

【図9-4】

ハズレ変動パターン

| 変動パターン | 特図変動時間(ms) | 内容                  |
|--------|------------|---------------------|
| PA1-1  | 20000      | 通常時短縮なし→非リーチ(ハズレ)   |
| PA1-2  | 14000      | 通常時第1短縮あり→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-3  | 3500       | 通常時第2短縮あり→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-4  | 3500       | 通常時第3短縮あり→非リーチ(ハズレ) |
| PA1-5  | 20320      | 通常時第1カセ→非リーチ(ハズレ)   |
| PA1-6  | 67500      | 通常時第2カセ→非リーチ(ハズレ)   |
| PB1-1  | 10000      | 時短中短縮なし→非リーチ(ハズレ)   |
| PB1-2  | 3500       | 時短中第1短縮あり→非リーチ(ハズレ) |
| PB1-3  | 500        | 時短中第2短縮あり→非リーチ(ハズレ) |
| PB1-4  | 500        | 時短中第1カセ→非リーチ(ハズレ)   |
| PB1-5  | 2000       | 時短中第2カセ→非リーチ(ハズレ)   |
| PB1-6  | 9000       | 時短中第1最終→非リーチ(ハズレ)   |
| PB1-7  | 12500      | 時短中第2最終→非リーチ(ハズレ)   |
| PB1-8  | 12500      | 時短中第3最終→非リーチ(ハズレ)   |
| PB1-9  | 29900      | 時短中第4最終→非リーチ(ハズレ)   |
| PA2-1  | 45000      | ノーマルリーチNOA(ハズレ)     |
| PA2-2  | 53000      | ノーマルリーチNOB(ハズレ)     |
| PA2-3  | 36000      | ノーマルリーチNOC(ハズレ)     |
| PA2-4  | 82200      | スーパーリーチSPA(ハズレ)     |
| PA2-5  | 95900      | スーパーリーチSPB(ハズレ)     |
| PA2-6  | 149000     | スーパーリーチSPC(ハズレ)     |
| PA2-7  | 169000     | スーパーリーチSPD(ハズレ)     |
| PB2-1  | 3500       | 高速リーチSRA(ハズレ)       |
| PB2-2  | 16500      | スーパーリーチSPE(ハズレ)     |
| PB2-3  | 35500      | スーパーリーチSPF(ハズレ)     |

10

20

30

40

50

## 【図 9 - 5】

【図9-5】

大当り変動パターン

| 変動パターン | 特図変動時間(ms) | 内容               |
|--------|------------|------------------|
| PA3-1  | 71650      | ノーマルリーチNOA(大当り)  |
| PA3-2  | 66200      | ノーマルリーチNOB(大当り)  |
| PA3-3  | 46000      | ノーマルリーチNOC(大当り)  |
| PA3-4  | 158500     | スーパーリーチSPA1(大当り) |
| PA3-5  | 158500     | スーパーリーチSPA2(大当り) |
| PA3-6  | 157900     | スーパーリーチSPA3(大当り) |
| PA3-7  | 135200     | スーパーリーチSPA4(大当り) |
| PA3-8  | 86000      | スーパーリーチSPB(大当り)  |
| PA3-9  | 78400      | スーパーリーチSPC(大当り)  |
| PA3-10 | 87400      | スーパーリーチSPD(大当り)  |
| PB3-1  | 2500       | 高速SGA(大当り)       |
| PB3-2  | 4500       | 高速リーチSRA(大当り)    |
| PB3-3  | 11500      | スーパーリーチSPE(大当り)  |
| PB3-4  | 30500      | スーパーリーチSPF(大当り)  |
| PB3-5  | 49500      | スーパーリーチSPG1(大当り) |
| PB3-6  | 15500      | スーパーリーチSPG2(大当り) |
| PB3-7  | 34500      | スーパーリーチSPG3(大当り) |
| PB3-8  | 53500      | スーパーリーチSPG4(大当り) |
| PB3-9  | 11500      | スーパーリーチSPH1(大当り) |
| PB3-10 | 30500      | スーパーリーチSPH2(大当り) |
| PB3-11 | 49500      | スーパーリーチSPH3(大当り) |

## 【図 9 - 6】

【図9-6】

(A) ハズレ時参照テーブル AKA01

| 演出状態<br>選択指定値 | 参照テーブル |
|---------------|--------|
| 00            | TS01   |
| 06            | TS02   |
| 07            | TS03   |
| 08            | TS04   |
| 09            | TS05   |
| 0A            | TS06   |
| 0B            | TS07   |
| 0C            | TS08   |
| 0D            | TS09   |
| 0E            | TS02   |

(B)

TS01

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1            | 0       | 0       | TA10   |
|              | 1       | 0       | TA11   |
|              | 2       | 0       | TA12   |
|              | 3       | 0       | TA13   |
| 2            | 0       | 0~3     | TA20   |
|              | 1~4     | 0~3     | TA21   |

(C)

TS02

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1            | 0~3     | 0       | TB10   |
| 2            | 0~4     | 0       | TB20   |
|              | 0~4     | 1~3     | TB21   |

(D)

TS03

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1            | 0~3     | 0       | TB10   |
| 2            | 0~4     | 0       | TB22   |
|              | 0~4     | 1~3     | TB23   |

(E)

TS04

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1            | 0~3     | 0       | TB10   |
| 2            | 0~4     | 0       | TB24   |
|              | 0~4     | 1~3     | TB25   |

## 【図 9 - 7】

【図9-7】

(A)

TS05

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1,2          | 0~4     | 0~4     | TB11   |

(B)

TS06

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1            | 0~3     | 0       | TB12   |
| 2            | 0~4     | 0       | TB26   |
|              | 0~4     | 1~3     | TB27   |

(C)

TS07

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1,2          | 0~4     | 0~4     | TB13   |

(D)

TS08

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1,2          | 0~4     | 0~4     | TB14   |

(E)

TS09

| 始動口入賞<br>指定値 | 第1保留記憶数 | 第2保留記憶数 | 選択テーブル |
|--------------|---------|---------|--------|
| 1,2          | 0~4     | 0~4     | TB15   |

## 【図 9 - 8】

【図9-8】

大当り時参照テーブル

TS21

| 演出状態<br>選択指定値   | 大当り種別                                      | 選択テーブル |
|-----------------|--------------------------------------------|--------|
| 00              | NA01,NA02,NA05,<br>KA01,KA02,KA07          | TA30   |
|                 | NA03,NA04,NA06,<br>KA03,KA04,KA05,<br>KA08 | TA31   |
|                 | NA07,<br>KA06,KA09,KA10                    | TA32   |
| 06,0E           | NA08~NA11,<br>KA11~KA15                    | TB30   |
| 07              | NA08,NA09,<br>KA11,KA12                    | TB31   |
|                 | NA10,KA13                                  | TB32   |
|                 | NA11,KA14                                  | TB33   |
|                 | KA15                                       | TB34   |
| 08              | NA08,NA09,<br>KA11,KA12                    | TB35   |
|                 | NA10,KA13                                  | TB36   |
|                 | NA11,KA14                                  | TB37   |
|                 | KA15                                       | TB38   |
| 09,0B,<br>0C,0D | NA08~NA11,<br>KA11~KA14                    | TB40   |
|                 | KA15                                       | TB41   |
| 0A              | NA08,NA09,<br>KA11,KA12                    | TB42   |
|                 | NA10,KA13                                  | TB43   |
|                 | NA11,KA14                                  | TB44   |
|                 | KA15                                       | TB45   |

10

20

30

40

50

## 【図 9 - 9】

【図9-9】

| (A) TA10 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA1-1    | 204/239 |
| CA1-5    | 24/239  |
| CA2-1    | 6/239   |
| CA2-2    | 4/239   |
| CA2-3    | 1/239   |

| (B) TA11 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA1-2    | 204/239 |
| CA1-5    | 24/239  |
| CA2-1    | 6/239   |
| CA2-2    | 4/239   |
| CA2-3    | 1/239   |

| (C) TA12 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA1-3    | 204/239 |
| CA1-5    | 24/239  |
| CA2-1    | 6/239   |
| CA2-2    | 4/239   |
| CA2-3    | 1/239   |

| (D) TA13 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA1-4    | 204/239 |
| CA1-5    | 24/239  |
| CA2-1    | 6/239   |
| CA2-2    | 4/239   |
| CA2-3    | 1/239   |

## 【図 9 - 10】

【図9-10】

| (E) TA20 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA1-1    | 239/239 |

| (F) TA21 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA1-3    | 239/239 |

| (A) TB10 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-1    | 239/239 |

| (B) TB11 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-5    | 239/239 |

| (C) TB12 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-1    | 239/239 |

| (D) TB13 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-7    | 239/239 |

| (E) TB14 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-8    | 239/239 |

| (F) TB15 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-9    | 239/239 |

| (G) TB20 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-2    | 239/239 |

| (H) TB21 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-3    | 239/239 |

| (I) TB22 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-2    | 204/239 |
| CB1-4    | 24/239  |
| CB2-1    | 11/239  |

| (J) TB23 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-3    | 204/239 |
| CB1-4    | 24/239  |
| CB2-1    | 11/239  |

| (K) TB24 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-2    | 204/239 |
| CB1-4    | 24/239  |
| CB2-1    | 11/239  |

| (L) TB25 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-3    | 204/239 |
| CB1-4    | 24/239  |
| CB2-1    | 11/239  |

| (M) TB26 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-2    | 215/239 |
| CB1-6    | 13/239  |
| CB2-2    | 11/239  |

| (N) TB27 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB1-3    | 215/239 |
| CB1-6    | 13/239  |
| CB2-2    | 11/239  |

10

20

## 【図 9 - 11】

【図9-11】

| (A) TA30 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA3-1    | 3/239   |
| CA3-2    | 214/239 |
| CA3-3    | 22/239  |

| (B) TA31 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA3-1    | 3/239   |
| CA3-2    | 167/239 |
| CA3-3    | 63/239  |
| CA3-4    | 6/239   |

| (C) TA32 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CA3-2    | 206/239 |
| CA3-3    | 31/239  |
| CA3-4    | 2/239   |

| (D) TB30 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-1    | 239/239 |

| (E) TB31 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-2    | 239/239 |

| (F) TB32 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-3    | 239/239 |

| (G) TB33 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-4    | 239/239 |

| (H) TB34 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-5    | 239/239 |

| (I) TB35 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-2    | 239/239 |

| (J) TB36 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-3    | 239/239 |

| (K) TB37 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-4    | 239/239 |

| (L) TB38 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB3-5    | 239/239 |

## 【図 9 - 12】

【図9-12】

| (A) TB40 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB4-1    | 239/239 |

| (B) TB41 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB4-2    | 239/239 |

| (C) TB42 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB4-3    | 239/239 |

| (D) TB43 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB4-4    | 239/239 |

| (E) TB44 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB4-5    | 239/239 |

| (F) TB45 |         |
|----------|---------|
| 変動パターン種別 | 選択割合    |
| CB4-6    | 239/239 |

30

40

50

## 【図 9 - 1 3】

【図9-13】

|           |         |           |         |
|-----------|---------|-----------|---------|
| (A) CA1-1 |         | (I) CA3-1 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    | 変動ハターン    | 決定割合    |
| PA1-1     | 120/251 | PA3-1     | 2/251   |
| PA1-5     | 93/251  | PA3-2     | 1/251   |
| PA1-6     | 38/251  | PA3-3     | 248/251 |
| (B) CA1-2 |         | (J) CA3-2 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    | 変動ハターン    | 決定割合    |
| PA1-2     | 251/251 | PA3-4     | 80/251  |
| (C) CA1-3 |         | PA3-5     | 80/251  |
| 変動ハターン    | 決定割合    | PA3-6     | 88/251  |
| PA1-3     | 251/251 | PA3-7     | 3/251   |
| (D) CA1-4 |         | (K) CA3-3 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    | 変動ハターン    | 決定割合    |
| PA1-4     | 251/251 | PA3-8     | 251/251 |
| (E) CA1-5 |         | (L) CA3-4 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    | 変動ハターン    | 決定割合    |
| PA1-5     | 196/251 | PA3-9     | 125/251 |
| PA1-6     | 55/251  | PA3-10    | 126/251 |
| (F) CA2-1 |         |           |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PA2-1     | 23/251  |           |         |
| PA2-2     | 220/251 |           |         |
| PA2-3     | 8/251   |           |         |
| (G) CA2-2 |         |           |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PA2-4     | 171/251 |           |         |
| PA2-5     | 80/251  |           |         |
| (H) CA2-3 |         |           |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PA2-6     | 141/251 |           |         |
| PA2-7     | 110/251 |           |         |

## 【図 9 - 1 5】

【図9-15】

|           |         |
|-----------|---------|
| (A) CB3-1 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |
| PB3-1     | 251/251 |
| (B) CB3-2 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |
| PB3-1     | 75/251  |
| PB3-2     | 176/251 |
| (C) CB3-3 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |
| PB3-2     | 39/251  |
| PB3-3     | 80/251  |
| PB3-4     | 25/251  |
| PB3-5     | 1/251   |
| PB3-6     | 80/251  |
| PB3-7     | 25/251  |
| PB3-8     | 1/251   |
| (D) CB3-4 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |
| PB3-2     | 39/251  |
| PB3-3     | 59/251  |
| PB3-4     | 21/251  |
| PB3-5     | 1/251   |
| PB3-6     | 99/251  |
| PB3-7     | 31/251  |
| PB3-8     | 1/251   |
| (E) CB3-5 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |
| PB3-9     | 151/251 |
| PB3-10    | 75/251  |
| PB3-11    | 25/251  |

## 【図 9 - 1 4】

【図9-14】

|           |         |           |         |
|-----------|---------|-----------|---------|
| (A) CB1-1 |         | (J) CB2-1 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    | 変動ハターン    | 決定割合    |
| PB1-1     | 251/251 | PB2-1     | 141/251 |
| (B) CB1-2 |         | PB2-2     | 101/251 |
| 変動ハターン    | 決定割合    | PB2-3     | 9/251   |
| PB1-2     | 251/251 | (K) CB2-2 |         |
| (C) CB1-3 |         | 変動ハターン    | 決定割合    |
| 変動ハターン    | 決定割合    | PB2-1     | 155/251 |
| PB1-3     | 251/251 | PB2-2     | 78/251  |
| (D) CB1-4 |         | PB2-3     | 18/251  |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PB1-4     | 201/251 |           |         |
| PB1-5     | 50/251  |           |         |
| (E) CB1-5 |         |           |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PB1-6     | 251/251 |           |         |
| (F) CB1-6 |         |           |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PB1-4     | 226/251 |           |         |
| PB1-5     | 25/251  |           |         |
| (G) CB1-7 |         |           |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PB1-7     | 251/251 |           |         |
| (H) CB1-8 |         |           |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PB1-8     | 251/251 |           |         |
| (I) CB1-9 |         |           |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    |           |         |
| PB1-9     | 251/251 |           |         |

## 【図 9 - 1 6】

【図9-16】

|           |         |           |         |
|-----------|---------|-----------|---------|
| (A) CB4-1 |         | (E) CB4-5 |         |
| 変動ハターン    | 決定割合    | 変動ハターン    | 決定割合    |
| PB3-2     | 251/251 | PB3-2     | 11/251  |
| (B) CB4-2 |         | PB3-3     | 6/251   |
| 変動ハターン    | 決定割合    | PB3-4     | 18/251  |
| PB3-9     | 251/251 | PB3-5     | 36/251  |
| (C) CB4-3 |         | PB3-6     | 18/251  |
| 変動ハターン    | 決定割合    | PB3-7     | 54/251  |
| PB3-1     | 1/251   | PB3-8     | 108/251 |
| PB3-2     | 250/251 | (F) CB4-6 |         |
| (D) CB4-4 |         | 変動ハターン    | 決定割合    |
| 変動ハターン    | 決定割合    | PB3-9     | 26/251  |
| PB3-2     | 11/251  | PB3-10    | 75/251  |
| PB3-3     | 6/251   | PB3-11    | 150/251 |
| PB3-4     | 18/251  |           |         |
| PB3-5     | 36/251  |           |         |
| PB3-6     | 18/251  |           |         |
| PB3-7     | 54/251  |           |         |
| PB3-8     | 108/251 |           |         |

10

20

30

40

50

【図 9 - 17】

【図9-17】

演出図柄指定コマンド設定例

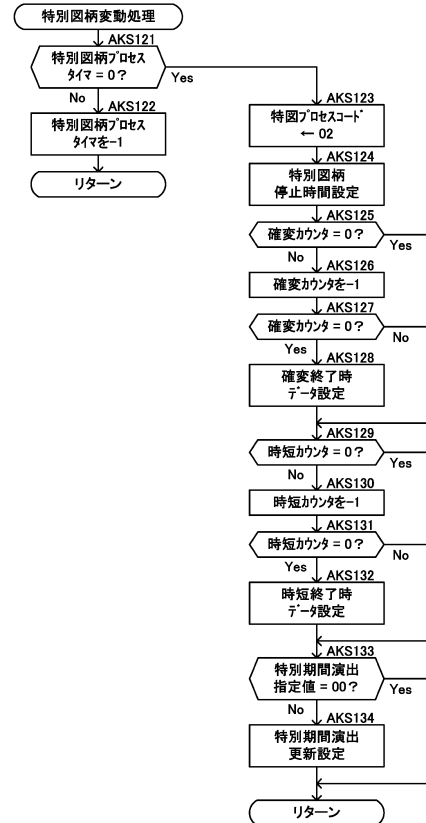
| 大当り種別 | 演出図柄指定コマンド |
|-------|------------|
| NA01  | 8C01       |
| NA02  | 8C01       |
| NA03  | 8C02       |
| NA04  | 8C02       |
| NA05  | 8C0B       |
| NA06  | 8C02       |
| NA07  | 8C0C       |
| NA08  | 8C01       |
| NA09  | 8C0B       |
| NA10  | 8C02       |
| NA11  | 8C0C       |

AKB01

| 大当り種別 | 演出図柄指定コマンド |
|-------|------------|
| KA01  | 8C0A       |
| KA02  | 8C04       |
| KA03  | 8C09       |
| KA04  | 8C05       |
| KA05  | 8C07       |
| KA06  | 8C08       |
| KA07  | 8C03       |
| KA08  | 8C05       |
| KA09  | 8C06       |
| KA10  | 8C08       |
| KA11  | 8C04       |
| KA12  | 8C03       |
| KA13  | 8C05       |
| KA14  | 8C06       |
| KA15  | 8C08       |

【図 9 - 18】

【図9-18】



10

20

【図 9 - 19】

【図9-19】

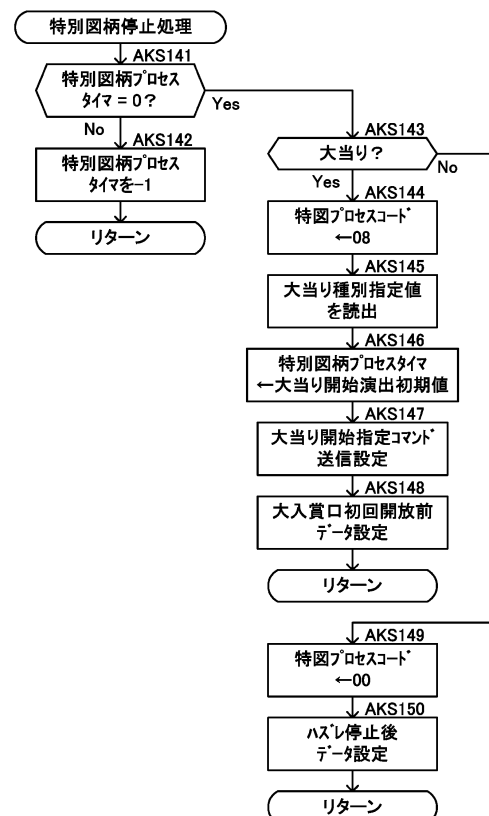
特別期間演出設定テーブル

AKT01

| 特別期間<br>演出指定値 | 時短カウンタ<br>判定値 | 演出状態選択<br>指定値 | 背景指定<br>コマンド |
|---------------|---------------|---------------|--------------|
| 05            | 63            | 03            | 9503         |
|               | 62            | 07            | 9506         |
|               | 1             | 0C            | 9506         |
|               | 0             | 00            | 9500         |
| 06            | 63            | 03            | 9503         |
|               | 62            | 08            | 9505         |
|               | 1             | 0C            | 9505         |
|               | 0             | 00            | 9500         |
| 07            | 66            | 07            | 9506         |
|               | 1             | 0C            | 9506         |
|               | 0             | 00            | 9500         |
| 08            | 66            | 08            | 9505         |
|               | 1             | 0C            | 9505         |
|               | 0             | 00            | 9500         |
| 09            | 1             | 0C            | 9506         |
|               | 0             | 00            | 9500         |
|               | 1             | 0C            | 9505         |
| 0A            | 0             | 00            | 9500         |
|               | 1             | 0C            | 9505         |
|               | 0             | 00            | 9500         |
| 0B            | 566           | 07            | 9506         |
|               | 501           | 09            | 9506         |
|               | 500           | 0A            | 9504         |
|               | 1             | 0B            | 9504         |
| 0C            | 0             | 00            | 9500         |
|               | 566           | 08            | 9505         |
|               | 501           | 09            | 9505         |
|               | 500           | 0A            | 9504         |
|               | 1             | 0B            | 9504         |
| 0D            | 0             | 00            | 9500         |
|               | 9996          | 07            | 9506         |
|               | 9931          | 0D            | 9506         |
|               | 9930          | 0E            | 9509         |
| 0E            | 0             | 00            | 9500         |
|               | 9996          | 08            | 9505         |
|               | 9931          | 0D            | 9505         |
|               | 9930          | 0E            | 9509         |
|               | 0             | 00            | 9500         |

【図 9 - 20】

【図9-20】



30

40

50

【図 9 - 2 1】

【図9-21】

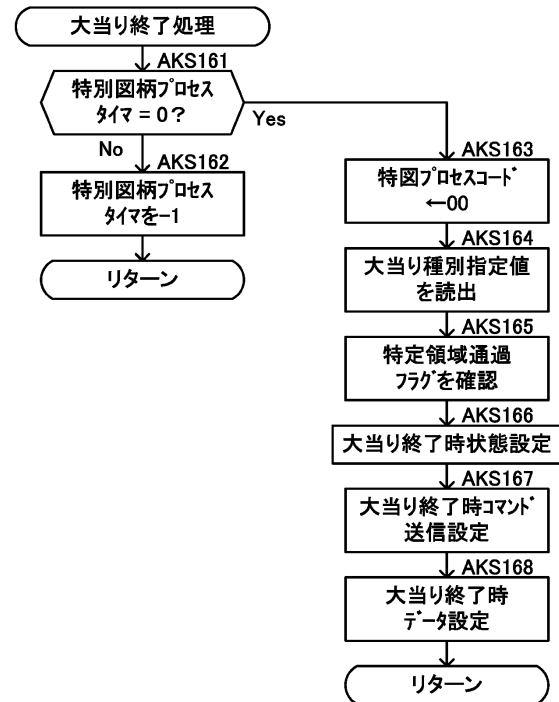
大当り開始時設定例

AKB02

| 大当り種別 | 大入賞口開放<br>回数最大値 | 大当り開始<br>指定コマンド | 大当り開始<br>演出時間(ms) | 大当り開始<br>演出パターン |
|-------|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| NA01  | 03              | A001            | 7500              | APA1            |
| NA02  | 03              | A001            | 7500              | APA1            |
| NA03  | 03              | A001            | 7500              | APA1            |
| NA04  | 03              | A001            | 7500              | APA1            |
| NA05  | 02              | A000            | 7500              | APA1            |
| NA06  | 04              | A00F            | 7500              | APA1            |
| NA07  | 07              | A002            | 8000              | APA2            |
| NA08  | 03              | A00E            | 100               | APA31           |
| NA09  | 02              | A00A            | 100               | APA32           |
| NA10  | 04              | A00B            | 100               | APA33           |
| NA11  | 07              | A00C            | 100               | APA34           |
| KA01  | 03              | A005            | 7500              | APA1            |
| KA02  | 03              | A006            | 7500              | APA1            |
| KA03  | 03              | A005            | 7500              | APA1            |
| KA04  | 03              | A006            | 7500              | APA1            |
| KA05  | 10              | A008            | 7500              | APA1            |
| KA06  | 10              | A009            | 8000              | APA2            |
| KA07  | 02              | A004            | 7500              | APA1            |
| KA08  | 04              | A010            | 7500              | APA1            |
| KA09  | 07              | A007            | 8000              | APA2            |
| KA10  | 10              | A009            | 8000              | APA2            |
| KA11  | 03              | A00E            | 100               | APA31           |
| KA12  | 02              | A00A            | 100               | APA32           |
| KA13  | 04              | A00B            | 100               | APA33           |
| KA14  | 07              | A00C            | 100               | APA34           |
| KA15  | 10              | A00D            | 14000             | APA35           |

【図 9 - 2 2】

【図9-22】



【図 9 - 2 3】

【図9-23】

大当り終了時設定例

AKB11

| 大当り種別 | 時短カウンタ<br>初期値 | 大当り終了<br>演出時間(ms) | 演出状態選択<br>指定値 |
|-------|---------------|-------------------|---------------|
| NA01  | 8             | 48000             | 02            |
| NA02  | 100           | 48000             | 02            |
| NA03  | 8             | 48000             | 02            |
| NA04  | 100           | 48000             | 02            |
| NA05  | 70            | 9500              | 06            |
| NA06  | 70            | 9500              | 06            |
| NA07  | 70            | 9500              | 06            |
| NA08  | 570           | 3500              | 06            |
| NA09  | 10000         | 3500              | 06            |
| NA10  | 10000         | 3500              | 06            |
| NA11  | 10000         | 3500              | 06            |
| KA01  | 8             | 48000             | 02            |
| KA02  | 70            | 48000             | 02            |
| KA03  | 8             | 48000             | 02            |
| KA04  | 70            | 48000             | 02            |
| KA05  | 70            | 9500              | 06            |
| KA06  | 70            | 9500              | 06            |
| KA07  | 70            | 9500              | 06            |
| KA08  | 70            | 9500              | 06            |
| KA09  | 70            | 9500              | 06            |
| KA10  | 70            | 9500              | 06            |
| KA11  | 70            | 3500              | 06            |
| KA12  | 70            | 3500              | 06            |
| KA13  | 70            | 3500              | 06            |
| KA14  | 70            | 3500              | 06            |
| KA15  | 70            | 3500              | 06            |

確変カウンタ初期値 = 70 (V入賞あり)

【図 9 - 2 4】

【図9-24】

大当り終了時設定例

AKB12

| 大当り種別 | V入賞 | 大当り終了<br>指定コマンド | 特別期間<br>演出指定値 | 大当り後<br>背景指定 |
|-------|-----|-----------------|---------------|--------------|
| NA01  | なし  | A300            | 01            | 9502         |
|       | あり  | A300            | 02            | 9508         |
| NA02  | なし  | A301            | 03            | 9502         |
|       | あり  | A307            | 04            | 9503         |
| NA03  | なし  | A300            | 01            | 9502         |
|       | あり  | A300            | 02            | 9508         |
| NA04  | なし  | A301            | 03            | 9502         |
|       | あり  | A307            | 04            | 9503         |
| NA05  | なし  | A303            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 07            | 9506         |
| NA06  | なし  | A303            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 07            | 9506         |
| NA07  | なし  | A303            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 07            | 9506         |
| NA08  | なし  | A308            | 0C            | 9505         |
|       | あり  | A308            | 0B            | 9506         |
| NA09  | なし  | A306            | 0E            | 9505         |
|       | あり  | A306            | 0D            | 9506         |
| NA10  | なし  | A306            | 0E            | 9505         |
|       | あり  | A306            | 0D            | 9506         |
| NA11  | なし  | A306            | 0E            | 9505         |
|       | あり  | A306            | 0D            | 9506         |

10

20

30

40

50

【図 9 - 25】

【図9-25】

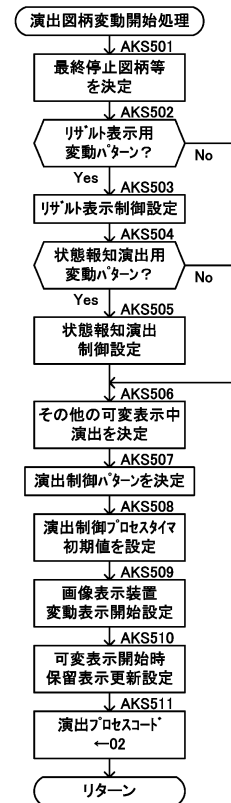
大当り終了時設定例

AKB13

| 大当り種別 | V入賞 | 大当り終了<br>指定コマンド | 特別期間<br>演出指定値 | 大当り後<br>背景指定 |
|-------|-----|-----------------|---------------|--------------|
| KA01  | なし  | A300            | 01            | 9502         |
|       | あり  | A300            | 02            | 9508         |
| KA02  | なし  | A302            | 06            | 9503         |
|       | あり  | A302            | 05            | 9503         |
| KA03  | なし  | A300            | 01            | 9502         |
|       | あり  | A300            | 02            | 9508         |
| KA04  | なし  | A302            | 06            | 9503         |
|       | あり  | A302            | 05            | 9503         |
| KA05  | なし  | A303            | 0A            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 09            | 9506         |
| KA06  | なし  | A303            | 0A            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 09            | 9506         |
| KA07  | なし  | A303            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 07            | 9506         |
| KA08  | なし  | A303            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 07            | 9506         |
| KA09  | なし  | A303            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 07            | 9506         |
| KA10  | なし  | A303            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A303            | 07            | 9506         |
| KA11  | なし  | A305            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A305            | 07            | 9506         |
| KA12  | なし  | A305            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A305            | 07            | 9506         |
| KA13  | なし  | A305            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A305            | 07            | 9506         |
| KA14  | なし  | A305            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A305            | 07            | 9506         |
| KA15  | なし  | A305            | 08            | 9505         |
|       | あり  | A305            | 07            | 9506         |

【図 9 - 26】

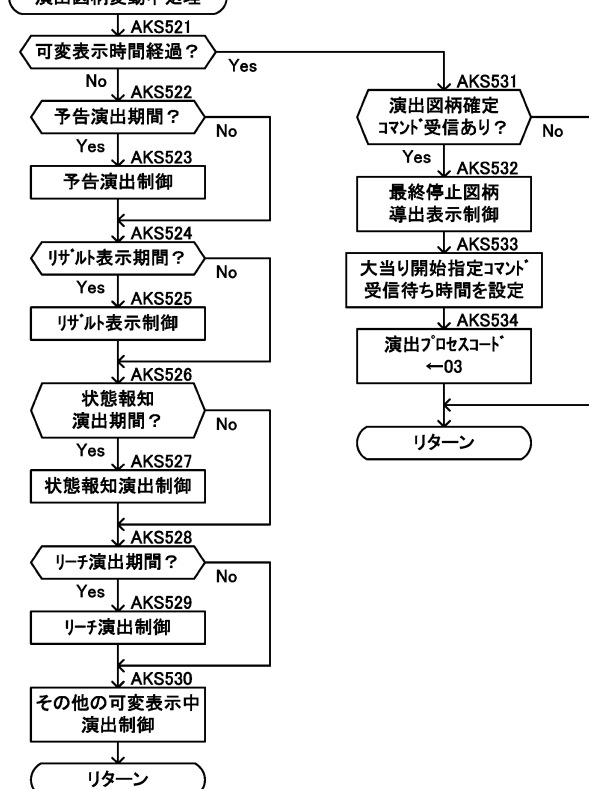
【図9-26】



【図 9 - 27】

【図9-27】

演出図柄変動中処理

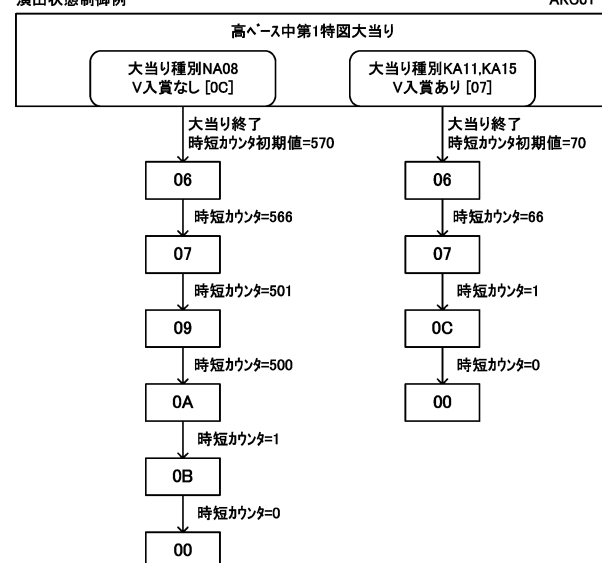


【図 9 - 28】

【図9-28】

演出状態制御例

AKC01



10

20

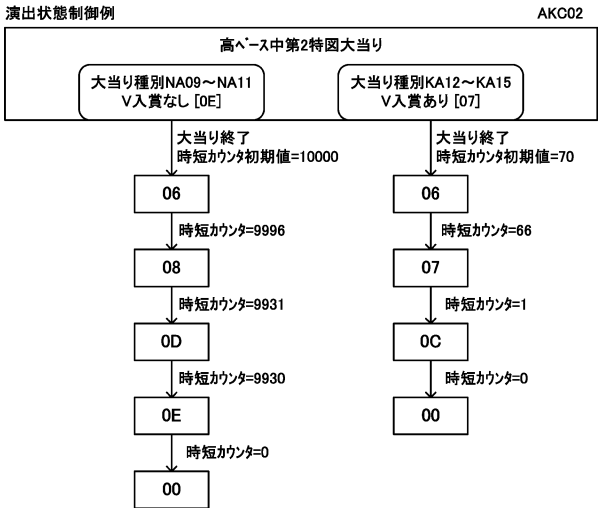
30

40

50

【図 9 - 2 9】

【図9-29】



【図 9 - 3 0】

【図9-30】

(A) 可変表示制御例 AKC11

| 演出状態<br>選択指定値 | 遊技状態   | 可変表示結果 | 決定可能<br>パターン種別 | 決定可能パターン | 特図変動時間(ms) |
|---------------|--------|--------|----------------|----------|------------|
| 0C            | 高確高ハース | ハズレ    | CB1-8          | PB1-8    | 12500      |
| 0D            | 低確高ハース | ハズレ    | CB1-9          | PB1-9    | 29900      |

(B) 大当り制御例 AKC12

| 大当り種別 | 大入賞口開放<br>回数最大値 | 時短カウンタ<br>初期値 | 高ハース中<br>決定率(第2特図) |
|-------|-----------------|---------------|--------------------|
| NA09  | 02              | 10000         | 2%                 |
| NA10  | 04              | 10000         | 2%                 |
| NA11  | 07              | 10000         | 2%                 |
| KA12  | 02              | 70            | 31%                |
| KA13  | 04              | 70            | 25%                |
| KA14  | 07              | 70            | 31%                |
| KA15  | 10              | 70            | 7%                 |

(C) 大当り時演出制御例 AKC13

| 大当り種別 | 大入賞口開放<br>回数最大値 | 大当り開始<br>演出時間(ms) | 大当り開始<br>演出パターン | 大当り中<br>演出パターン | 大当り終了<br>演出パターン |
|-------|-----------------|-------------------|-----------------|----------------|-----------------|
| NA09  | 02              | 100               | APA32           | APB32          | APC32           |
| NA10  | 04              | 100               | APA33           | APB33          | APC33           |
| NA11  | 07              | 100               | APA34           | APB34          | APC34           |
| KA12  | 02              | 100               | APA32           | APB32          | APC32           |
| KA13  | 04              | 100               | APA33           | APB33          | APC33           |
| KA14  | 07              | 100               | APA34           | APB34          | APC34           |
| KA15  | 10              | 14000             | APA35           | APB35          | APC35           |

【図 9 - 3 1】

【図9-31】

可変表示制御例 AKC21

| 大当り種別     | 大入賞口開放<br>回数最大値 | 決定可能<br>パターン種別 | 特図変動時間(ms) | 決定割合    | 平均変動時間(ms) |
|-----------|-----------------|----------------|------------|---------|------------|
| NA09,KA12 | 02              | CB3-2          | 2500       | 75/251  | 3900       |
|           |                 | PB3-2          | 4500       | 176/251 |            |
|           |                 | PB3-3          | 4500       | 39/251  |            |
| NA10,KA13 | 04              | CB3-3          | 11500      | 80/251  | 16190      |
|           |                 | PB3-4          | 30500      | 25/251  |            |
|           |                 | PB3-5          | 49500      | 1/251   |            |
|           |                 | PB3-6          | 15500      | 80/251  |            |
|           |                 | PB3-7          | 34500      | 25/251  |            |
|           |                 | PB3-8          | 53500      | 1/251   |            |
| NA11,KA14 | 07              | CB3-4          | 4500       | 39/251  | 16740      |
|           |                 | PB3-3          | 11500      | 59/251  |            |
|           |                 | PB3-4          | 30500      | 21/251  |            |
|           |                 | PB3-5          | 49500      | 1/251   |            |
|           |                 | PB3-6          | 15500      | 99/251  |            |
|           |                 | PB3-7          | 34500      | 31/251  |            |
|           |                 | PB3-8          | 53500      | 1/251   |            |
| KA15      | 10              | CB3-5          | 11500      | 151/251 | 20960      |
|           |                 | PB3-9          | 30500      | 75/251  |            |
|           |                 | PB3-10         | 49500      | 25/251  |            |
|           |                 | PB3-11         |            |         |            |

【図 9 - 3 2】

【図9-32】

可変表示制御例 AKC22

| 大当り種別 | 平均変動時間(ms) | 高ハース中決定率<br>(第2特図) |
|-------|------------|--------------------|
| NA09  | 3900       | 2%                 |
| NA10  | 16190      | 2%                 |
| NA11  | 16740      | 2%                 |
| KA12  | 3900       | 31%                |
| KA13  | 16190      | 25%                |
| KA14  | 16740      | 31%                |
| KA15  | 20960      | 7%                 |

平均変動時間(全体)  
12650ms

【圖 9-33】

【图9-33】

### (A) 可変表示制御例

AKC31

| 演出状態<br>選択指定値 | 遊技状態   | 可変表示結果 | 変動パターン<br>種別 | 変動パターン | 特図変動時間(ms) |
|---------------|--------|--------|--------------|--------|------------|
| 07            | 高確高ハース | ハズレ    | CB2-1        | PB2-2  | 16500      |
|               |        |        |              | PB2-3  | 35500      |
| 08            | 低確高ハース | ハズレ    | CB2-1        | PB2-2  | 16500      |
|               |        |        |              | PB2-3  | 35500      |
| 0C            | 高確高ハース | ハズレ    | CB1-8        | PB1-8  | 12500      |
|               |        | 大当たり   | CB4-1        | PB3-2  | 4500       |
|               |        |        | CB4-2        | PB3-9  | 11500      |
|               |        | ハズレ    | CB1-9        | PB1-9  | 29900      |
| 0D            | 低確高ハース | 大当たり   | CB4-1        | PB3-2  | 4500       |
|               |        |        | CB4-2        | PB3-9  | 11500      |

### (B) 可変表示制御例

AKC32

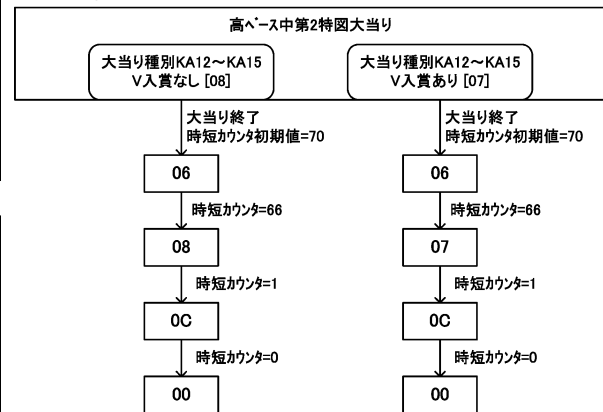
| 演出状態<br>選択指定値 | 大当り種別     | 大入賞口開放<br>回数最大値 | 決定可能<br>パターン種別 | 決定可能パターン | 特図変動時間(ms) |
|---------------|-----------|-----------------|----------------|----------|------------|
| 07.08         | NA09 KA12 | 02              | CB3-2          | PB3-1    | 2500       |
|               |           |                 |                | PB3-2    | 4500       |
|               | NA10 KA13 | 04              | CB3-3          | PB3-2    | 4500       |
|               |           |                 |                | PB3-3    | 11500      |
|               |           |                 |                | PB3-4    | 30500      |
|               |           |                 |                | PB3-5    | 48500      |
|               |           |                 |                | PB3-6    | 15500      |
|               |           |                 |                | PB3-7    | 34500      |
| 0C.0D         | NA09 KA12 | 02              | CB4-1          | PB3-2    | 4500       |
|               |           |                 |                | PB3-2    | 4500       |
|               | NA10 KA13 | 04              | CB4-1          | PB3-2    | 4500       |
|               |           |                 |                | PB3-2    | 4500       |

【図 9 - 3 4】

【图9-34】

### 演出狀態制御例

AKC41

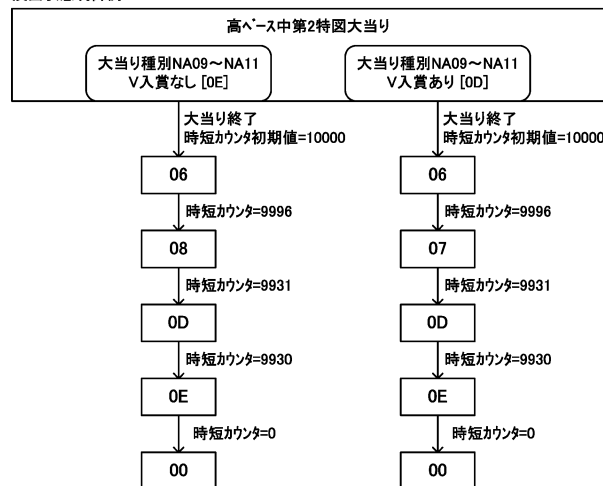


【圖 9-35】

【图9-35】

### 演出狀態制御例

AKC42



【図 9 - 3 6】

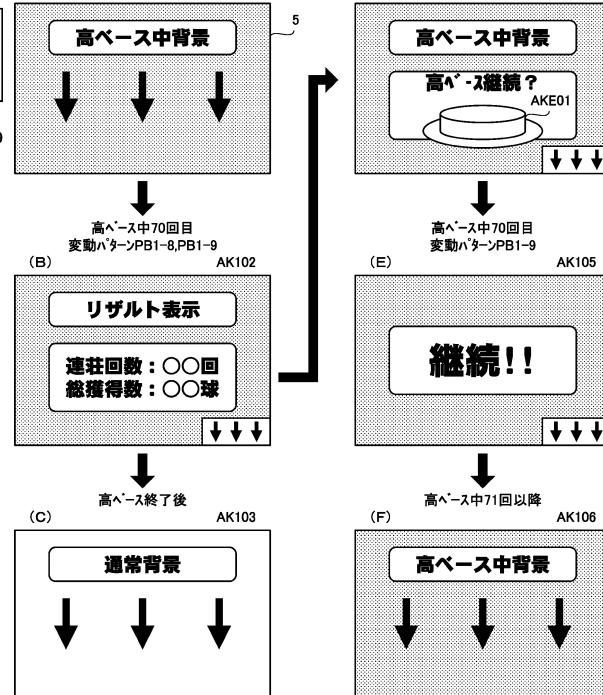
【图9-36】

(A)

高ペース中70回未満

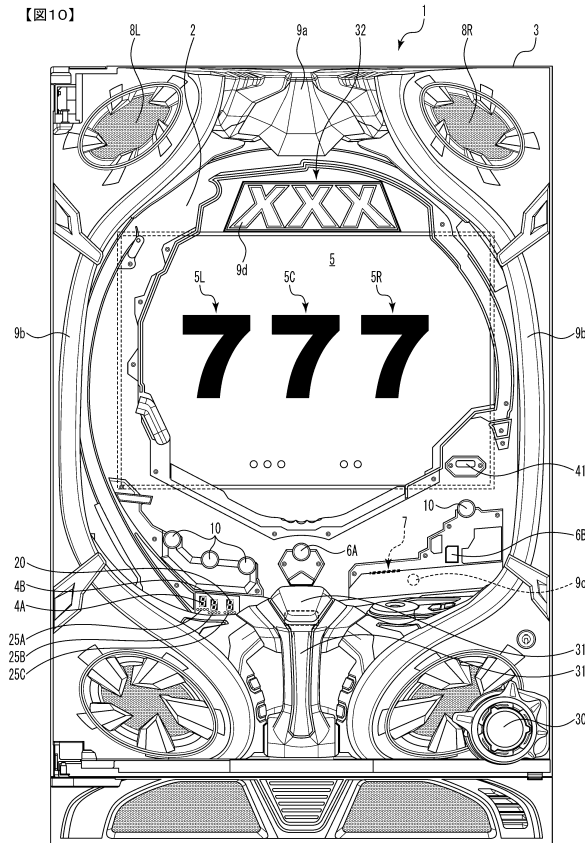
高へース中70回目  
変動パターン:PB1-9

AK104



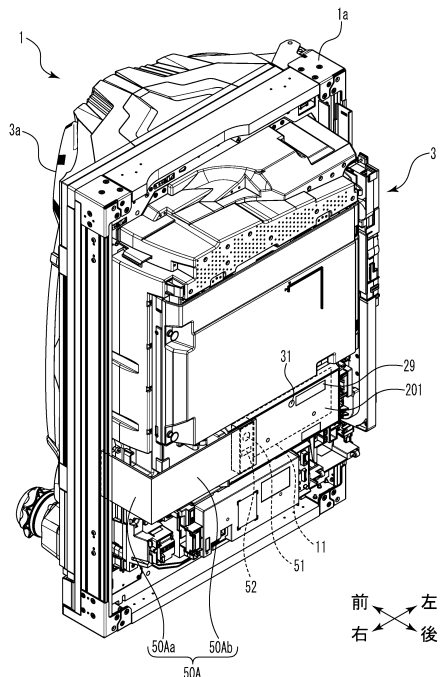
【図 10】

【图10】



【図 1 1】

【图11】

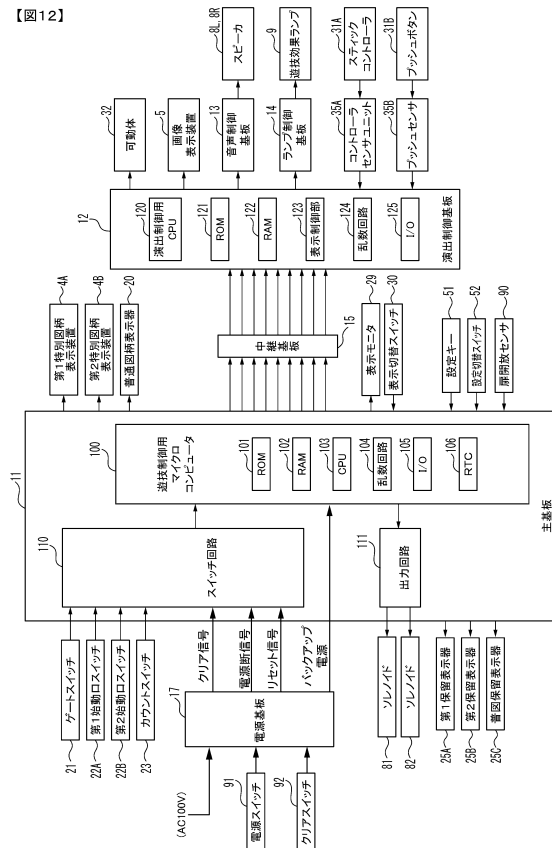


10

20

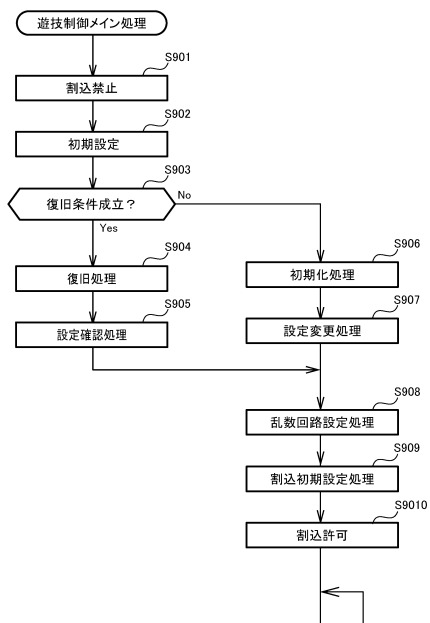
【図 12】

【図12】



【図 13】

【图13】



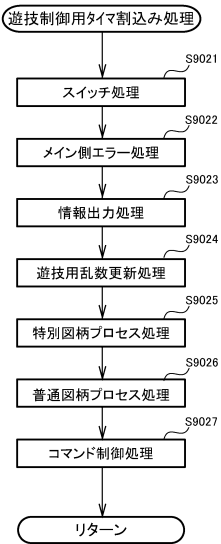
30

40

50

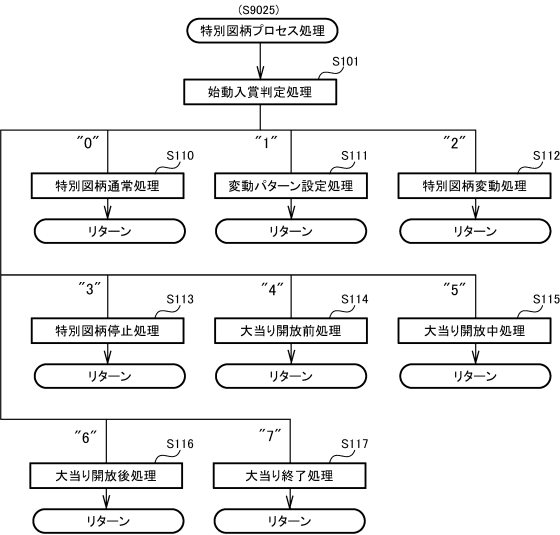
【図 1 4】

【図 14】



【図 1 5】

【図 15】



【図 1 6】

【図 16】

(A) 第 1 特図用表示結果判定テーブル

| 遊技状態            | 特別表示結果 | MR1 (設定値 1)                  | MR1 (設定値 2)                  | MR1 (設定値 3)                  | MR1 (設定値 4)                  | MR1 (設定値 5)                  | MR1 (設定値 6)                  |
|-----------------|--------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 大当り    | 1020 ~ 1237<br>(確率: 1/300)   | 1020 ~ 1253<br>(確率: 1/280)   | 1020 ~ 1272<br>(確率: 1/260)   | 1020 ~ 1292<br>(確率: 1/240)   | 1020 ~ 1317<br>(確率: 1/220)   | 1020 ~ 1346<br>(確率: 1/200)   |
|                 | 時短付き   | 65317 ~ 65535<br>(確率: 1/300) | 65317 ~ 65535<br>(確率: 1/300) | 65317 ~ 65535<br>(確率: 1/300) | 65317 ~ 65535<br>(確率: 1/300) | 65317 ~ 65535<br>(確率: 1/300) | 65317 ~ 65535<br>(確率: 1/300) |
|                 | はずれ    | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       |
| 確変状態            | 大当り    | 1020 ~ 1346<br>(確率: 1/200)   | 1020 ~ 1383<br>(確率: 1/180)   | 1020 ~ 1429<br>(確率: 1/160)   | 1020 ~ 1487<br>(確率: 1/140)   | 1020 ~ 1556<br>(確率: 1/120)   | 1020 ~ 1674<br>(確率: 1/100)   |
|                 | 時短付き   | —                            | —                            | —                            | —                            | —                            | —                            |
|                 | はずれ    | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       |

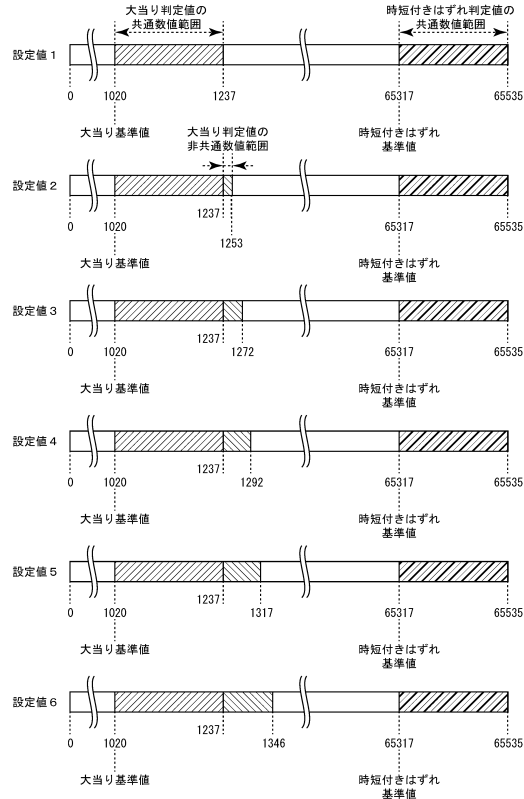
(B) 第 2 特図用表示結果判定テーブル

| 遊技状態            | 特別表示結果 | MR1 (設定値 1)                  | MR1 (設定値 2)                  | MR1 (設定値 3)                  | MR1 (設定値 4)                  | MR1 (設定値 5)                  | MR1 (設定値 6)                  |
|-----------------|--------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| 通常状態<br>または時短状態 | 大当り    | 1020 ~ 1237<br>(確率: 1/300)   | 1020 ~ 1253<br>(確率: 1/280)   | 1020 ~ 1272<br>(確率: 1/260)   | 1020 ~ 1292<br>(確率: 1/240)   | 1020 ~ 1317<br>(確率: 1/220)   | 1020 ~ 1346<br>(確率: 1/200)   |
|                 | 時短付き   | 65317 ~ 65425<br>(確率: 1/600) | 65317 ~ 65425<br>(確率: 1/600) | 65317 ~ 65425<br>(確率: 1/600) | 65317 ~ 65425<br>(確率: 1/600) | 65317 ~ 65425<br>(確率: 1/600) | 65317 ~ 65425<br>(確率: 1/600) |
|                 | はずれ    | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       |
| 確変状態            | 大当り    | 1020 ~ 1346<br>(確率: 1/200)   | 1020 ~ 1383<br>(確率: 1/180)   | 1020 ~ 1429<br>(確率: 1/160)   | 1020 ~ 1487<br>(確率: 1/140)   | 1020 ~ 1556<br>(確率: 1/120)   | 1020 ~ 1674<br>(確率: 1/100)   |
|                 | 時短付き   | —                            | —                            | —                            | —                            | —                            | —                            |
|                 | はずれ    | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       | 上記数値以外                       |

【図 1 7】

【図 17】

通常状態または時短状態の場合 (第 1 特図)



10

20

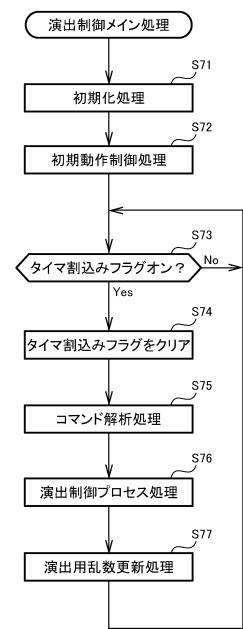
30

40

50

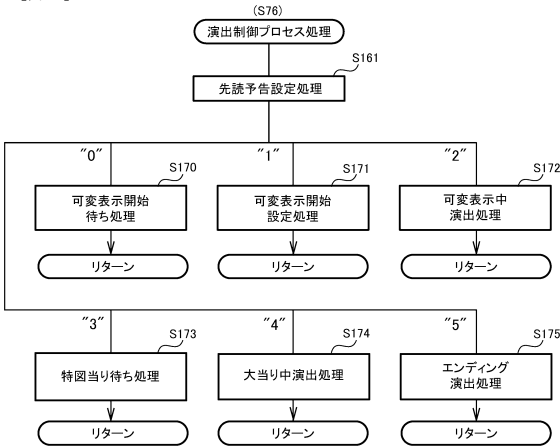
【図 1 8】

【図18】



【図 1 9】

【図19】



【図 2 0 - 1】

【図20-1】

(A)

| MODE | EXT | 名称        | 内容                       |
|------|-----|-----------|--------------------------|
| 80   | 01  | 第1可変表示開始  | 第1特図の可変表示の開始を指定          |
| 80   | 02  | 第2可変表示開始  | 第2特図の可変表示の開始を指定          |
| 81   | XX  | 変動パターン指定  | 変動パターン(可変表示時間)を指定        |
| 8C   | XX  | 可変表示結果指定  | 可変表示結果を指定                |
| 8F   | 00  | 図柄確定      | 飾り図柄の可変表示の停止指定           |
| 95   | XX  | 遊技状態指定    | 現在の遊技状態を指定               |
| A0   | XX  | 当り開始指定    | 大当りの開始指定                 |
| A1   | XX  | 大入賞口開放中指定 | 大入賞口開放中を指定               |
| A2   | XX  | 大入賞口開放後指定 | 大入賞口開放後を指定               |
| A3   | XX  | 当り終了指定    | 大当りの終了指定                 |
| B1   | 00  | 第1始動口入賞指定 | 第1始動入賞口への入賞を通知           |
| B2   | 00  | 第2始動口入賞指定 | 第2始動入賞口への入賞を通知           |
| C1   | XX  | 第1保留記憶数通知 | 第1保留記憶数を通知               |
| C2   | XX  | 第2保留記憶数通知 | 第2保留記憶数を通知               |
| C4   | XX  | 図柄指定      | 始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定   |
| C6   | XX  | 変動カテゴリ    | 始動入賞時の入賞時判定結果(変動カテゴリ)を指定 |

(B)

| MODE | EXT | 名称         | 指定内容     |
|------|-----|------------|----------|
| 8C   | 00  | 第1可変表示結果指定 | はずれ      |
| 8C   | 01  | 第2可変表示結果指定 | 大当り(確変A) |
| 8C   | 02  | 第3可変表示結果指定 | 大当り(確変B) |
| 8C   | 03  | 第4可変表示結果指定 | 大当り(確変C) |
| 8C   | 04  | 第5可変表示結果指定 | 大当り(非確変) |

【図 2 0 - 2】

【図20-2】

| 乱数値 | 範囲      | 用途        |
|-----|---------|-----------|
| MR1 | 1～65536 | 特図表示結果判定用 |
| MR2 | 1～100   | 大当り種別判定用  |
| MR3 | 1～997   | 変動パターン判定用 |
| MR4 | 3～13    | 普図表示結果判定用 |

10

20

30

40

50

【図 2 0 - 3】

【図20-3】

表示結果判定テーブル

| 遊技状態 | 判定値 (MR1)   | 特図表示結果 |
|------|-------------|--------|
| 通常状態 | 1～219       | 大当たり   |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |
| 確変状態 | 10000～12180 | 大当たり   |
|      | 上記数値以外      | はずれ    |

【図 2 0 - 4】

【図20-4】

(A) 大当たり種別判定テーブル

| 変動特図 | 判定値 (MR2) | 大当たり種別 |
|------|-----------|--------|
| 第1特図 | 1～50      | 非確変    |
|      | 51～80     | 確変A    |
|      | 81～95     | 確変B    |
|      | 96～100    | 確変C    |
| 第2特図 | 1～50      | 非確変    |
|      | 51～100    | 確変A    |

(B) 大当たり種別

| 大当たり種別 | 確変制御     | 時短制御                    | ラウンド数        |
|--------|----------|-------------------------|--------------|
| 確変A    | 次回大当たりまで | 次回大当たりまで                | 10(通常開放ラウンド) |
| 確変B    | 次回大当たりまで | 次回大当たりまで                | 5(通常開放ラウンド)  |
| 確変C    | 次回大当たりまで | 次回大当たりまで                | 2(通常開放ラウンド)  |
| 非確変    | 無し       | 100回<br>(100回以内の大当たりまで) | 10(通常開放ラウンド) |

10

【図 2 0 - 5】

【図20-5】

| 変動パターン | 特図可変表示時間 (ms) | 内容                                                            |
|--------|---------------|---------------------------------------------------------------|
| PA1-1  | 12000         | 短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)                                          |
| PA1-2  | 5750          | 同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)                                     |
| PA1-3  | 3750          | 同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)                                     |
| PA1-4  | 3000          | 短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)                                           |
| PA2-1  | 20000         | ノーマルリーチ(はずれ)                                                  |
| PA2-2  | 50000         | スーパーリーチα(リーチ演出Aはずれ)                                           |
| PA2-3  | 60000         | スーパーリーチβ(リーチ演出Bはずれ)                                           |
| PA2-4  | 65000         | スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはDはずれ)                                       |
| PA2-5  | 70000         | スーパーリーチδ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出はずれ)                           |
| PA2-6  | 75000         | スーパーリーチε(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出はずれ)                       |
| PA2-7  | 80000         | スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)       |
| PA2-8  | 90000         | スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Fはずれ)                    |
| PA2-9  | 95000         | スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはDはずれ→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出Gはずれ)                |
| PA2-10 | 100000        | スーパーリーチι(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出Hはずれ)      |
| PA2-11 | 105000        | スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはDはずれ→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)   |
| PA2-12 | 85000         | スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出Iはずれ)                           |
| PB1-1  | 20000         | ノーマルリーチ(大当たり)                                                 |
| PB1-2  | 50000         | スーパーリーチα(リーチ演出A大当たり)                                          |
| PB1-3  | 60000         | スーパーリーチβ(リーチ演出B大当たり)                                          |
| PB1-4  | 65000         | スーパーリーチγ(リーチ演出CまたはD大当たり)                                      |
| PB1-5  | 80000         | スーパーリーチζ(リーチ演出Bはずれ→リーチ演出E発展示唆演出→リーチ演出E発展報知演出→リーチ演出E大当たり)      |
| PB1-6  | 90000         | スーパーリーチη(リーチ演出A→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出F大当たり)                   |
| PB1-7  | 95000         | スーパーリーチθ(リーチ演出CまたはD大当たり→リーチ演出G発展示唆演出→リーチ演出G発展報知演出→リーチ演出G大当たり) |
| PB1-8  | 100000        | スーパーリーチι(リーチ演出CまたはD大当たり→事前演出・前兆演出→リーチ演出H発展報知演出→リーチ演出H大当たり)    |
| PB1-9  | 105000        | スーパーリーチκ(リーチ演出CまたはD大当たり→事前演出・前兆演出→高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当たり) |
| PB1-10 | 85000         | スーパーリーチλ(高期待度リーチ演出発展報知演出→リーチ演出I大当たり)                          |

【図 2 0 - 6】

【図20-6】

| 可変表示結果             | 大当たり        | はずれ<br>(保留数2以下) | はずれ<br>(保留数3) | はずれ<br>(保留数4) | はずれ<br>(時短時) |
|--------------------|-------------|-----------------|---------------|---------------|--------------|
| 変動パターン判定テーブル       | 大当たり時変動パターン | はずれ時変動パターンA     | はずれ時変動パターンB   | はずれ時変動パターンC   | はずれ時変動パターンD  |
| PA1-1(非Rははずれ短縮なし)  | －           | ○               | －             | －             | －            |
| PA1-2(非Rははずれ短縮1)   | －           | －               | ○             | －             | －            |
| PA1-3(非Rははずれ短縮2)   | －           | －               | －             | ○             | －            |
| PA1-4(非Rははずれ時短)    | －           | －               | －             | －             | ○            |
| PA2-1(ノーマルRははずれ)   | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-2(スーパーRαははずれ)  | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-3(スーパーRβははずれ)  | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-4(スーパーRγははずれ)  | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-5(スーパーRδははずれ)  | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-6(スーパーRεははずれ)  | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-7(スーパーRζははずれ)  | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-8(スーパーRηははずれ)  | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-9(スーパーRθははずれ)  | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-10(スーパーRιははずれ) | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-11(スーパーRκははずれ) | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PA2-12(スーパーRλははずれ) | －           | ○               | ○             | ○             | ○            |
| PB1-1(ノーマルR大当たり)   | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-2(スーパーRα大当たり)  | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-3(スーパーRβ大当たり)  | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-4(スーパーRγ大当たり)  | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-5(スーパーRδ大当たり)  | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-6(スーパーRε大当たり)  | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-7(スーパーRζ大当たり)  | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-8(スーパーRη大当たり)  | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-9(スーパーRθ大当たり)  | ○           | －               | －             | －             | －            |
| PB1-10(スーパーRλ大当たり) | ○           | －               | －             | －             | －            |

・大当たり変動パターン判定テーブル選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

・はずれ変動パターン判定テーブルA～D選択時の各スーパーリーチの変動パターン決定割合

$$\alpha > \beta > \gamma > \delta > \varepsilon > \zeta > \eta > \theta > \iota > \kappa > \lambda$$

・各スーパーリーチの変動パターンの大当たり期待度

$$\alpha < \beta < \gamma < \zeta < \eta < \theta < \iota < \kappa < \lambda$$

20

30

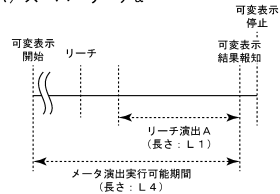
40

50

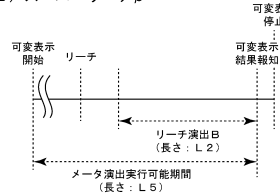
【図 20-7】

【図20-7】

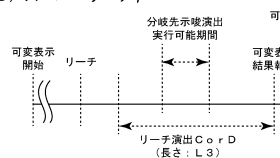
(A) スーパーリーチ $\alpha$



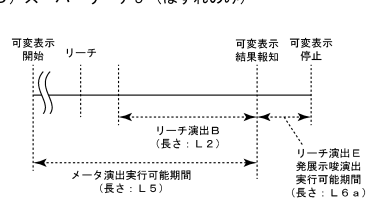
(B) スーパーリーチ $\beta$



(C) スーパーリーチ $\gamma$



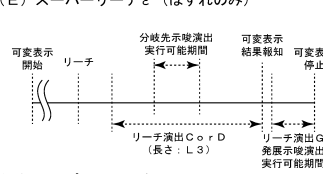
(D) スーパーリーチ $\delta$  (はずれのみ)



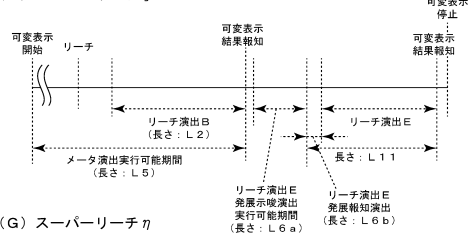
【図 20-8】

【図20-8】

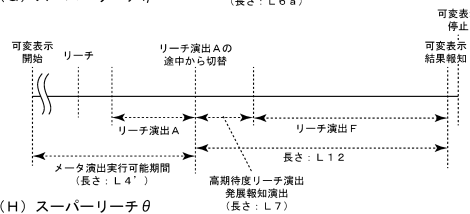
(E) スーパーリーチ $\varepsilon$  (はずれのみ)



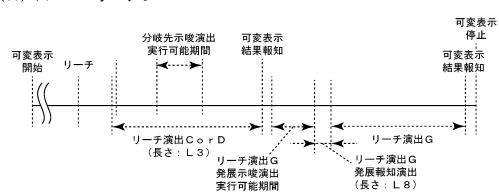
(F) スーパーリーチ $\zeta$



(G) スーパーリーチ $\eta$



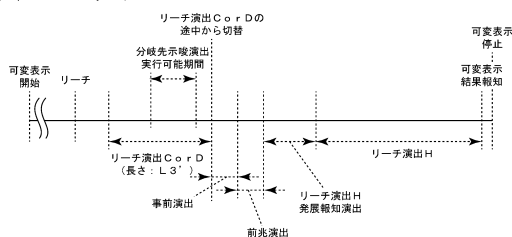
(H) スーパーリーチ $\theta$



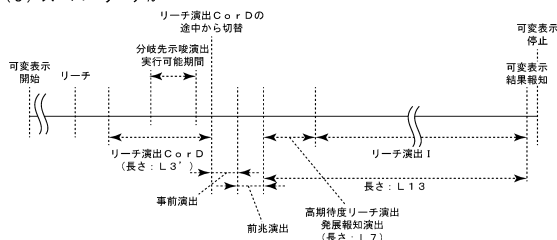
【図 20-9】

【図20-9】

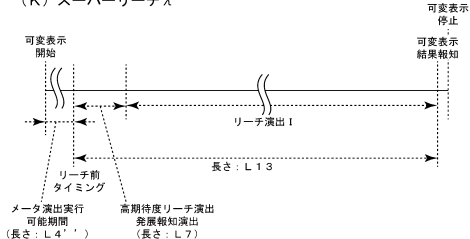
(I) スーパーリーチ $\iota$



(J) スーパーリーチ $\kappa$



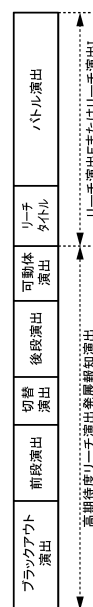
(K) スーパーリーチ $\lambda$



【図 20-10】

【図20-10】

(A) 高期待度リーチ演出発展告知演出を実行する場合の詳細



(B) 前段演出と後段演出との比較

| 種別   | セリフ内容 (第1期) |    |    | セリフ内容 (第2期) |    |    | セリフ内容の表示態様 |         |  |
|------|-------------|----|----|-------------|----|----|------------|---------|--|
|      | 文字数         | 動き | 形態 | 文字数         | 動き | 形態 | 表示開始時      | 表示終了時   |  |
| 前段演出 | 1人じゃない...   | 遅  | 平面 | 7           | 遅  | 平面 | フェードイン     | フェードアウト |  |
| 後段演出 | ミラクル        | 速  | 立体 | 4           | 速  | 立体 | フェードイン     | フェードアウト |  |

※「...」は1文字として扱う

10

20

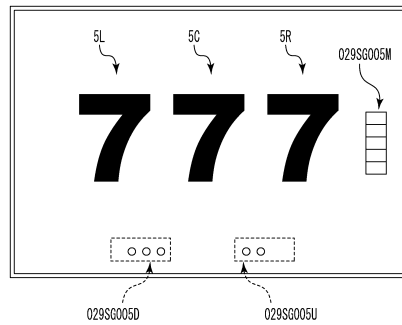
30

40

50

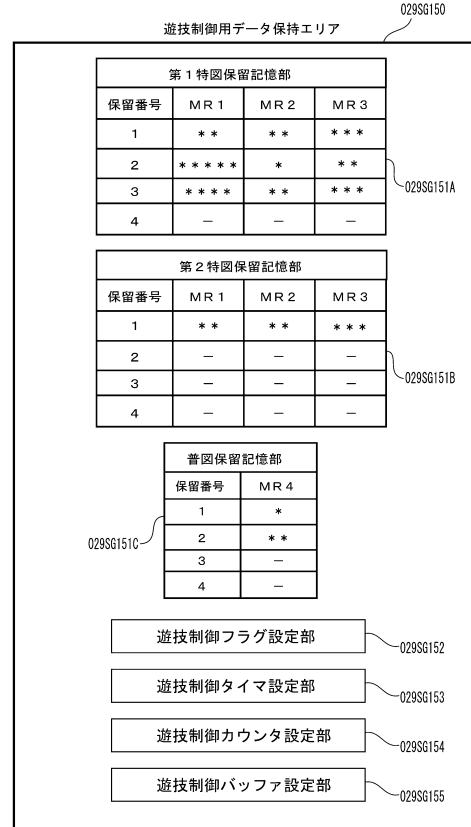
【図 20-11】

【図20-11】



【図 20-12】

【図20-12】



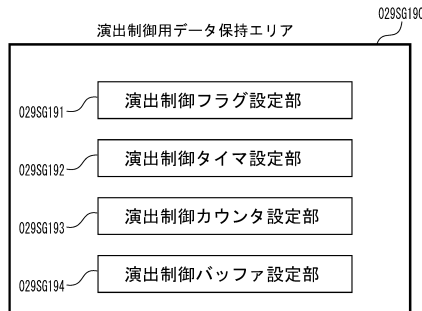
10

20

【図 20-13】

【図20-13】

(A)



(B)

( 029SG194A )

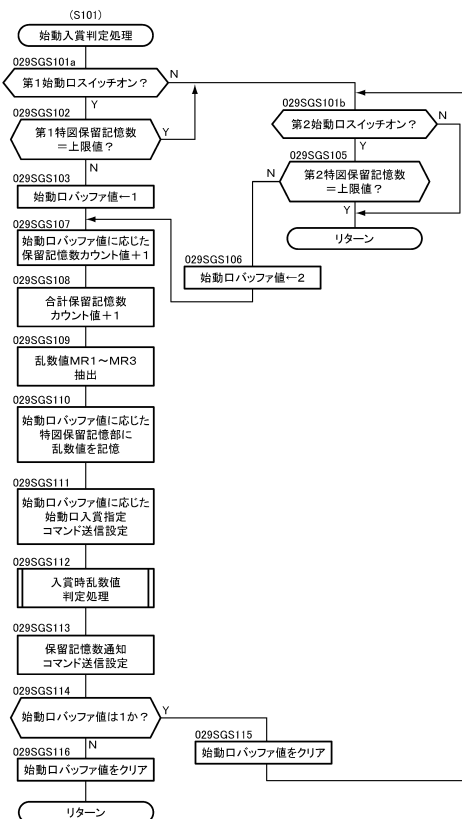
始動入賞時受信コマンドバッファ

|              | バッファ番号 | 始動口<br>入賞指定 | 図柄指定     | 変動カテゴリ   | 保留記憶数<br>通知 | 保留表示<br>フラグ |
|--------------|--------|-------------|----------|----------|-------------|-------------|
| 第1特図<br>保留記憶 | 1-0    | B100 (H)    | C400 (H) | C600 (H) | C102 (H)    | 0           |
|              | 1-1    | B100 (H)    | C400 (H) | C600 (H) | C102 (H)    | 0           |
|              | 1-2    | B100 (H)    | C410 (H) | C601 (H) | C102 (H)    | 1           |
|              | 1-3    | B100 (H)    | C400 (H) | C600 (H) | C103 (H)    | —           |
|              | 1-4    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —           |
| 第2特図<br>保留記憶 | 2-0    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —           |
|              | 2-1    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —           |
|              | 2-2    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —           |
|              | 2-3    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —           |
|              | 2-4    | 0000 (H)    | 0000 (H) | 0000 (H) | 0000 (H)    | —           |

保留表示フラグ "0"→白  
保留表示フラグ "1"→青  
保留表示フラグ "2"→赤

【図 20-14】

【図20-14】



30

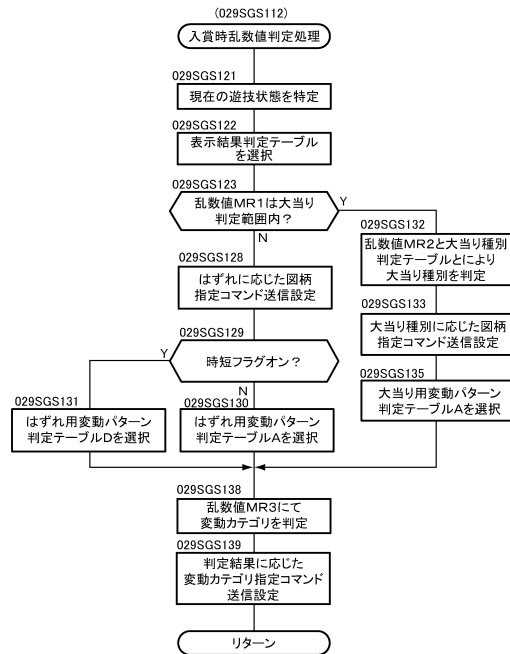
40

50

【図 20-15】

【図20-15】

(A)

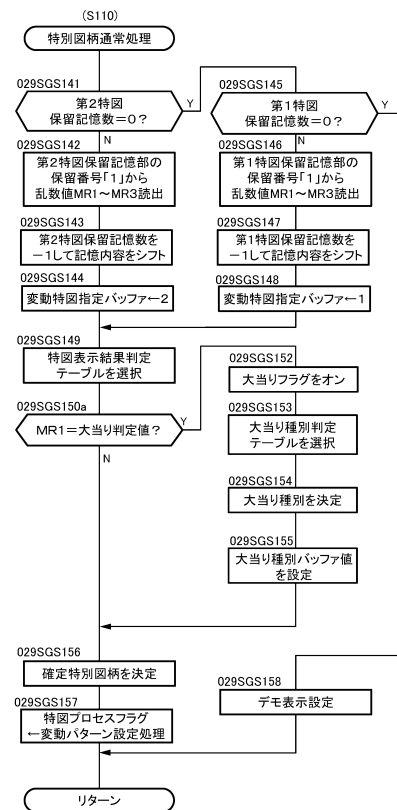


(B)

| MODE | EXT | 変動カテゴリ |
|------|-----|--------|
| C6   | 00  | 非リーチ   |
|      | 01  | スリーチ   |
|      | 02  | その他    |

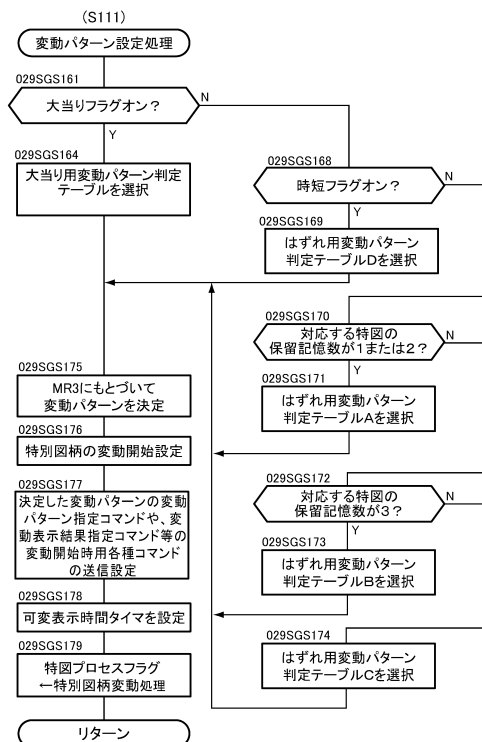
【図 20-16】

【図20-16】



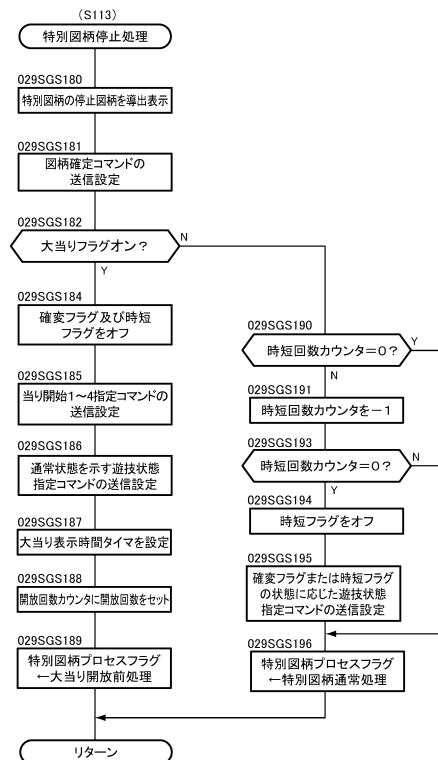
【図 20-17】

【図20-17】



【図 20-18】

【図20-18】



10

20

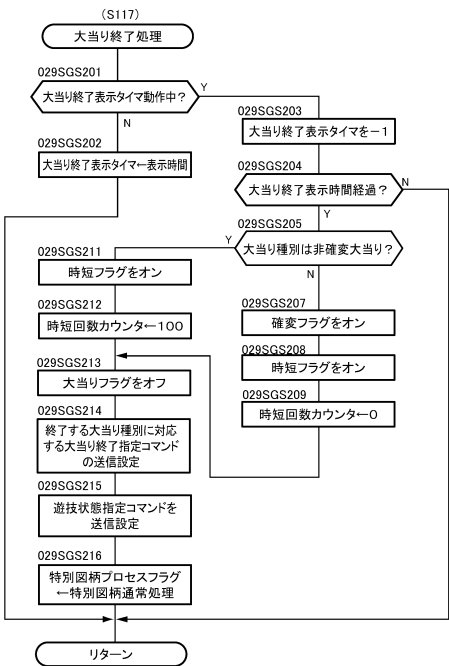
30

40

50

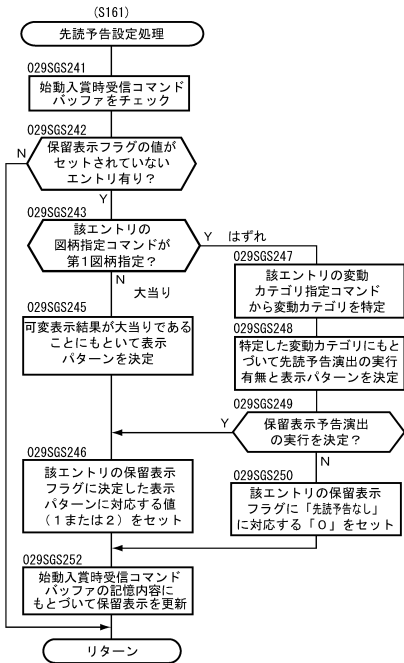
【図 20-19】

【図20-19】



【図 20-20】

【図20-20】



【図 20-21】

【図20-21】

(A) 029SGS245における決定割合

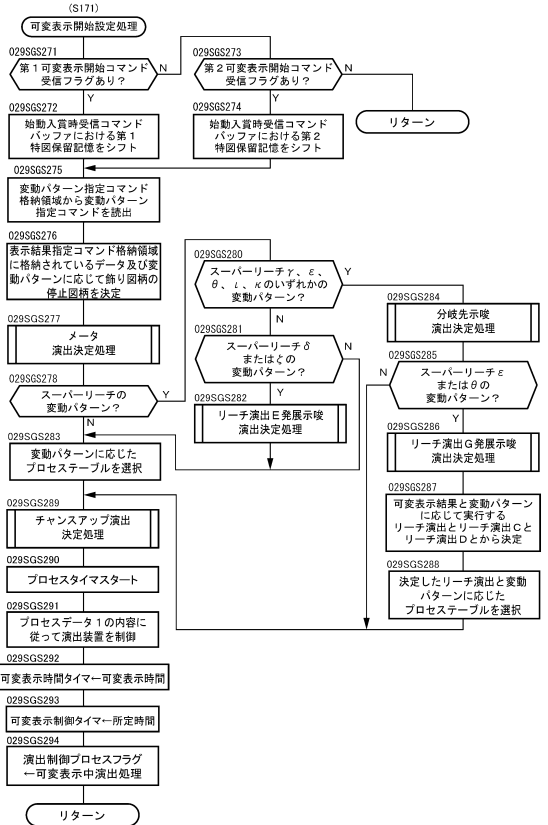
| 可変表示結果 | 先読予告演出<br>なし | 先読予告演出あり |         |
|--------|--------------|----------|---------|
|        |              | 表示パターンα  | 表示パターンβ |
| 大当り    | 白色           | 青色       | 赤色      |
|        | 5%           | 30%      | 65%     |

(B) 029SGS248における決定割合

| 可変表示結果及び<br>変動カテゴリ | 先読予告演出<br>なし | 先読予告演出あり |         |
|--------------------|--------------|----------|---------|
|                    |              | 表示パターンα  | 表示パターンβ |
| はずれ (非リーチ)         | 白色           | 青色       | 赤色      |
| はずれ (その他)          | 75%          | 20%      | 5%      |
| はずれ (Sリーチ)         | 65%          | 25%      | 10%     |

【図 20-22】

【図20-22】



10

20

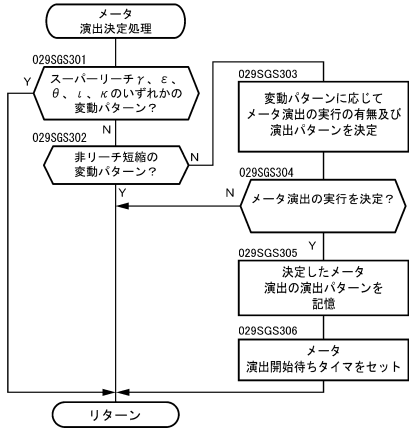
30

40

50

【図 20-23】

【図20-23】



【図 20-24】

【図20-24】

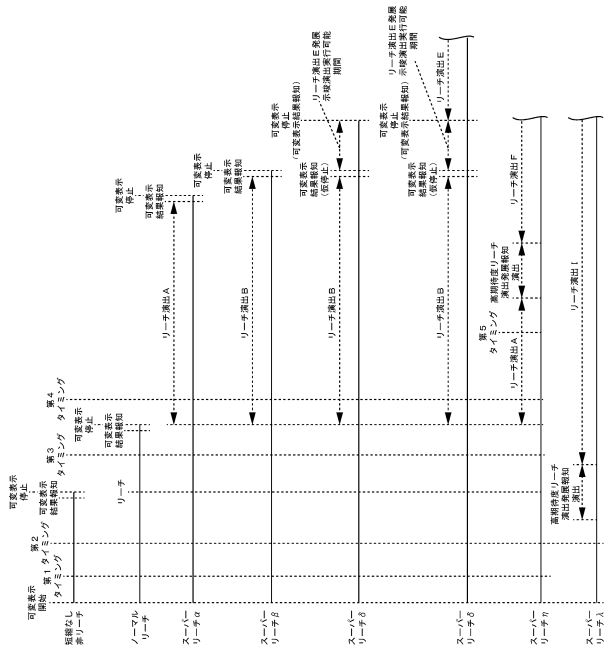
| 変動パターン          | 非実行   | パターンA | パターンB | パターンC | パターンD | パターンE | パターンF   |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|
| 短縮なし非リーチ        | 9 0 % | 1 0 % | 5 %   | 0 %   | 0 %   | 0 %   | 0 %     |
| ノーマルリーチ         | 2 0 % | 2 5 % | 5 0 % | 5 %   | 0 %   | 0 %   | 0 %     |
| スーパーリーチα、β、δ、ζ、 | 1 0 % | 5 %   | 1 5 % | 4 0 % | 3 0 % | 0 %   | 0 %     |
| スーパーリーチη        | 5 %   | 0 %   | 0 %   | 0 %   | 0 %   | 9 5 % | 0 %     |
| スーパーリーチλ        | 0 %   | 0 %   | 0 %   | 0 %   | 0 %   | 0 %   | 1 0 0 % |

(B) メータ演出の演出パターン

| 演出パターン | 演出内容                                                |
|--------|-----------------------------------------------------|
| パターンA  | 第1タイミングでメータ1段階増加                                    |
| パターンB  | 第1タイミングと第2タイミングとでメータを1段階ずつ増加                        |
| パターンC  | 第1タイミング、第2タイミング、第3タイミングでメータを1段階ずつ増加                 |
| パターンD  | 第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミングでメータを1段階ずつ増加         |
| パターンE  | 第1タイミング、第2タイミング、第3タイミング、第4タイミング、第5タイミングでメータを1段階ずつ増加 |
| パターンF  | 第2タイミングでメータを5段階増加                                   |

【図 20-25】

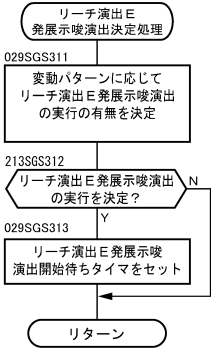
【図20-25】



【図 20-26】

【図20-26】

(A)



(B)

| 変動パターン   | 非実行   | 実行    |
|----------|-------|-------|
| スーパーリーチδ | 5 0 % | 5 0 % |
| スーパーリーチζ | 2 0 % | 8 0 % |

10

20

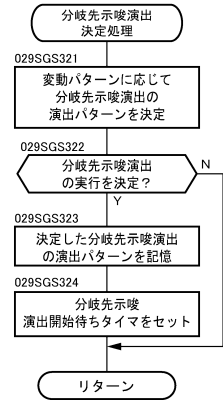
30

40

50

【図 20-27】

【図20-27】



【図 20-28】

【図20-28】

(A)

| 変動パターン   | 非実行 | パターンX | パターンY | パターンZ |
|----------|-----|-------|-------|-------|
| スーパーリーチγ | 90% | 10%   | 0%    | 0%    |
| スーパーリーチε | 70% | 30%   | 0%    | 0%    |
| スーパーリーチθ | 50% | 30%   | 15%   | 5%    |
| スーパーリーチι | 10% | 10%   | 70%   | 10%   |
| スーパーリーチκ | 10% | 30%   | 20%   | 40%   |

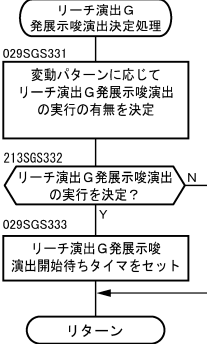
(B) 分岐先示唆演出の演出パターン

| 演出パターン | 演出内容                                               |
|--------|----------------------------------------------------|
| パターンX  | 分岐先示唆画像X（リーチ演出H発展報知演出の実行と高期待度リーチ演出発展報知演出の実行の両方を示唆） |
| パターンY  | 分岐先示唆画像Y（リーチ演出H発展報知演出の実行を示唆）                       |
| パターンZ  | 分岐先示唆画像Z（高期待度リーチ演出発展報知演出の実行を示唆）                    |

【図 20-29】

【図20-29】

(A)



(B)

| 変動パターン   | 非実行 | 実行  |
|----------|-----|-----|
| スーパーリーチε | 50% | 50% |
| スーパーリーチθ | 20% | 80% |

【図 20-30】

【図20-30】

(A) 大当たり時のリーチ演出決定割合

| 変動パターン   | リーチ演出C | リーチ演出D |
|----------|--------|--------|
| スーパーリーチγ | 50%    | 50%    |
| スーパーリーチθ | 30%    | 70%    |
| スーパーリーチι | 0%     | 100%   |
| スーパーリーチκ | 20%    | 80%    |

(B) はずれ時のリーチ演出決定割合

| 変動パターン   | リーチ演出C | リーチ演出D |
|----------|--------|--------|
| スーパーリーチγ | 90%    | 10%    |
| スーパーリーチε | 80%    | 20%    |
| スーパーリーチθ | 70%    | 30%    |
| スーパーリーチι | 0%     | 100%   |
| スーパーリーチκ | 60%    | 40%    |

(C) リーチ演出Cとリーチ演出Dとの比較

| リーチ演出  | 大当たり期待度 | 前兆演出実行時の高期待度リーチ演出発展報知演出実行割合 |
|--------|---------|-----------------------------|
| リーチ演出C | 低       | 高（確定）                       |
| リーチ演出D | 高       | 低                           |

(D) 大当たり時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

| 変動パターン   | リーチ演出  | 決定割合 | 決定割合の差 |
|----------|--------|------|--------|
| スーパーリーチθ | リーチ演出C | 30%  | 40%    |
|          | リーチ演出D | 70%  |        |
| スーパーリーチκ | リーチ演出C | 20%  | 60%    |
|          | リーチ演出D | 80%  |        |

(E) はずれ時のスーパーリーチθとスーパーリーチκとの比較

| 変動パターン   | リーチ演出  | 決定割合 | 決定割合の差 |
|----------|--------|------|--------|
| スーパーリーチθ | リーチ演出C | 70%  | 40%    |
|          | リーチ演出D | 30%  |        |
| スーパーリーチκ | リーチ演出C | 60%  | 20%    |
|          | リーチ演出D | 40%  |        |

10

20

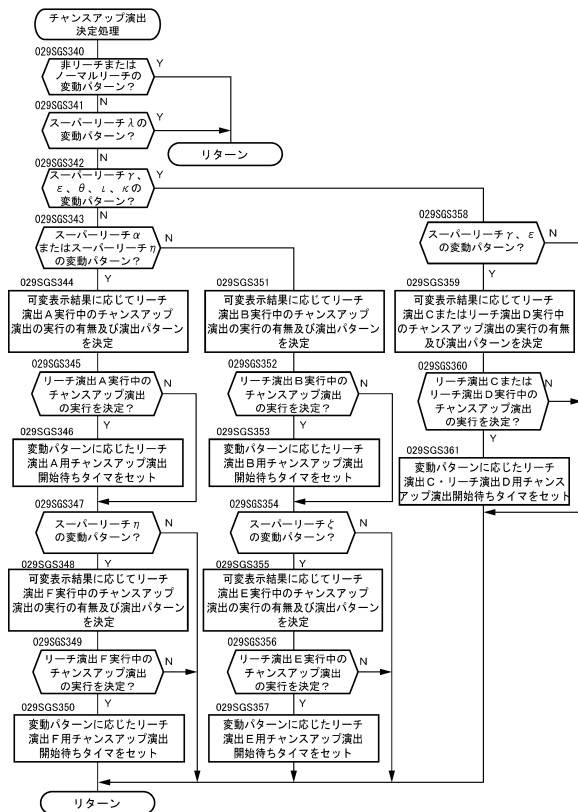
30

40

50

【図 20-31】

【图20-31】



【図 20-33】

【图20-33】

(A)リーチ演出A、リーチ演出B、リーチ演出C、リーチ演出Dにおけるチャンスアップ態様

|               | 非チャンスアップ態様   | チャンスアップ態様    |
|---------------|--------------|--------------|
| リーチタイトル表示期間   | リーチタイトルを黒色表示 | リーチタイトルを赤色表示 |
| 可動体動作可能期間     | 可動体動作非実行     | 可動体動作実行      |
| カットイン画像表示可能期間 | カットイン画像非表示   | カットイン画像表示    |

(B)リーチ演出E、リーチ演出F、リーチ演出G、リーチ演出Hにおけるチャンスアップ態様

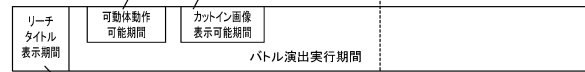
|             | 非チャンスアップ態様   | チャンスアップ態様       |
|-------------|--------------|-----------------|
| リーチタイトル表示期間 | リーチタイトルを黒色表示 | リーチタイトルを赤色表示    |
| 可動体動作可能期間   | 可動体動作非実行     | 可動体動作実行         |
| 操作促進画像表示期間  | ブッシュボタン画像表示  | スティックコントローラ画像表示 |

【図 20-32】

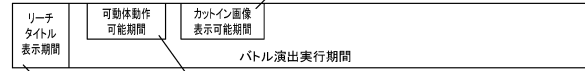
【图20-32】

(A)リーチ演出Aのリーチ演出内容

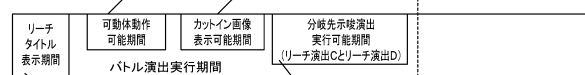
図20-36(I) 図20-36(K) スーパーリーチの変動パターンであれば  
このタイミングでバトル演出終了(切替)



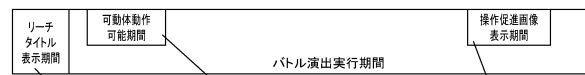
(B)リーチ演出Bのリーチ演出内容



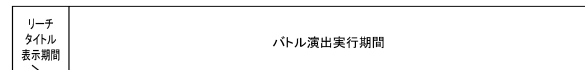
(C)リーチ演出C、リーチ演出Dのリーチ演出内容



(D)リーチ演出E、リーチ演出Fのリーチ演出内容



(E)リーチ演出G、リーチ演出H、リーチ演出Iのリーチ演出内容



【図 20-34】

【图20-34】

(A) リーチ演出A及びリーチ演出Cの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | チャンスアップ演出 |       |       |       |
|--------|-----------|-------|-------|-------|
|        | 非実行       | パターンP | パターンQ | パターンR |
| はずれ    | 60%       | 35%   | 5%    | 0%    |
| 大当たり   | 5%        | 35%   | 60%   | 0%    |

(B) リーチ演出F実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | チャンスアップ演出 |       |       |       |
|--------|-----------|-------|-------|-------|
|        | 非実行       | パターンS | パターンT | パターンL |
| はずれ    | 40%       | 30%   | 20%   | 10%   |
| 大当たり   | 10%       | 20%   | 30%   | 40%   |

(C) リーチ演出B及びリーチ演出Dの実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | チャンスアップ演出 |       |       |       |
|--------|-----------|-------|-------|-------|
|        | 非実行       | パターンP | パターンQ | パターンR |
| はずれ    | 40%       | 30%   | 20%   | 10%   |
| 大当たり   | 10%       | 20%   | 30%   | 40%   |

(D) リーチ演出E実行中におけるチャンスアップ演出の演出パターン決定割合

| 可変表示結果 | チャンスアップ演出 |       |       |       |
|--------|-----------|-------|-------|-------|
|        | 非実行       | パターンS | パターンT | パターンL |
| はずれ    | 60%       | 35%   | 5%    | 0%    |
| 大当たり   | 5%        | 35%   | 60%   | 0%    |

(E) リーチ演出A～リーチ演出Dにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

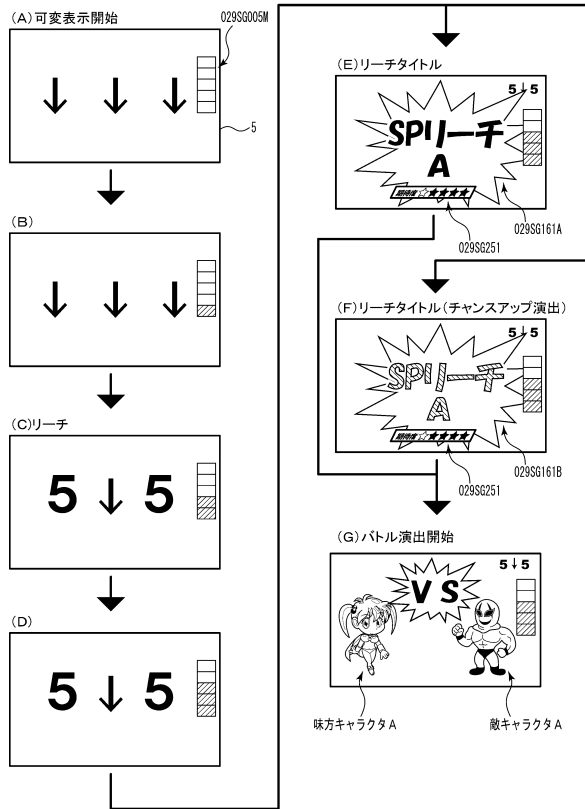
| 演出パターン | リーチタイトル<br>赤色表示 | 可動体動作 | カットイン画像<br>表示 |
|--------|-----------------|-------|---------------|
| パターンP  | 実行              | 非実行   | 非実行           |
| パターンQ  | 実行              | 実行    | 非実行           |
| パターンR  | 実行              | 実行    | 実行            |

(F) リーチ演出E及びリーチ演出Fにおけるチャンスアップ演出の演出パターン

| 演出パターン | リーチタイトル<br>赤色表示 | 可動体動作 | ステッキ<br>コントロール<br>画像表示 |
|--------|-----------------|-------|------------------------|
| パターンS  | 実行              | 非実行   | 非実行                    |
| パターンT  | 実行              | 実行    | 非実行                    |
| パターンU  | 実行              | 実行    | 実行                     |

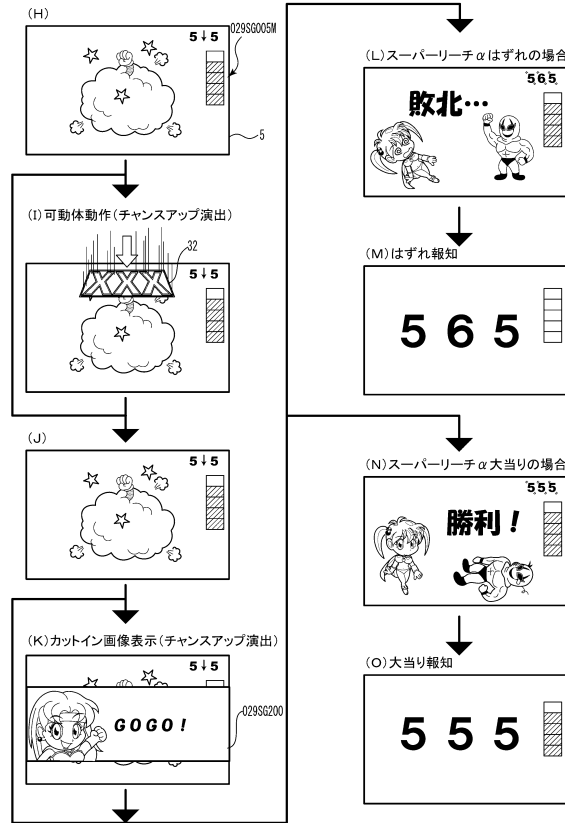
【図20-35】

【図20-35】



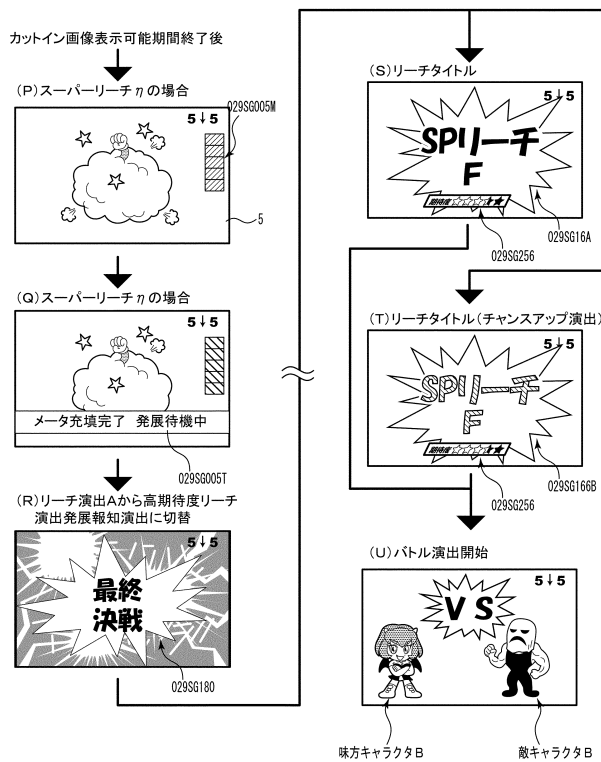
【図20-36】

【図20-36】



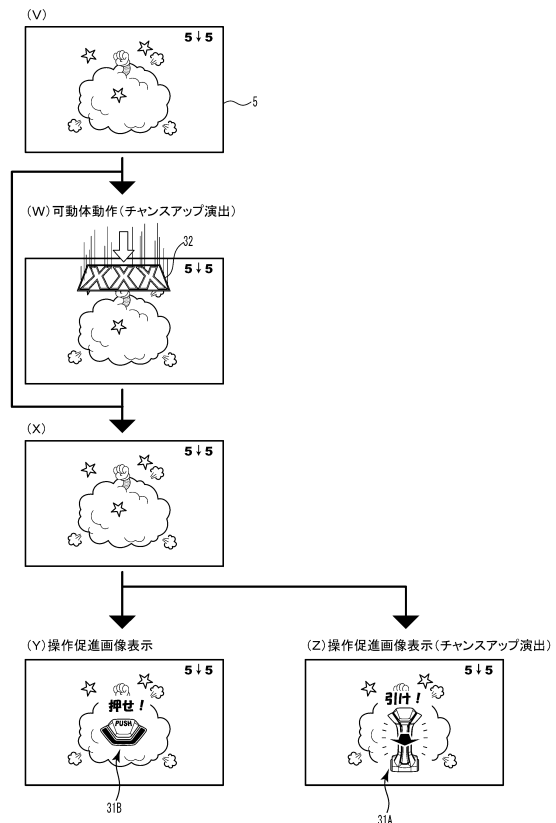
【図20-37】

【図20-37】



【図20-38】

【図20-38】



10

20

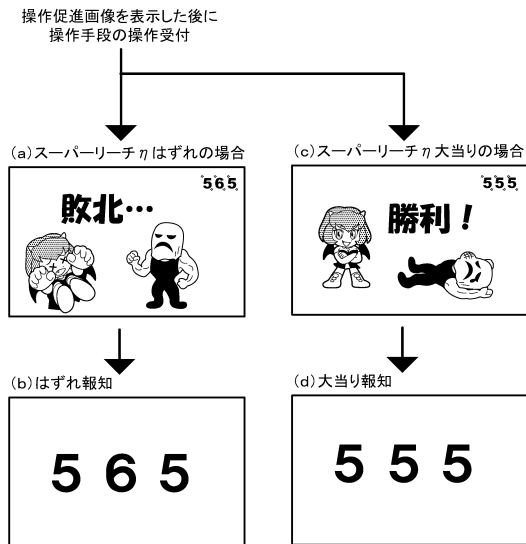
30

40

50

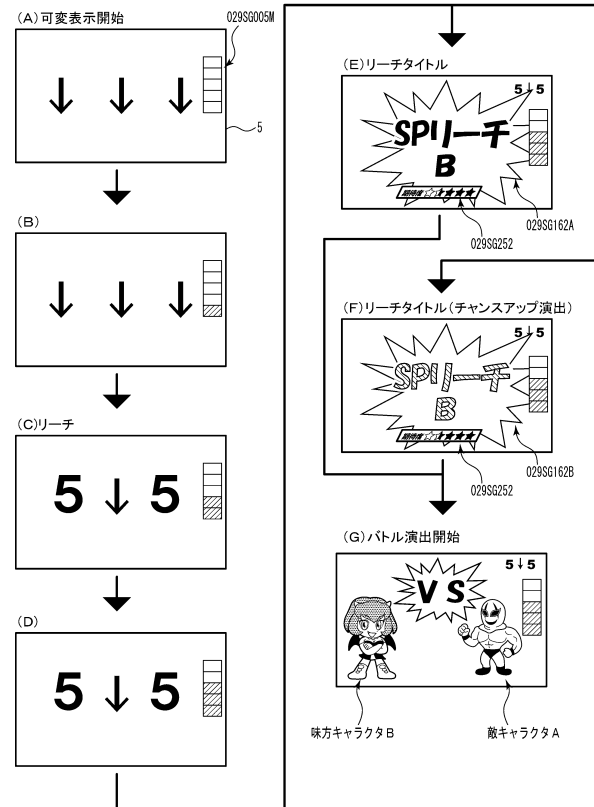
【図20-39】

【図20-39】



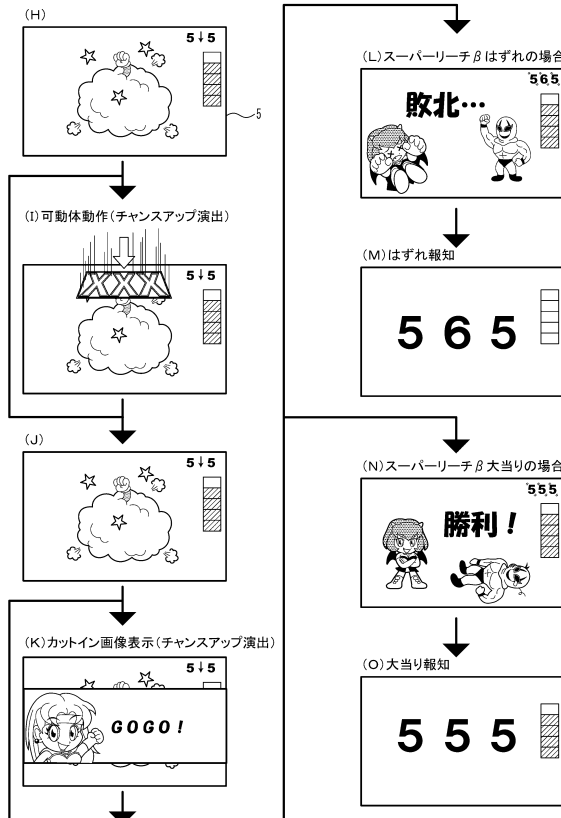
【図20-40】

【図20-40】

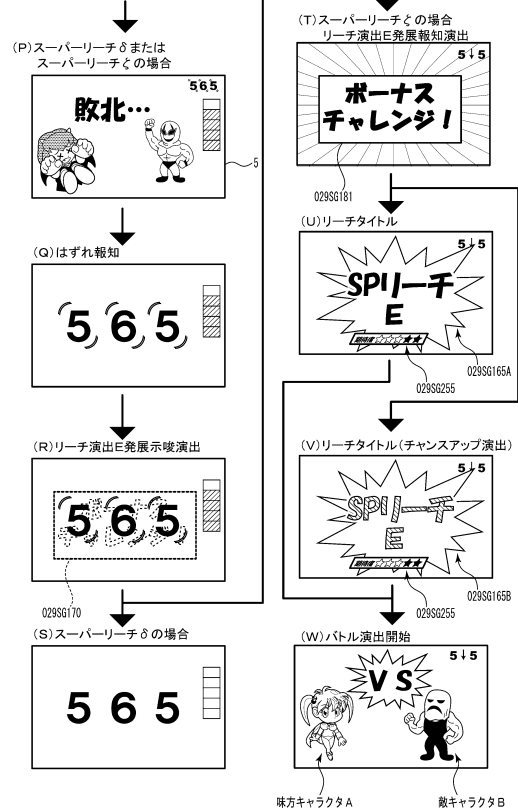


【図20-41】

【図20-41】



【図20-42】

【図20-42】  
カットイン画像表示可能期間終了後

10

20

30

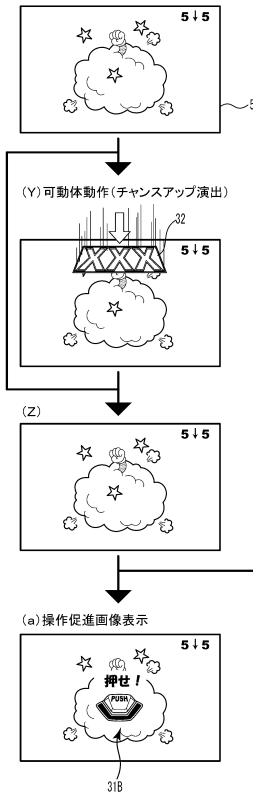
40

50

## 【図 20-43】

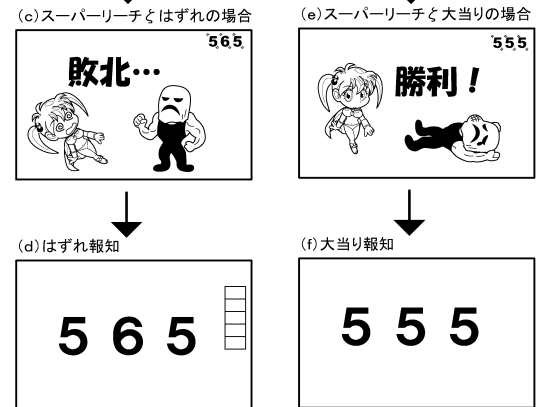
【図20-43】

(X)



## 【図 20-44】

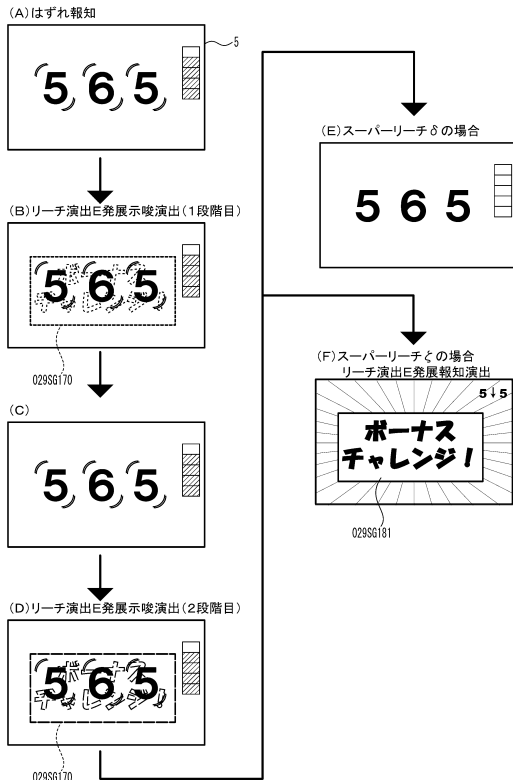
【図20-44】

操作促進画像を表示した後に  
操作手段の操作受付

## 【図 20-45】

【図20-45】

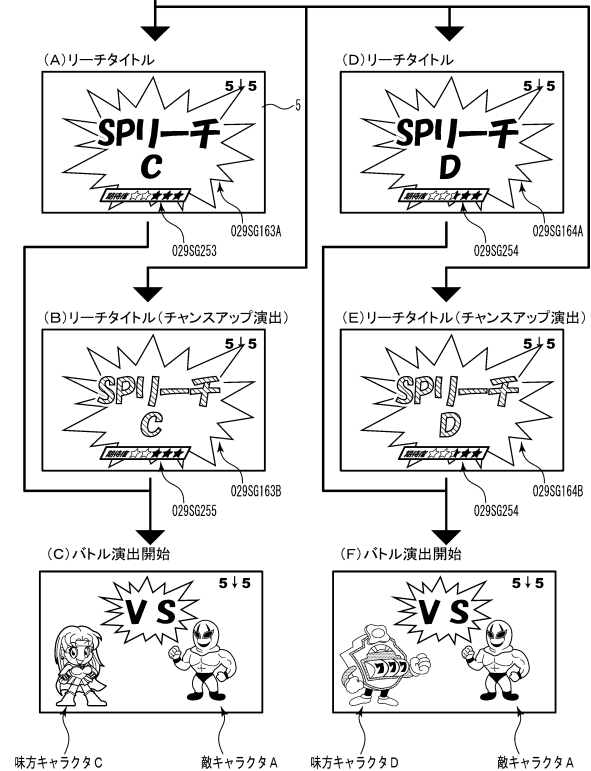
(Q)~(T)における詳細



## 【図 20-46】

【図20-46】

リーチ



10

20

30

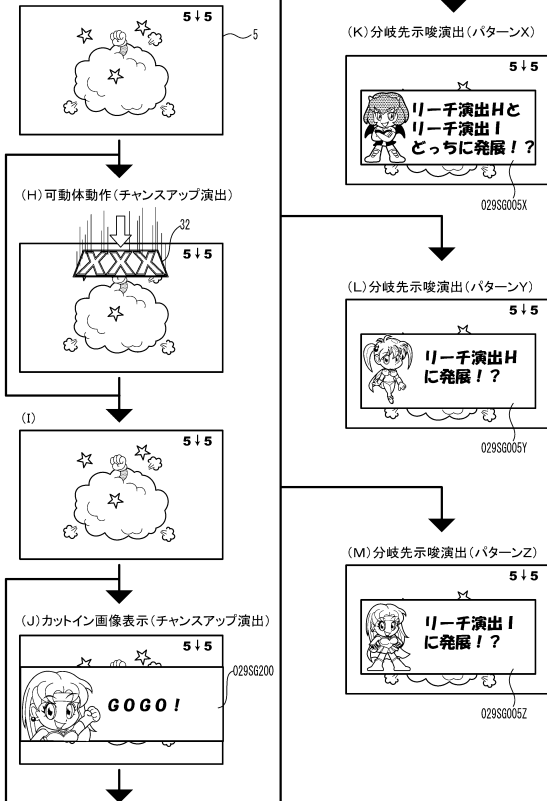
40

50

【図 20-47】

【図20-47】

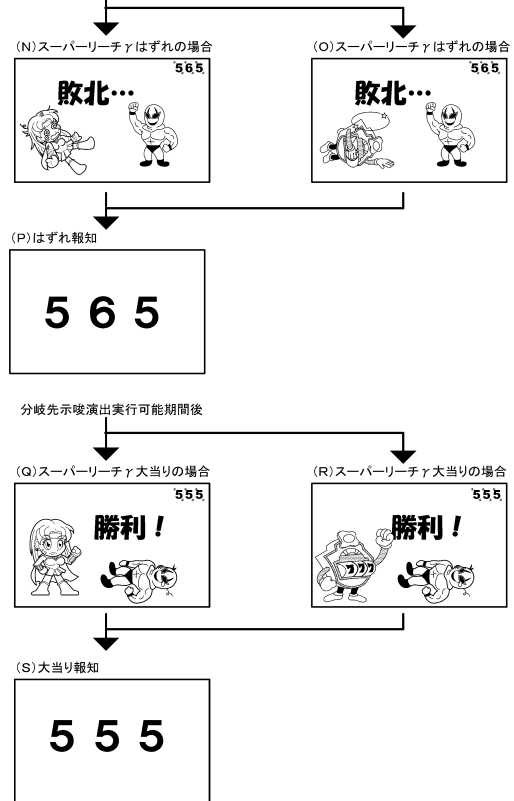
(G)



【図 20-48】

【図20-48】

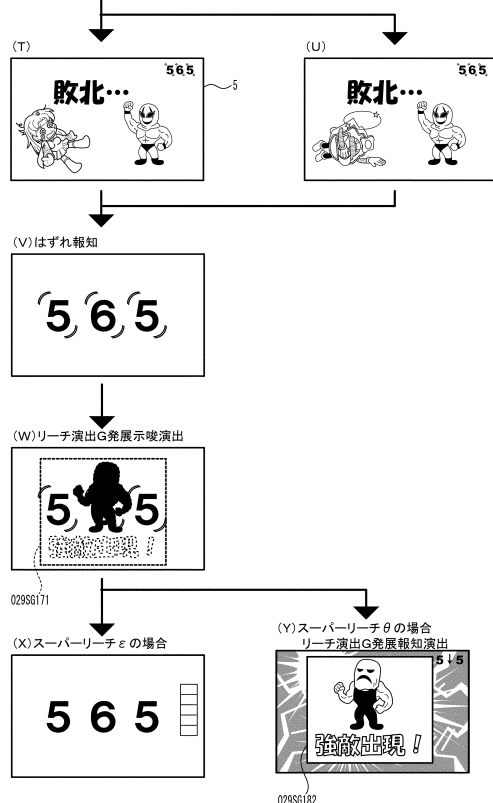
分岐先示唆演出実行可能期間後



【図 20-49】

【図20-49】

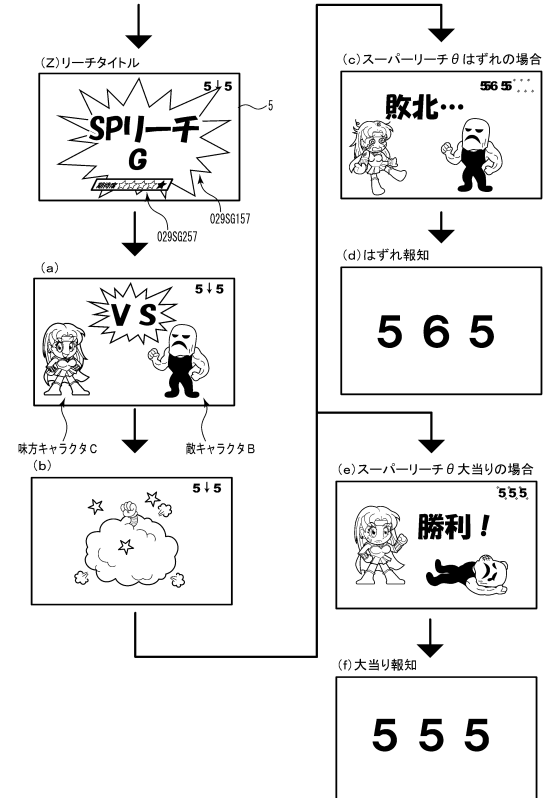
分岐先示唆演出実行可能期間後



【図 20-50】

【図20-50】

リーチ演出G発展報知演出実行後



10

20

30

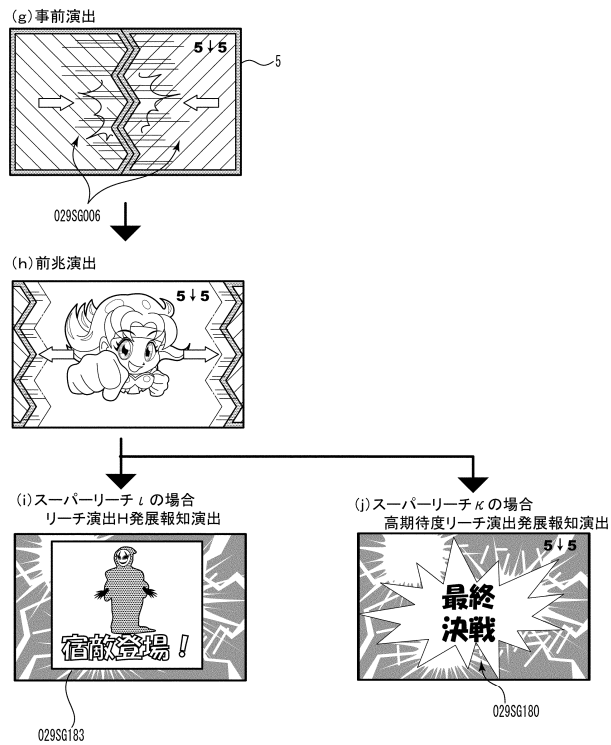
40

50

【図20-51】

【図20-51】

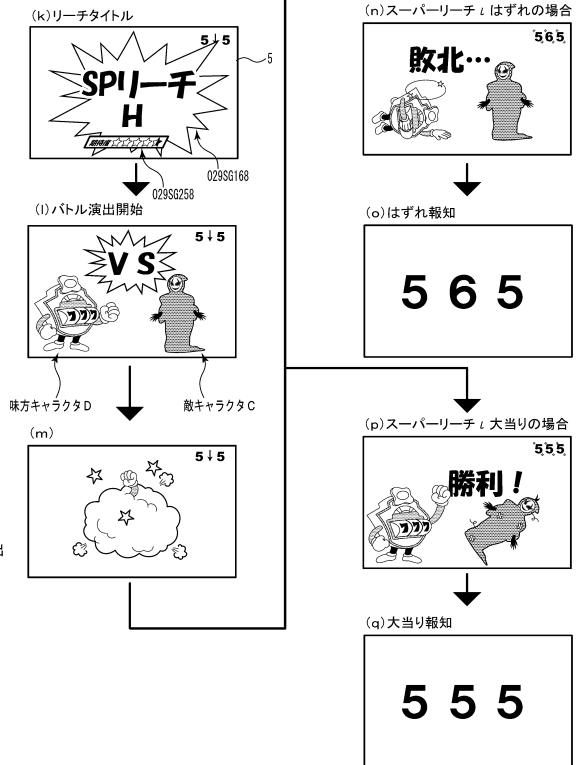
分岐先示唆演出実行可能期間後



【図20-52】

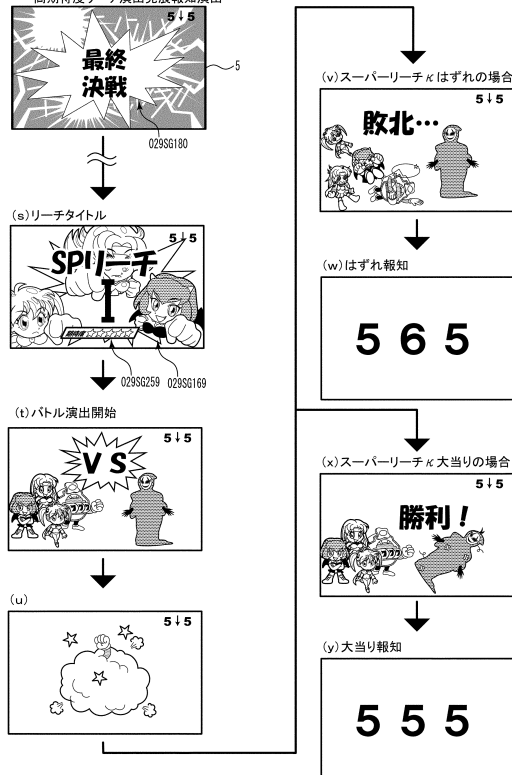
【図20-52】

リーチ演出H発展報知演出実行後



【図20-53】

【図20-53】

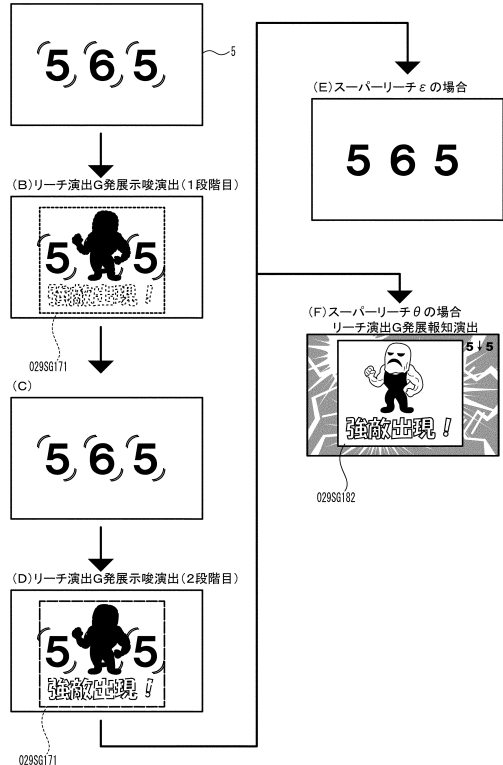
(r) スーパーリーチ K の場合  
高期待度リーチ演出発展報知演出

【図20-54】

【図20-54】

(V) ~ (Y) の詳細

(A) はずれ報知



10

20

30

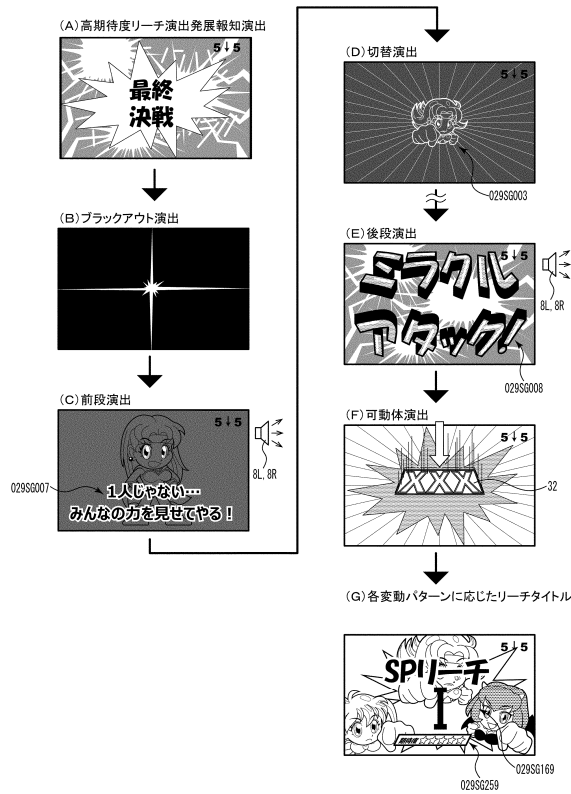
40

50

【図 20-55】

【图20-55】

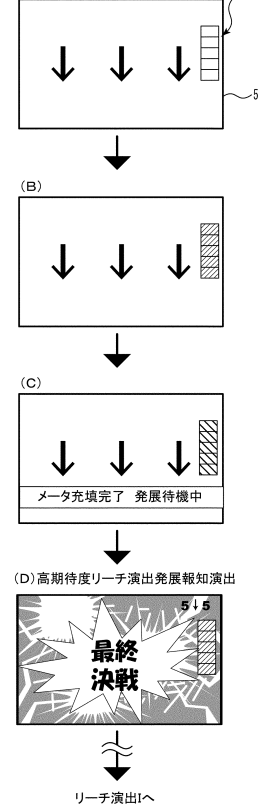
図20-37(R)～図20-37(S)  
図20-53(r)～(s)の詳細



【図 20-56】

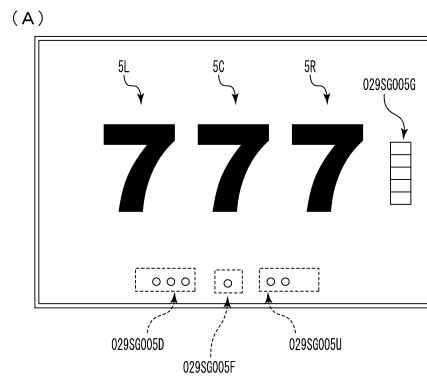
【图20-56】

(A)可變表示開始 029SG005M



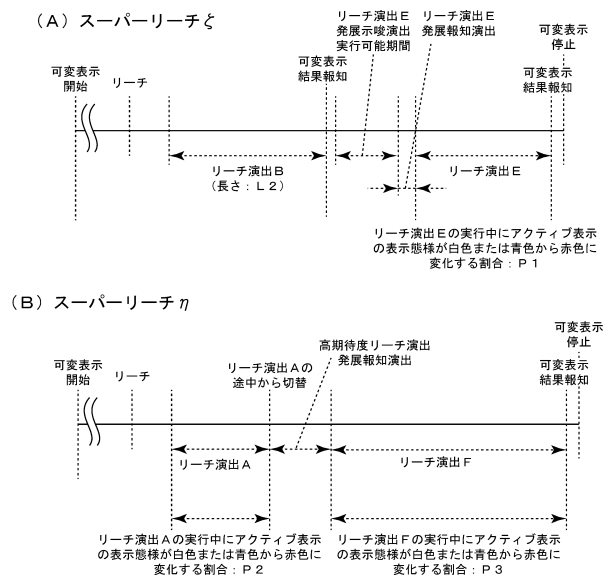
【図 20-57】

【图20-57】 变形例029SG-1



【図 20-58】

【图20-58】 变形例029SG-1



(A)、(B) のとき、 $P_3 > P_1$  且つ  $P_3 > P_2$

## 【図 20-59】

【図20-59】 変形例 029SG-6

スーパーリーチ $\kappa$ の変動パターンにてリーチ演出Cの実行が決定された場合と  
リーチ演出Dの実行が決定された場合での分岐先示唆演出の実行の有無と  
演出パターンの決定割合

| 変動パターン           | 実行するリーチ演出 | 非実行 | パターンX | パターンY | パターンZ |
|------------------|-----------|-----|-------|-------|-------|
| スーパーリーチ $\kappa$ | リーチ演出C    | 15% | 30%   | 20%   | 35%   |
|                  | リーチ演出D    | 10% | 30%   | 20%   | 40%   |

## 【図 20-60】

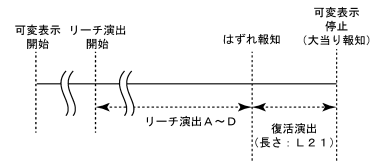
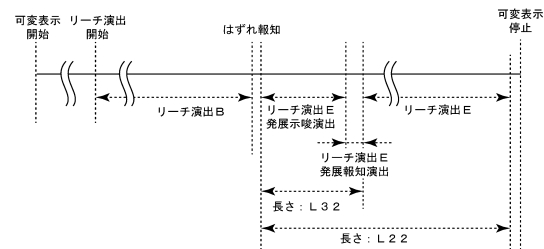
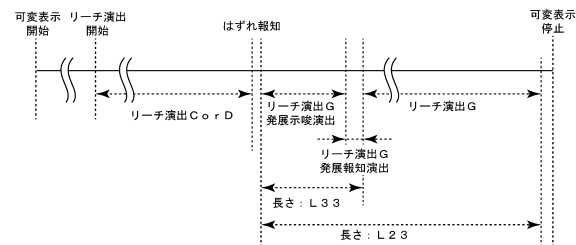
【図20-60】 変形例 029SG-13

スーパーリーチ $\kappa$ の変動パターンにてリーチ演出Cの実行が決定された場合と  
リーチ演出Dの実行が決定された場合でのチャンスアップ演出の実行の有無と  
演出パターンの決定割合

| 変動パターン           | 実行するリーチ演出 | 非実行 | パターンP | パターンQ | パターンR |
|------------------|-----------|-----|-------|-------|-------|
| スーパーリーチ $\kappa$ | リーチ演出C    | 40% | 30%   | 20%   | 10%   |
|                  | リーチ演出D    | 10% | 20%   | 30%   | 40%   |

## 【図 20-61】

【図20-61】

(A) スーパーリーチ $\alpha$ 、 $\beta$ 、 $\gamma$ 大当たり(B) スーパーリーチ $\delta$ (C) スーパーリーチ $\theta$ 

10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-143827 (JP, A)  
特開 2020-031805 (JP, A)  
特許第 7518022 (JP, B2)  
特開 2019-118358 (JP, A)  
特開 2016-036506 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02