

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5329138号
(P5329138)

(45) 発行日 平成25年10月30日 (2013.10.30)

(24) 登録日 平成25年8月2日 (2013.8.2)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 81 頁)

(21) 出願番号	特願2008-173643 (P2008-173643)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成20年7月2日 (2008.7.2)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2010-11967 (P2010-11967A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成22年1月21日 (2010.1.21)	(74) 代理人	100103090
審査請求日	平成23年6月24日 (2011.6.24)		弁理士 岩壁 冬樹
		(74) 代理人	100124501
			弁理士 塩川 誠人
		(74) 代理人	100134692
			弁理士 川村 武
		(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、該可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記特別遊技状態において前記事前決定手段により前記特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、移行される前記特定遊技状態が終了したのちに前記特別遊技状態を継続させるか否かを決定する継続決定手段と、

前記事前決定手段および前記継続決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行するとともに表示結果を導出表示する可変表示実行手段と、

前記特別遊技状態に制御されているか否かを特定不能な所定遊技モードに制御する所定遊技モード制御手段とを備え、

前記可変表示実行手段は、

前記特別遊技状態において前記事前決定手段により前記特定遊技状態に移行される旨が決定されたときに、識別情報の可変表示において所定のリーチ状態を発生させた後、前記継続決定手段の決定結果を報知するための継続報知演出を実行する継続報知演出実行手段と、

10

20

前記継続決定手段の決定結果にもとづいて、前記所定のリーチ状態を構成する識別情報を複数種類の識別情報の中から選択して決定するリーチ識別情報決定手段とを含み、

前記リーチ識別情報決定手段は、

前記継続決定手段が前記特別遊技状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、前記所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択する確率を異ならせて決定するとともに、

前記継続決定手段が前記特別遊技状態を継続させると決定したことを条件に、前記所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報を決定し、

前記継続報知演出実行手段は、

前記継続決定手段が前記特別遊技状態を継続させないと決定したことにもとづいて、前記継続報知演出として、前記特別遊技状態を継続させないと決定された旨を報知する非継続報知演出を実行する非継続報知演出実行手段と、

前記継続決定手段が前記特別遊技状態を継続させると決定していても、前記継続報知演出として、前記特別遊技状態を継続させない旨を報知する偽継続報知演出を実行する偽継続報知演出実行手段とを含み、

前記偽継続報知演出が実行された後、前記所定遊技モードに移行し、所定期間後に前記特別遊技状態であることを報知する後報知演出を実行する後報知演出実行手段をさらに備え、

前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に移行させると決定するときに、該特定遊技状態として第1特定遊技状態に移行させるか該第1特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第2特定遊技状態に移行させるかを決定し、

前記リーチ識別情報決定手段は、さらに、

前記事前決定手段によって前記第1特定遊技状態に移行させると決定された場合には、前記第2特定遊技状態に移行させると決定された場合と比較して、前記所定のリーチ状態を構成する識別情報として前記特定識別情報を高い割合で決定し、

前記所定のリーチ状態を構成する識別情報として前記特定識別情報以外の第1識別情報と第2識別情報とを決定可能であり、

前記事前決定手段によって前記第2特定遊技状態に移行させると決定された場合には、前記継続決定手段が前記特別遊技状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、前記所定のリーチ状態を構成する識別情報として前記第1識別情報と前記第2識別情報とを異なる割合で決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

可変表示実行手段は、通常状態において事前決定手段によって第2特定遊技状態に移行させると決定された場合と、特別遊技状態において継続報知演出が実行されるときに前記事前決定手段によって前記第2特定遊技状態に移行させると決定された場合とで、異なる表示態様で前記第2特定遊技状態に移行させる旨を表示する

請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

可変表示実行手段は、特別遊技状態において継続報知演出が実行されるときに事前決定手段によって第2特定遊技状態に移行させると決定された場合に、前記継続報知演出の実行を継続させる第1演出パターンと、前記継続報知演出の実行を終了して所定遊技モードに移行させる第2演出パターンとのいずれかの演出パターンに従って演出を実行する

請求項1または請求項2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、可変表示装置に特定表示結果のうち

10

20

30

40

50

特別表示結果が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となりやすい特別遊技状態に移行させるパチンコ遊技機やスロット機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能になるように構成されたものがある。

10

【0003】

特定遊技状態とは、所定の遊技価値が付与された遊技者にとって有利な状態を意味する。具体的には、特定遊技状態は、例えば特別可変入賞装置の状態を打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態（大当たり遊技状態）、遊技者にとって有利な状態になるための権利が発生した状態、景品遊技媒体払出の条件が成立しやすくなる状態などの所定の遊技価値が付与された状態である。

【0004】

そのような遊技機では、識別情報としての図柄を表示する可変表示装置の表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様の組合せ（特定表示結果）になることを、通常、「大当たり」という。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば29.5秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。また、大入賞口が閉成した時点で所定の条件（例えば、大入賞口内に設けられているVゾーンへの入賞）が成立していない場合には、大当たり遊技状態は終了する。

20

【0005】

また、遊技機には、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果のうちの特別な特定表示結果（特別表示結果。例えば、左中右が同じ奇数図柄で揃った確変図柄。）となるなどの特別の条件が成立すると、以後、大当たりが発生する確率が高くなる高確率状態（確変状態ともいう。）に移行するように構成されたものもある。

30

【0006】

また、そのような遊技機では、識別情報の可変表示中にキャラクタを登場させ、登場させたキャラクタがバトルを行う演出態様のバトル演出を行うように構成されたものがある。例えば、特許文献1に記載された遊技機では、確変状態に移行するとバトルモードに移行し、以降の識別情報の可変表示中に味方と敵のキャラクタがバトルを行うバトル演出を行う。そして、味方のキャラクタがバトルに勝利すれば大当たりとなったり、バトルの決着がつかなければ確変状態が継続する態様の演出を実行する。また、味方のキャラクタがバトルに敗北すると、確変状態を終了し時短状態に移行する態様の演出を実行する。

40

【0007】

【特許文献1】特開2007-29522号公報（段落0214-0235、図38-42）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかし、特許文献1に記載された遊技機では、可変表示中の識別情報にかかわらず、味方のキャラクタがバトルに敗北した場合には確変状態が終了され時短状態に移行されているので、遊技者はバトル演出の演出結果に注目せざるをえず、遊技者に対して識別情報の可変表示内容に関心を向けさせることはできない。そのため、識別情報の可変表示中に

50

おける遊技に対する興趣を十分に向上できるとはかぎらない。

【 0 0 0 9 】

そこで、本発明は、識別情報の可変表示中にバトル演出を実行可能な遊技機において、バトル演出の結果だけでなく識別情報の可変表示内容に対しても遊技者に関心を向けさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるようにすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 0 】

本発明による遊技機は、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、演出図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば、演出表示装置 9）を備え、該可変表示手段に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させるとともに、所定条件が成立（例えば、15R 確変大当り、7R 確変大当りまたは突然確変大当りと決定）したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態（例えば、確変状態）に移行させる遊技機（例えば、パチンコ遊技機、スロット機）であって、特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 6 1 を実行する部分）と、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、移行される特定遊技状態が終了したのちに特別遊技状態を継続させるか否かを決定する継続決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 7 2 , S 7 3 を実行する部分。具体的には、大当り種別を、突然確変大当り、15R 確変大当りまたは 7R 確変大当りと決定することで確変状態を継続させると決定するか、突然時短大当りと決定することで確変状態を終了させると決定する。）と、事前決定手段および継続決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行するとともに表示結果を導出表示する可変表示実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 5 1 9 ~ S 5 2 2 , S 8 4 0 ~ S 8 5 8 , S 8 7 2 を実行する部分）と、特別遊技状態に制御されているか否かを特定不能な所定遊技モードに制御する所定遊技モード制御手段とを備え、可変表示実行手段は、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行される旨が決定されたときに、識別情報の可変表示において所定のリーチ状態を発生させた後、継続決定手段の決定結果を報知するための継続報知演出（例えば、図 4 9 ~ 図 5 4 に示すバトル演出）を実行する継続報知演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 において、バトル PA 5 - 1 ~ バトル PA 5 - 1 の変動パターンに従ってステップ S 5 1 9 ~ S 5 2 2 , S 8 4 0 ~ S 8 5 8 , S 8 7 2 を実行することによって、演出図柄の変動表示中にバトル演出を実行する部分）と、継続決定手段の決定結果にもとづいて、所定のリーチ状態を構成する識別情報（例えば、左右の演出図柄）を複数種類の識別情報の中から選択して決定するリーチ識別情報決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 5 0 6 B を実行する部分）とを含み、リーチ識別情報決定手段は、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択する確率を異ならせて決定するとともに（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 5 0 6 B において、大当り種別に応じて図 3 9 に示す図柄の振分が異なるいずれかのバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 A ~ 1 6 8 D を用いてリーチ図柄を決定する。）、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したことを条件に、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報（例えば、バトルに勝利しやすい図柄「7」）を決定し（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 5 0 6 B において、図 3 9 に示す 15R 確変大当り用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 A を用いて、高い割合でリーチ図柄として「7」を決定する。）、継続報知演出実行手段は、継続決定手段が特別遊技状態を継続させないと決定したことにともづいて、継続報知演出として、特別遊技状態を継続させないと決定された旨を報知する非継続報知演出を実行する非継続報知演出実行手段と、継続決定手段が特別遊技状態を継続させる

10

20

30

40

50

と決定していても、継続報知演出として、特別遊技状態を継続させない旨を報知する偽継続報知演出を実行する偽継続報知演出実行手段とを含み、偽継続報知演出が実行された後、所定遊技モードに移行し、所定期間後に特別遊技状態であることを報知する後報知演出を実行する後報知演出実行手段をさらに備え、事前決定手段は、特定遊技状態に移行させると決定するときに、該特定遊技状態として第1特定遊技状態に移行させるか該第1特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第2特定遊技状態に移行させるかを決定し、リーチ識別情報決定手段は、さらに、事前決定手段によって第1特定遊技状態に移行させると決定された場合には、第2特定遊技状態に移行させると決定された場合と比較して、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報を高い割合で決定し、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報以外の第1識別情報と第2識別情報とを決定可能であり、事前決定手段によって第2特定遊技状態に移行させると決定された場合には、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、所定のリーチ状態を構成する識別情報として第1識別情報と第2識別情報とを異なる割合で決定することを特徴とする。

10

可変表示実行手段は、通常状態において事前決定手段によって第2特定遊技状態に移行させると決定された場合と、特別遊技状態において継続報知演出が実行されるときに事前決定手段によって第2特定遊技状態に移行させると決定された場合とで、異なる表示態様で第2特定遊技状態に移行させる旨を表示するように構成されていてもよい。

可変表示実行手段は、特別遊技状態において継続報知演出が実行されるときに事前決定手段によって第2特定遊技状態に移行させると決定された場合に、継続報知演出の実行を継続させる第1演出パターンと、継続報知演出の実行を終了して所定遊技モードに移行させる第2演出パターンとのいずれかの演出パターンに従って演出を実行するように構成されていてもよい。

20

【0011】

遊技機は、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、特定遊技状態に制御する期間を少なくとも第1期間（例えば、7ラウンド）と該第1期間より長い第2期間（例えば、15ラウンド）のうちから決定する期間決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS72，S73を実行する部分。具体的には、大当たり種別を、7ラウンド大当たりの7R確変大当たりと決定したり、15ラウンド大当たりの15R確変大当たりと決定する。）をさらに備え、リーチ識別情報決定手段は、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報（例えば、バトルに勝利しやすい図柄「7」）を決定するときに、期間決定手段が特定遊技状態に第2期間制御すると決定している割合が高くなるような確率で、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択して決定する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS506Bにおいて、図39に示すように、7R確変大当たり用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Bと比較して、図柄「7」に対する割振が大きい15R確変大当たり用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Aを用いて、高い割合でリーチ図柄として「7」を決定する。）ように構成されていてもよい。

30

【0012】

遊技機は、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、特定遊技状態に制御する期間を少なくとも第1期間（例えば、2ラウンド）と該第1期間より長い第2期間（例えば、7ラウンドまたは15ラウンド）のうちから決定する期間決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS72，S73を実行する部分。具体的には、大当たり種別を、2ラウンド大当たりの突然確変大当たりまたは突然時短大当たりと決定したり、7ラウンド大当たりの7R確変大当たりと決定したり、15ラウンド大当たりの15R確変大当たりと決定する。）をさらに備え、リーチ識別情報決定手段は、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報以外の識別情報を決定するときに、継続決定手段が特別遊技状態を継続させないと決定している割合と、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定し、かつ期間決定手段が特定遊技状態に第1期間制御すると決定している割合と、が識別情報の種類（例えば、「7」以

40

50

外の奇数図柄または偶数図柄)に応じて異なるような確率で、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択して決定する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS506Bにおいて、図39に示すように、突然確変大当り用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Cと比較して、偶数図柄に対する割振が大きい突然時短大当り用のバトル時リーチ停止図柄決定テーブル168Dを用いて、高い割合でリーチ図柄として偶数図柄を決定する。)ように構成されていてもよい。

【0013】

継続報知演出実行手段は、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定していても、特別遊技状態を継続させないと決定された旨を報知する偽継続報知演出を実行する偽継続報知演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、突然確変大当りであっても、低い割合で、バトルPA5-1またはバトルPA5-2の変動パターンに従ってステップS519~S522, S840~S858, S872を実行することによって、演出図柄の変動表示中に、味方のキャラクタがバトルに敗北する態様のバトル演出を実行する部分)を含み、偽継続報知演出が実行された後、継続された特別遊技状態に移行してから所定期間後(例えば、演出図柄の変動表示を10回終了した後)に、該特別遊技状態に継続して移行されていることを報知する報知演出(例えば、確変継続報知演出)を実行する報知演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS981でセットした確変継続報知カウンタの値がステップS885で0になったことにもとづいてステップS516Bで確変継続報知演出設定処理を実行し、ステップS519~S522, S840~S858, S872を実行することによって、演出図柄の変動表示中に図55に示す確変継続報知演出を実行する部分)を備えるように構成されていてもよい。

【0014】

遊技機は、第1の始動領域(例えば、第1始動入賞口13)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入したことにもとづいて、各々が識別可能な複数種類の第1の特別識別情報(例えば、第1特別図柄)を可変表示する第1の特別可変表示装置(例えば、第1特別図柄表示器8a)と、第2の始動領域(例えば、第2始動入賞口14)に遊技媒体が進入したことにもとづいて、各々が識別可能な複数種類の第2の特別識別情報(例えば、第2特別図柄)を可変表示する第2の特別可変表示装置(例えば、第2特別図柄表示器8b)と、第1の始動領域および第2の始動領域に遊技媒体が進入したことにもとづいて、第1の特別識別情報および第2の特別識別情報の可変表示を実行する特別可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS107~S109, S125~S127, S131を実行する部分。)とを備え、第2の始動領域は、特別遊技状態に移行されているときには、特別遊技状態に移行されていないときと比較して遊技媒体が進入しやすく(例えば、確変状態移行されているときには高ベース状態に移行され、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されることによって、第2始動入賞口14に始動入賞しやすくなる。)、特別可変表示実行手段は、第2の始動領域に遊技媒体が進入するとともに第1の始動領域に遊技媒体が進入するときには、第1の特別識別情報の可変表示に優先して、第2の特別識別情報の可変表示を実行し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS52で保留特定領域に「第2」を示すデータがあれば、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを優先してセットし、ステップS107~S109, S125~S127, S131を実行することによって、第2特別図柄の変動表示を優先して実行する。)、事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、特定遊技状態に制御する期間を少なくとも第1期間と該第1期間より長い第2期間のうちから決定するとともに、第2の始動領域に遊技媒体が進入したときには、第1の始動領域に遊技媒体が進入したときと比較して少ない割合で、特定遊技状態に第1期間制御する旨を決定する期間決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、図10(B),(C)に示すように、第1特別図柄用の大当り種別判定用テーブル131aと比較して、突然確変大当りに対する判定値の割合が少ない第2特別図柄用の

10

20

30

40

50

大当り種別判定用テーブル 131b を用いて、ステップ S72, S73 を実行する部分) をさらに備えるように構成されていてもよい。

【0015】

遊技機は、事前決定手段によって特定遊技状態に移行させない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S96, S97 を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の可変表示パターンが属する可変表示パターン種別(例えば、変動パターン種別)を複数種類のうちのいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S101, S102 を実行する部分)と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターン(例えば、変動パターン)のうちから識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S104, S105 を実行する部分)とを備え、可変表示実行手段は、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも識別情報の可変表示を含む演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S519 ~ S522, S840 ~ S858, S872 を実行して、演出図柄の変動表示や、演出図柄の変動表示中に擬似連や滑り変動、バトル演出を実行する。)ように構成されていてもよい。

【発明の効果】

【0016】

請求項 1 に記載された遊技機では、可変表示実行手段が、特別遊技状態において事前決定手段により特定遊技状態に移行される旨が決定されたときに、識別情報の可変表示において所定のリーチ状態を発生させた後、継続決定手段の決定結果を報知するための継続報知演出を実行する継続報知演出実行手段と、継続決定手段の決定結果にもとづいて、所定のリーチ状態を構成する識別情報を複数種類の識別情報の中から選択して決定するリーチ識別情報決定手段とを含み、リーチ識別情報決定手段が、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択する確率を異ならせて決定するとともに、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定したことを条件に、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報を決定するように構成されているので、識別情報の可変表示中に継続報知演出(例えば、バトル演出)を実行可能な遊技機において、継続報知演出の結果だけでなく識別情報の可変表示内容に対しても遊技者に関心に向けさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0017】

リーチ識別情報決定手段が、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報を決定するときに、期間決定手段が特定遊技状態に第 2 期間制御すると決定している割合が高くなるような確率で、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択して決定するように構成されることによって、特定識別情報を用いたリーチ演出が実行され、特別遊技状態を継続させる演出態様(例えば、所定のキャラクタがバトルに勝利する演出態様)で継続報知演出が実行された場合には、特定遊技状態により長い期間制御されるとの期待感を遊技者に与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0018】

リーチ識別情報決定手段が、所定のリーチ状態を構成する識別情報として特定識別情報以外の識別情報を決定するときに、継続決定手段が特別遊技状態を継続させないと決定している割合と、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定し、かつ期間決定手段が特定遊技状態に第 1 期間制御すると決定している割合と、が識別情報の種類に応じて異なるような確率で、所定のリーチ状態を構成する識別情報を選択して決定するように構成されることによって、特定識別情報以外の識別情報を用いたリーチ演出が実行される場合であっても、その識別情報の種類に応じて特別遊技状態が継続されるか否かの期待感を異な

らせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0019】

継続報知演出実行手段が、継続決定手段が特別遊技状態を継続させると決定していても、特別遊技状態を継続させないと決定された旨を報知する偽継続報知演出を実行する偽継続報知演出実行手段を含み、偽継続報知演出が実行された後、継続された特別遊技状態に移行してから所定期間後に、該特別遊技状態に継続して移行されていることを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段を備えるように構成されることによって、特別遊技状態を継続させない演出態様（例えば、所定のキャラクタがバトルに勝利しない演出態様）で継続報知演出が実行され、特別遊技状態が終了したかのような演出が実行された場合であっても、実は特別遊技状態が継続しているかもしれないとの期待感を遊技者に与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【0020】

第2の始動領域が、特別遊技状態に移行されているときには、特別遊技状態に移行されていないときと比較して遊技媒体が進入しやすく、特別可変表示実行手段が、第2の始動領域に遊技媒体が進入するとともに第1の始動領域に遊技媒体が進入するときには、第1の特別識別情報の可変表示に優先して、第2の特別識別情報の可変表示を実行し、事前決定手段により特定遊技状態に移行させる旨が決定されたときに、特定遊技状態に制御する期間を少なくとも第1期間と該第1期間より長い第2期間のうちから決定するとともに、第2の始動領域に遊技媒体が進入したときには、第1の始動領域に遊技媒体が進入したときと比較して少ない割合で、特定遊技状態に第1期間制御する旨を決定する期間決定手段をさらに備えるように構成されることによって、特別遊技状態に制御されているときに必要以上に特定遊技状態に第1期間制御する割合が高くなることを防止することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0021】

事前決定手段によって特定遊技状態に移行させない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の可変表示パターンが属する可変表示パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンのうちから識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段とを備え、可変表示実行手段が、可変表示パターン決定手段の決定結果に対応して、少なくとも識別情報の可変表示を含む演出を実行するように構成されることによって、可変表示パターン決定の設計変更を容易化することができ、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0022】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。なお、以下の実施の形態では、パチンコ遊技機を例に説明を行うが、本発明による遊技機はパチンコ遊技機に限られず、スロット機などの他の遊技機に適用することもできる。

40

【0023】

パチンコ遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤6を除く）とを含む構造体である。

【0024】

50

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿 (上皿) 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル (操作ノブ) 5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

【 0 0 2 5 】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置 (L C D) で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の円形の表示画面には、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置 9 は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用 (演出用) の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア (図 4 8 等の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R を参照) があるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの 3 つ領域が離れてもよい。演出表示装置 9 は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【 0 0 2 6 】

遊技盤 6 における下部の左側には、識別情報としての第 1 特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 (第 1 可変表示部) 8 a が設けられている。この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器 (例えば 7 セグメント L E D) で実現されている。すなわち、第 1 特別図柄表示器 8 a は、0 ~ 9 の数字 (または、記号) を可変表示するように構成されている。遊技盤 6 における下部の右側には、識別情報としての第 2 特別図柄を可変表示する第 2 特別図柄表示器 (第 2 可変表示部) 8 b が設けられている。第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器 (例えば 7 セグメント L E D) で実現されている。すなわち、第 2 特別図柄表示器 8 b は、0 ~ 9 の数字 (または、記号) を可変表示するように構成されている。

【 0 0 2 7 】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第 1 特別図柄の種類と第 2 特別図柄の種類とは同じ (例えば、ともに 0 ~ 9 の数字) であるが、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b は、それぞれ、例えば、0 0 ~ 9 9 の数字 (または、2 桁の記号) を可変表示するように構成されていてもよい。

【 0 0 2 8 】

以下、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b とを特別図柄表示器 (可変表示部) と総称することがある。

【 0 0 2 9 】

第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第 1 始動条件または第 2 始動条件が成立 (例えば、遊技球が第 1 始動入賞口 1 3 または第 2 始動入賞口 1 4 に入賞したこと) した後、可変表示の開始条件 (例えば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態) が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果 (停止図柄) を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が通過したことである。ま

た、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。また、この実施の形態では、第1始動入賞口13への入賞および第2始動入賞口14への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるが、第1始動入賞口13への入賞と第2始動入賞口14への入賞のうちのいずれかを優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。例えば第1始動入賞口13への入賞を優先させる場合には、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態であれば、第2保留記憶数が0でない場合でも、第1保留記憶数が0になるまで、第1特別図柄の可変表示を続けて実行する。

【0030】

第1特別図柄表示器8aの近傍には、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第1飾り図柄の可変表示を行う第1飾り図柄表示器9aが設けられている。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9aは、2つのLEDで構成されている。第1飾り図柄表示器9aは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。また、第2特別図柄表示器8bの近傍には、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第2飾り図柄の可変表示を行う第2飾り図柄表示器9bが設けられている。第2飾り図柄表示器9bは、2つのLEDで構成されている。第2飾り図柄表示器9bは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。

【0031】

なお、第1飾り図柄と第2飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがあり、第1飾り図柄表示器9aと第2飾り図柄表示器9bを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【0032】

飾り図柄の変動（可変表示）は、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1飾り図柄表示器9aにおける第1飾り図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2飾り図柄表示器9bにおける第2飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第1飾り図柄表示器9aにおいて大当たりを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当たり図柄が停止表示されるときには、第2飾り図柄表示器9bにおいて大当たりを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。なお、第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bの機能を、演出表示装置9で実現するようにしてもよい。すなわち、第1飾り図柄および第2飾り図柄が、演出表示装置9の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

【0033】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0034】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では

、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

【0035】

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0036】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

【0037】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、第2始動入賞口14に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられているが、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【0038】

第1飾り図柄表示器9aの側方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0039】

第2飾り図柄表示器9bの側方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0040】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部18cという。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられているので、合算保留記憶表示部18cは、必ずしも設けられていなくてもよい。

【0041】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示される

ときには、演出表示装置 9 において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

【 0 0 4 2 】

演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左側には、モータ 8 6 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 6 が回転すると移動する可動部材 7 8 が設けられている。この実施の形態では、可動部材 7 8 は、擬似連の演出や予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動作する。また、演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ 8 7 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 7 が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）7 9 a , 7 9 b が設けられている。例えば、演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b は、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。

10

【 0 0 4 3 】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

【 0 0 4 4 】

遊技領域 6 には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 も設けられている。入賞口 2 9 , 3 0 , 3 3 , 3 9 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 2 9 a , 3 0 a , 3 3 a , 3 9 a で検出される。

20

【 0 0 4 5 】

遊技盤 6 の右側方には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「 」および「 × 」）を可変表示する。

【 0 0 4 6 】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開放状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。

30

40

【 0 0 4 7 】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 L E D 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設

50

けられている。

【0048】

打球供給皿3を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン120が設けられている。操作ボタン120には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン120は、遊技者による押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【0049】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第1飾り図柄表示器9aにおいて第1飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄、第1飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

【0050】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第2飾り図柄表示器9bにおいて第2飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第2特別図柄、第2飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

【0051】

この実施の形態では、確変大当り（後述する15R確変大当り、7R確変大当り、突然確変大当り）となった場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

【0052】

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にと

10

20

30

40

50

って不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

【 0 0 5 3 】

また、普通図柄表示器 1 0 における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 1 5 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【 0 0 5 4 】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、結果として、始動入賞しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【 0 0 5 5 】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【 0 0 5 6 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）3 1 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 2 は、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する R O M 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての R A M 5 5、プログラムに従って制御動作を行う C P U 5 6 および I / O ポート部 5 7 を含む。この実施の形態では、R O M 5 4 および R A M 5 5 は遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、1 チップマイクロコンピュータである。1 チップマイクロコンピュータには、少なくとも C P U 5 6 のほか R A M 5 5 が内蔵されていればよく、R O M 5 4 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I / O ポート部 5 7 は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路 5 0 3 が内蔵されている。

【 0 0 5 7 】

また、R A M 5 5 は、その一部または全部が電源基板 9 1 0 において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ R A M である。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、R A M 5 5 の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップ R A M に保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、R A M 5 5 の全部が、電源バックアップされているとする。

【 0 0 5 8 】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 において C P U 5 6 が R O M 5 4 に格納

10

20

30

40

50

されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0059】

乱数回路503は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路503は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

10

【0060】

乱数回路503は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

【0061】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM54等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

20

【0062】

また、ゲートスイッチ32a、始動口スイッチ13a、カウントスイッチ23、入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aからの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ560に与える入力ドライバ回路58も主基板31に搭載されている。また、可変入賞球装置15を開閉するソレノイド16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置20を開閉するソレノイド21を遊技制御用マイクロコンピュータ560からの指令に従って駆動する出力回路59も主基板31に搭載されている。

30

【0063】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18bおよび普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う。

【0064】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板31に搭載されている。

40

【0065】

この実施の形態では、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板77を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bと、演出図柄を可変表示する演出表示装置9との表示制御を行う。

【0066】

また、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板35を介して、遊技盤に設けられている装飾LED25、および枠側に設けられている枠LED28の表示制御を行うとともに、音声出力基板70を介してスピーカ27からの音出力の

50

制御を行う。

【 0 0 6 7 】

図 3 は、中継基板 7 7、演出制御基板 8 0、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 3 に示す例では、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板 3 5 および音声出力基板 7 0 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 8 0 のみを設けてもよい。

【 0 0 6 8 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における RAM は電源バックアップされていない。演出制御基板 8 0 において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、内蔵または外付けの ROM (図示せず) に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 7 7 を介して入力される主基板 3 1 からの取込信号 (演出制御 INT 信号) に応じて、入力ドライバ 1 0 2 および入力ポート 1 0 3 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 1 0 1 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP (ビデオディスプレイプロセッサ) 1 0 9 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

【 0 0 6 9 】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 1 0 9 が演出制御基板 8 0 に搭載されている。VDP 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 1 0 9 は、VRAM 内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置 9 に出力する。

【 0 0 7 0 】

演出制御用 CPU 1 0 1 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM (図示せず) から必要なデータを読み出すための指令を VDP 1 0 9 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等 (演出図柄を含む)、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 1 0 9 は、演出制御用 CPU 1 0 1 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 1 0 9 は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【 0 0 7 1 】

演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号は、演出制御基板 8 0 において、まず、入力ドライバ 1 0 2 に入力する。入力ドライバ 1 0 2 は、中継基板 7 7 から入力された信号を演出制御基板 8 0 の内部に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 の内部から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路でもある。

【 0 0 7 2 】

中継基板 7 7 には、主基板 3 1 から入力された信号を演出制御基板 8 0 に向かう方向にしか通過させない (演出制御基板 8 0 から中継基板 7 7 へ方向には信号を通過させない) 信号方向規制手段としての単方向性回路 7 4 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 5 7 1 を介して主基板 3 1 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力されるので、中継基板 7 7 から主基板 3 1 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 7 7 からの信号は主基板 3 1 の内部 (遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 側) に入り込まない。なお、出力ポート 5 7 1 は、図 2 に示された I/O ポート部 5 7 の一部である。また、出力ポート 5 7 1 の外側 (中継基板 7 7 側) に、さらに、単方向性回路であ

10

20

30

40

50

る信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

【0073】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、可動部材78を動作させるためにモータ86を駆動する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、演出羽根役物79a, 79bを動作させるためのモータ87を駆動する。

【0074】

また、演出制御用CPU101は、入力ポート107を介して、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて操作ボタン120からの信号を入力する。

【0075】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板35に対してLEDを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

【0076】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25に電流を供給する。

【0077】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

【0078】

次に、遊技機の動作について説明する。図4は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

【0079】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ/タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAM55をアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定レジスタ（エレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0080】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する（ステップS10～S15）。

【0081】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止

10

20

30

40

50

時処理)が行われたか否か確認する(ステップS7)。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0082】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う(ステップS8)。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果(比較結果)は正常(一致)になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0083】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理(ステップS41~S43の処理)を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS41)、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域(RAM55内の領域)に設定する(ステップS42)。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ(特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど)、出力ポートの出力状態が保存されている領域(出力ポートバッファ)、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0084】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンド(停電復旧1指定コマンド)を演出制御基板80に送信する(ステップS43)。そして、ステップS14に移行する。

【0085】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0086】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う(ステップS10)。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ(例えば大当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ(例えば大当たり判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS11)、初期化時設定テーブルの内容を順次RAM55における作業領域に設定する(ステップS12)。

【0087】

ステップS11およびS12の処理によって、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0088】

10

20

30

40

50

また、CPU 56は、サブ基板（主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。）を初期化するための初期化指定コマンド（遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。）を演出制御基板80に送信する（ステップS13）。例えば、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。なお、初期化処理において、CPU 56は、客待ちデモンストレーション指定（デモ指定）コマンドも送信する。

【0089】

また、CPU 56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS14）。CPU 56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0090】

そして、CPU 56は、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560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう（ステップS15）。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。この実施の形態では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0091】

初期化処理の実行（ステップS10～S15）が完了すると、CPU 56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理（ステップS17）および初期値用乱数更新処理（ステップS18）を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し（ステップS16）、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する（ステップS19）。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターン等を決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄の当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理（遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている可変表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう）において、大当り判定用乱数発生カウンタ等のカウント値が1周（乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと）すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0092】

タイマ割込が発生すると、CPU 56は、図5に示すステップS20～S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（ステップS20）。電源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路920が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU 56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0093】

次に、CPU 56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普

10

20

30

40

50

通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップ S 2 2）。第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および普通図柄表示器 1 0 については、ステップ S 3 2、S 3 3 で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【 0 0 9 4 】

また、遊技制御に用いられる普通当り図柄決定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップ S 2 3）。CPU 5 6 は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップ S 2 4、S 2 5）。

10

【 0 0 9 5 】

さらに、CPU 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 6）。特別図柄プロセス処理では、第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b および大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【 0 0 9 6 】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップ S 2 7）。普通図柄プロセス処理では、CPU 5 6 は、普通図柄表示器 1 0 の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU 5 6 は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

20

【 0 0 9 7 】

また、CPU 5 6 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップ S 2 8）。

【 0 0 9 8 】

さらに、CPU 5 6 は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップ S 2 9）。

【 0 0 9 9 】

また、CPU 5 6 は、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 および入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a の検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップ S 3 0）。具体的には、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3 および入賞口スイッチ 2 9 a、3 0 a、3 3 a、3 9 a のいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板 3 7 に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置 9 7 を駆動する。

30

【 0 1 0 0 】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU 5 6 は、出力ポートの出力状態に対応した RAM 領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップ S 3 1：出力処理）。

40

【 0 1 0 1 】

また、CPU 5 6 は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 2）。CPU 5 6 は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が 1 コマ / 0.2 秒であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を + 1 する。また、CPU 5 6 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S 2 2 において駆動信号を出力することによって、第 1 特別図柄表示器 8 a および第 2 特別図柄表示器 8 b における第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示を実行する。

50

【 0 1 0 2 】

さらに、CPU 56 は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップ S 3 3）。CPU 56 は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が 0.2 秒ごとに表示状態（「 」および「 x 」）を切り替えるような速度であれば、0.2 秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「 」を示す 1 と「 x 」を示す 0 ）を切り替える。また、CPU 56 は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップ S 2 2 において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器 10 における普通図柄の演出表示を実行する。

10

【 0 1 0 3 】

その後、割込許可状態に設定し（ステップ S 3 4）、処理を終了する。

【 0 1 0 4 】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 2 m s 毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップ S 2 1 ~ S 3 3（ステップ S 2 9 を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【 0 1 0 5 】

20

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 9 にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にならずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様を、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における「非リーチ」（「通常はずれ」ともいう）の可変表示態様という。

【 0 1 0 6 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b および演出表示装置 9 にはずれ図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに応じて、リーチ演出が実行された後に、または、リーチ演出が実行されずに、リーチにならない所定の演出図柄の組み合わせが停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果を、可変表示結果が「はずれ」となる場合における「リーチ」（「リーチはずれ」ともいう）の可変表示態様という。

30

【 0 1 0 7 】

この実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になった後にリーチ演出が実行され、またはリーチ演出が実行されずに、演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R に、演出図柄が揃って停止表示される。

【 0 1 0 8 】

第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に突然時短大当たり図柄である「5」が停止表示される場合には、演出表示装置 9 において、演出図柄の可変表示態様が「突然確変大当たり」である場合と同様に演出図柄の可変表示が行われた後、所定の突然時短大当たり図柄（突然確変大当たり図柄と同じ図柄。例えば「1 3 5」）が停止表示されることがある。第 1 特別図柄表示器 8 a または第 2 特別図柄表示器 8 b に突然時短大当たり図柄である「5」が停止表示されることに対応する演出表示装置 9 における表示演出を「突然時短大当たり」の可変表示態様という。

40

【 0 1 0 9 】

ここで、突然時短大当たりとは、大当たりと比較して大入賞口の開放回数が少ない回数（この実施の形態では 0.1 秒間の開放を 2 回）まで許容される大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を時短状態に移行させるような大当たりである（すなわち、そのようにす

50

ることにより、遊技者に対して突然に時短状態になったかのように見せるものである)。また、突然確変大当たりとは、大当たり遊技状態において大入賞口の開放回数が少ない回数(この実施の形態では0.1秒間の開放を2回)まで許容されるが大入賞口の開放時間が極めて短い大当たりであり、かつ、大当たり遊技後の遊技状態を確変状態に移行させるような大当たりである(すなわち、そのようにすることにより、遊技者に対して突然に確変状態になったかのように見せるものである)。つまり、この実施の形態では、突然確変大当たりと突然時短大当たりとは、大入賞口の開放パターンが同じである。そのように制御することによって、大入賞口の0.1秒間の開放が2回行われると、突然確変大当たりであるか突然時短大当たりであるかまでは認識できないので、遊技者に対して高確率状態(確変状態)を期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0110】

図6は、可変表示結果がはずれ図柄になる場合における演出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あらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを示す説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1~非リーチPA1-5の変動パターンが用意されている。また、演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1~ノーマルPA2-4、スーパーPA3-1~スーパーPA3-6、スーパーPB3-1~スーパーPB3-3、スーパーPC3-1~スーパーPC3-2の変動パターンが用意されている。なお、図6に示すように、リーチしない場合に使用され擬似連の演出を伴う非リーチPA1-5の変動パターンについては、再変動が2回行われる。リーチする場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンについては、再変動が3回行われる。

20

【0111】

図7および図8は、可変表示結果が大当たり図柄になる場合に対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。この実施の形態では、演出モードがバトルモードに移行されている場合には、可変表示結果が大当たり図柄となる場合における演出図柄の変動表示中に所定のバトル演出(味方と敵のキャラクタがバトルを行う態様の演出)が実行される場合がある。図7は、可変表示結果が大当たり図柄になる場合のうち所定のバトル演出を伴わない場合に対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを例示している。また、図8は、可変表示結果が大当たり図柄になる場合のうち所定のバトル演出を伴う場合に対応してあらかじめ用意された演出図柄の変動パターンを例示している。

30

【0112】

図7に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄になる場合のうち所定のバトル演出を伴わない場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-5~ノーマルPA2-8、スーパーPA4-1~スーパーPA4-6、スーパーPB4-1~スーパーPB4-3、スーパーPD1-1およびスーパーPD1-2、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-2の変動パターンが用意されている。なお、図7において、特殊PG1-1~特殊PG1-3、特殊PG2-1~特殊PG2-2の変動パターンは、突然確変大当たりまたは突然時短大当たりとなる場合に使用される変動パターンである。また、図7に示すように、突然確変大当たりまたは突然時短大当たりでない場合に使用され擬似連の演出を伴う変動パターンについては、再変動が3回行われる。突然確変大当たりまたは突然時短大当たりの場合に使用され擬似連の演出を伴う特殊PG1-3の変動パターンについては、再変動が2回行われる。

40

【0113】

また、図8に示すように、この実施の形態では、特別図柄の可変表示結果が大当たり図柄になる場合のうち所定のバトル演出を伴う場合に対応した変動パターンとして、バトルPA5-1~バトルPA5-17の変動パターンが用意されている。

【0114】

この実施の形態では、後述するように、大当たり種別として、15R確変大当たり、7R確

50

変大当り、突然確変大当り、および突然時短大当りがある。このうち、15R確変大当りまたは7R確変大当りとなった場合には、大当り遊技終了後に演出モードがバトルモードに移行され、以降の演出図柄の変動表示において所定のバトル演出が実行される場合がある。バトルモードに移行されているときに再び15R確変大当りまたは7R確変大当りとなった場合には、演出図柄の変動表示中に味方のキャラクタがバトルに勝利する態様でバトル演出が実行され、その大当り遊技終了後もバトルモードが継続される。また、バトルモードに移行されているときに突然確変大当りとなった場合には、演出図柄の変動表示中にバトルの決着がつかない態様でバトル演出が実行され、その突然確変大当り遊技終了後のバトルモードが継続される。一方、バトルモードに移行されているときに突然時短大当りとなった場合には、演出図柄の変動表示中に味方のキャラクタがバトルに敗北する態様でバトル演出が実行され、バトルモードが終了される。

10

【0115】

バトルPA5 - 1 ~ バトルPA5 - 2の変動パターンは、味方のキャラクタがバトルに敗北する態様のバトル演出を伴う変動パターンである。バトルPA5 - 1 ~ バトルPA5 - 2の変動パターンは、主として、突然時短大当りと決定されたときに選択される。なお、この実施の形態では、選択割合が低いものの、突然確変大当りと決定された場合であっても、バトルPA5 - 1 ~ バトルPA5 - 2の変動パターンが選択されることがある。

【0116】

バトルPA5 - 3 ~ バトルPA5 - 5の変動パターンは、味方のキャラクタがバトルに勝利する態様のバトル演出を伴う変動パターンである。このうち、バトルPA5 - 3 ~ バトルPA5 - 4の変動パターンは、15R確変大当りまたは7R確変大当りと決定されたときに選択される。また、バトルPA5 - 5の変動パターンは、15R確変大当りと決定されたときにのみ選択される。

20

【0117】

バトルPA5 - 6 ~ バトルPA5 - 15の変動パターンは、バトルの決着がつかない態様のバトル演出を伴う変動パターンである。バトルPA5 - 6 ~ バトルPA5 - 15の変動パターンは、突然確変大当りと決定されたときに選択される。

【0118】

バトルPA5 - 16 ~ バトルPA5 - 17の変動パターンは、味方のキャラクタがバトルに敗北するものの復活して立ち直る態様のバトル演出を伴う変動パターンである。バトルPA5 - 16 ~ バトルPA5 - 17の変動パターンは、15R確変大当りまたは7R確変大当りと決定されたときに選択される。

30

【0119】

図9は、各乱数を示す説明図である。各乱数は、以下のように使用される。

(2-1) ランダム2-1 (MR2-1) : 大当りの種類 (15R確変大当り、7R確変大当り、突然確変大当り、突然時短大当り) を決定する (大当り種別判定用)

(2-2) ランダム2-2 (MR2-2) : リーチとするか否か決定する (リーチ判定用)

(3) ランダム3 (MR3) : 変動パターンの種類 (種別) を決定する (変動パターン種別判定用)

40

(4) ランダム4 (MR4) : 変動パターン (変動時間) を決定する (変動パターン判定用)

(5) ランダム5 (MR5) : 普通図柄にもとづく当りを発生させるか否か決定する (普通図柄当り判定用)

(6) ランダム6 (MR6) : ランダム5の初期値を決定する (ランダム5初期値決定用)

【0120】

図5に示された遊技制御処理におけるステップS23では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、(2-1)の大当り種別判定用乱数、および(5)の普通図柄当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウントアップ (1加算) を行う。すなわち、それら

50

が判定用乱数であり、それら以外の乱数が表示用乱数（ランダム２ - ２、ランダム３、ランダム４）または初期値用乱数（ランダム６）である。なお、遊技効果を高めるために、上記の乱数以外の乱数も用いてもよい。また、この実施の形態では、大当たり判定用乱数として、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されたハードウェア（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部のハードウェアでもよい。）が生成する乱数を用いる。

【０１２１】

図１０（Ａ）、（Ｂ）は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図１０（Ａ）の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図１０（Ａ）の右欄に記載されている各数値が設定されている。図１０（Ａ）に記載されている数値が大当たり判定値である。

10

【０１２２】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムＲ）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図１０（Ａ）に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（１５Ｒ確変大当たり、７Ｒ確変大当たり、突然確変大当たり、突然時短大当たり）にすることに決定する。なお、図１０（Ａ）に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける停止図柄を大当たり図柄にするか否か決定するということでもある。

20

【０１２３】

図１０（Ｂ）、（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当たり種別判定テーブル１３１を示す説明図である。このうち、図１０（Ｂ）は、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第１特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第１特別図柄用）１３１ａである。また、図１０（Ｃ）は、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことにもとづく保留記憶を用いて（すなわち、第２特別図柄の変動表示が行われるとき）大当たり種別を決定する場合の大当たり種別判定テーブル（第２特別図柄用）１３１ｂである。

30

【０１２４】

大当たり種別判定テーブル１３１は、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数（ランダム２ - １）にもとづいて、大当たりの種別を「１５Ｒ確変大当たり」、「７Ｒ確変大当たり」、「突然確変大当たり」、「突然時短大当たり」のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。なお、「１５Ｒ確変大当たり」とは、１５ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。また、「７Ｒ確変大当たり」とは、７ラウンドの大当たり遊技状態に制御し、その大当たり遊技状態の終了後に確変状態に移行させる大当たりである。大当たり種別判定テーブル１３１には、ランダム２ - １の値と比較される数値であって、「１５Ｒ確変大当たり」、「７Ｒ確変大当たり」、「突然確変大当たり」、「突然時短大当たり」のそれぞれに対応した判定値（大当たり種別判定値）が設定されている。ＣＰＵ５６は、ランダム２ - １の値が大当たり種別判定値のいずれかに一致した場合に、大当たりの種別を、一致した大当たり種別判定値に対応する種別に決定する。

40

【０１２５】

図１１（Ａ）～（Ｄ）および図１２（Ｅ）～（Ｈ）は、大当たり用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｈを示す説明図である。大当たり用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｈは、可変表示結果を大当たり図柄にする旨の判定がなされたときに、大当たり種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム３）にもとづいて複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブ

50

ルである。なお、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 H のうち、図 1 2 (E) ~ (H) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 E ~ 1 3 2 H は、演出モードがバトルモードに移行されている場合に参照されるテーブルである。また、図 1 2 (A) ~ (D) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D は、演出モードがバトルモードに移行されていない場合に参照されるテーブルである。

【 0 1 2 6 】

演出モードがバトルモードに移行されていない場合に参照される各大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D には、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、ノーマル C A 3 - 1、スーパー C A 3 - 2 ~ スーパー C A 3 - 4、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。

10

【 0 1 2 7 】

例えば、大当り種別が「 7 R 確変大当り」である場合に用いられる図 1 1 (A) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A と、大当り種別が「 1 5 R 確変大当り」である場合に用いられる図 1 1 (B) に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B とで、ノーマル C A 3 - 1 やスーパー C A 3 - 2 の変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A では、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられ、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B では、スーパー C A 3 - 3 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられていない。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A では、スーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられず、大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 B では、スーパー C A 3 - 4 の変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。

20

【 0 1 2 8 】

このように、大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 A ~ 1 3 2 D を比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する判定値の割り当てが異なっている。また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して判定値が割り当てられている。よって、大当り種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

30

【 0 1 2 9 】

また、大当り種別が「突然確変大当り」や「突然時短大当り」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 C、1 3 2 D では、例えば、特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 といった大当り種別が「突然確変大当り」や「突然時短大当り」以外である場合には判定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、判定値が割り当てられている。よって、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突然確変大当り」や「突然時短大当り」となることに応じて 2 ラウンド大当り状態に制御する場合には、1 5 ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【 0 1 3 0 】

また、演出モードがバトルモードに移行されている場合に参照される各大当り用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 E ~ 1 3 2 H には、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、ノーマル C A 3 - 1、バトル C A 5 - 1 ~ バトル C A 5 - 4、特殊 C A 4 - 1 の変動パターン種別のいずれかに対応する判定値が設定されている。したがって、この実施の形態では、演出モードがバトルモードに移行されている場合であっても、変動パターン種別としてノーマル C A 3 - 1 や特殊 C A 4 - 1 が選択された場合には、所定のバトル演出を伴わない演出図柄の変動表示が行われる場合がある。また、変動パターン種別としてバトル C A 5 - 1 ~ バトル C A 5 - 4 が選択された場合には、所定のバトル演出を伴う演出図柄の変動表示が行われることになる。

40

【 0 1 3 1 】

50

図 1 3 (A) ~ (C) は、ROM 5 4 に記憶されているリーチ判定テーブル 1 3 4 A を示す説明図である。リーチ判定テーブル 1 3 4 A は、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数 (ランダム 2 - 2) にもとづいて判定するために参照されるテーブルである。リーチ判定テーブル 1 3 4 A は、リーチ判定用の乱数 (ランダム 2 - 2) の値と比較される数値 (判定値) であって、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 5 といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3 といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに対応する判定値を含む。

【 0 1 3 2 】

例えば、図 1 3 に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 A の設定では、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、「 1 」 ~ 「 2 0 4 」の範囲の値が非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられ、「 2 0 5 」 ~ 「 2 3 9 」の範囲の値がリーチ H A 2 - 1 に割り当てられている。保留記憶数が「 1 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 1 7 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 2 に割り当てられている。保留記憶数が「 2 」である場合に対応して非リーチ H A 1 - 1 や非リーチ H A 1 - 2 に割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 2 0 」の範囲の値が、非リーチ H A 1 - 3 に割り当てられている。保留記憶数が「 3 」である場合や「 4 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 3 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 3 0 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 4 に割り当てられている。保留記憶数が「 5 」 ~ 「 8 」である場合に対応して、非リーチ H A 1 - 1 ~ 非リーチ H A 1 - 4 のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「 1 」 ~ 「 2 3 5 」の範囲の判定値が、非リーチ H A 1 - 5 に割り当てられている。このような設定によって、保留記憶数が所定数 (例えば、「 3 」) 以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【 0 1 3 3 】

図 1 4 は、ROM 5 4 に記憶されているリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A を示す説明図である。リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A は、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) にもとづいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A は、リーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3 といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A は、リーチ状態にする旨の判定結果がリーチ H A 2 - 1 ~ リーチ H A 2 - 3 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数 (ランダム 3) の値と比較される数値 (判定値) であって、ノーマル C A 2 - 1、スーパー C A 2 - 2、スーパー C A 2 - 3 の変動パターン種別のいずれかに決定するためのデータ (判定値) を含む。

【 0 1 3 4 】

例えば、図 1 4 に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A では、リーチ H A 2 - 1 にする旨の判定結果に対応して、「 1 」 ~ 「 1 2 8 」の範囲の値 (判定値) がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられ、それ以外の値がスーパー C A 2 - 2 やスーパー C A 2 - 3 の変動パターン種別に割り当てられている。また、リーチ H A 2 - 2 にする旨の判定結果に対応して、「 1 」 ~ 「 1 7 0 」の範囲の値がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられている。さらに、リーチ H A 2 - 3 にする旨の判定結果に対応して、「 1 」 ~ 「 1 8 2 」の範囲の値がノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に割り当てられている。リーチ H A 2 - 1 には、図 1 3 に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 A によって、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数 (ランダ

ム 2 - 2) の値と比較される判定値が割り当てられている。リーチ H A 2 - 2 には、保留記憶数が「 1 」や「 2 」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。リーチ H A 2 - 3 には、保留記憶数が「 3 」～「 8 」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。これらの設定によって、保留記憶数が所定数（例えば、「 1 」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

10

【 0 1 3 5 】

図 1 5 は、ROM 5 4 に記憶されている非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A を示す説明図である。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A は、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）にもとづいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A は、非リーチ H A 1 - 1 ～非リーチ H A 1 - 5 といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A は、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチ H A 1 - 1 ～非リーチ H A 1 - 5 のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ C A 1 - 1 ～非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別のいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

20

【 0 1 3 6 】

図 1 6 および図 1 7 は、ROM 5 4 に記憶されている当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ～ 1 3 7 C を示す説明図である。当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ～ 1 3 7 C は、可変表示結果を「大当り」にする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ～ 1 3 7 C は、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマル C A 3 - 1、スーパー C A 3 - 2 ～スーパー C A 3 - 4 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊 C A 4 - 1、特殊 C A 4 - 2 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 B が使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をバトル C A 5 - 1 ～バトル C A 5 - 4 のいずれかにする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 C が使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル 1 3 7 A ～ 1 3 7 C は、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数（ランダム 4）の値と比較される数値（判定値）であって、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに対応するデータ（判定値）を含む。

30

40

【 0 1 3 7 】

なお、バトル C A 5 - 1 は、図 1 2 (E) に示したように、1 5 R 確変大当りである場合に選択される変動パターン種別である。この実施の形態では、図 1 7 に示すように、1 5 R 確変大当りとなりバトル C A 5 - 1 が選択された場合には、味方のキャラクタがバトルに勝利する態様のバトル演出を伴う変動パターンであるバトル P A 5 - 3 ～バトル P A 5 - 5 や、味方のキャラクタがバトルに敗北するものの復活して立ち直る態様のバトル演出を伴う変動パターンであるバトル P A 5 - 1 6 ～バトル P A 5 - 1 7 が選択されることがわかる。

【 0 1 3 8 】

また、バトル C A 5 - 2 は、図 1 2 (F) に示したように、7 R 確変大当りである場合

50

に選択される変動パターン種別である。この実施の形態では、図17に示すように、7R確変大当たりとなりバトルCA5-2が選択された場合には、味方のキャラクタがバトルに勝利する態様のバトル演出を伴う変動パターンであるバトルPA5-3～バトルPA5-4や、味方のキャラクタがバトルに敗北するものの復活して立ち直る態様のバトル演出を伴う変動パターンであるバトルPA5-16～バトルPA5-17が選択されることがわかる。

【0139】

また、バトルCA5-4は、図12(H)に示したように、突然時短大当たりである場合に選択される変動パターン種別である。この実施の形態では、図17に示すように、突然時短大当たりとなりバトルCA5-4が選択された場合には、味方のキャラクタがバトルに敗北する態様のバトル演出を伴う変動パターンであるバトルPA5-1～バトルPA5-2が選択されることがわかる。

10

【0140】

また、バトルCA5-3は、図12(G)に示したように、突然確変大当たりである場合に選択される変動パターン種別である。この実施の形態では、図17に示すように、突然確変大当たりとなりバトルCA5-3が選択された場合には、主として、バトルの決着がつかない態様のバトル演出を伴う変動パターンであるバトルPA5-6～バトルPA5-15が選択されることがわかる。また、突然確変大当たりとなりバトルCA5-3が選択された場合であっても、図17に示すように、低い選択割合で、味方のキャラクタがバトルに敗北する態様のバトル演出を伴う変動パターンであるバトルPA5-1～バトルPA5-2が選択されることがある。

20

【0141】

図18(A)、(B)は、ROM54に記憶されているはずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bを示す説明図である。はずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定がなされたときに、リーチ状態にするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各はずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチCA1-1～非リーチCA1-4のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル138Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3のいずれかにする旨の決定結果に応じて、はずれ変動パターン判定テーブル138Bが使用テーブルとして選択される。

30

【0142】

はずれ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「はずれ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定するためのデータ(判定値)を含む。はずれ変動パターン判定テーブル138Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)であって、演出図柄の可変表示結果が「はずれ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定するためのデータ(判定値)を含む。

40

【0143】

図18に示すはずれ変動パターン判定テーブル138Aでは、非リーチCA1-4や非リーチCC1-3といった非リーチの変動パターン種別になる場合に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-5といった特定演出を実行する変動パターン(図6参照)に、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)が割り当てられている。このような設定によって、演出図柄の可変表示結果を「はずれ」にする旨の判定、および、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定に対応して、非

50

リーチ P A 1 - 4 ~ 非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンのいずれかにする決定を行い、特定演出（非リーチ P A 1 - 4 の演出（「滑り」）または非リーチ P A 1 - 5 の演出（「擬似連」））を実行することができる。

【 0 1 4 4 】

また、非リーチ P A 1 - 5 を含む非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に対して、図 1 5 (A) に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 6 A において、変動パターン種別判定用の乱数（ランダム 3 ）の値と比較される数値（判定値）であって、非リーチ H A 1 - 1 に対して「 2 1 7 」～「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチ H A 1 - 2 に対して「 2 3 0 」～「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチ H A 1 - 3 に対して「 2 3 1 」～「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチ H A 1 - 4 に対して「 2 3 7 」～「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられ、非リーチ H A 1 - 5 に対して「 2 3 7 」～「 2 4 1 」の範囲の判定値が割り当てられている。また、非リーチ H A 1 - 1 に対して、図 1 3 (A) に示すリーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 0 」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2 ）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」～「 2 0 4 」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 2 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 1 」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2 ）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」～「 2 1 7 」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 3 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 2 」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2 ）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」～「 2 2 0 」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチ H A 1 - 4 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 3 」および「 4 」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2 ）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」～「 2 3 0 」の範囲の判定値が割り当てられて、非リーチ H A 1 - 4 に対して、リーチ判定テーブル 1 3 4 A において、保留記憶数が「 5 」～「 8 」に対応して、リーチ判定用の乱数（ランダム 2 - 2 ）の値と比較される数値（判定値）であって、「 1 」～「 2 3 5 」の範囲の判定値が割り当てられている。従って、保留記憶数が「 1 」や「 2 」である場合には、保留記憶数が「 0 」である場合に比べて、非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、保留記憶数が「 3 」や「 4 」である場合には、保留記憶数が「 0 」である場合や、「 1 」または「 2 」である場合に比べて、非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、保留記憶数が「 5 」～「 8 」である場合には、保留記憶数が「 0 」～「 4 」である場合に比べて、非リーチ P A 1 - 5 （「擬似連」を含む）を含む非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【 0 1 4 5 】

なお、図 1 8 に例示されたはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を用いる場合には、「擬似連」を含む変動パターンとして非リーチ P A 1 - 5 のみが選択されうるが、「擬似連」を含む複数種類の変動パターンが選択可能になるようにはずれ変動パターン判定テーブル 1 3 8 A を構成してもよい。

【 0 1 4 6 】

図 6 に例示した変動パターンでは、特定演出が実行されない非リーチ P A 1 - 1 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 5 . 7 5 秒であり、非リーチ P A 1 - 2 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 3 . 7 5 秒であり、非リーチ P A 1 - 3 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が 1 . 5 0 秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は 8 . 2 5 秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は 1 6 . 7 0 秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特別図柄の変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特別図柄の変動時間に比べて長くなっている。そして、保留記憶数が「 1 」以上である場合には、「 0 」である場合に比べて特定演出を実行する非

リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。また、保留記憶数が「3」以上である場合には、「3」未満である場合に比べて非リーチ C A 1 - 4 の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。よって、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0147】

図18に示すはずれ変動パターン判定テーブル138Bでは、ノーマル C A 2 - 1 の変動パターン種別になる場合に対応して、ノーマル P A 2 - 1 ~ ノーマル P A 2 - 4 といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)が割り当てられている。また、スーパー C A 2 - 2 の変動パターン種別になる場合に対応して、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 3 といったリーチ演出 1 を実行する変動パターンや、スーパー P A 3 - 4 ~ スーパー P A 3 - 6 といったリーチ演出 2 を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)が割り当てられている。また、スーパー C A 2 - 3 の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマル P A 2 - 1 に加えて、スーパー P B 3 - 1 ~ スーパー P B 3 - 3、スーパー P C 3 - 1 ~ スーパー P C 3 - 2 といったリーチ演出 1 を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)が割り当てられている。

【0148】

さらに、例えば、スーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 6、スーパー P B 3 - 3 の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことにもとづいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類によって、変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパー P A 3 - 3 の変動パターンは、リーチ演出 1 を実行する変動パターンであることから、図18に示すはずれ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパー C A 2 - 2 の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)が割り当てられている。スーパー P A 3 - 6 の変動パターンは、リーチ演出 2 を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパー C A 2 - 2 の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)が割り当てられている。スーパー P B 3 - 3 の変動パターンは、リーチ演出 1 を実行する変動パターンであることから、はずれ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパー C A 2 - 3 の変動パターン種別になる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数(ランダム4)の値と比較される数値(判定値)が割り当てられている。

【0149】

図19は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図19に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)である(それぞれ変動パターンXXに対応)。つまり、図6~図8に示された使用されうる変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、第1飾り図柄表示器9aまたは第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄可変表示を開始するように制御し、演出表示装置9において演出図柄の可変表示を開始するように制御する。

【0150】

コマンド8C01(H)~8C05(H)は、大当たりとするか否か、および大当たり遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマ

10

20

30

40

50

ンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8 C 0 1 (H) ~ 8 C 0 5 (H) を表示結果特定コマンドという。

【 0 1 5 1 】

コマンド 8 D 0 1 (H) は、第 1 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 1 図柄変動指定コマンド) である。コマンド 8 D 0 2 (H) は、第 2 特別図柄の可変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 2 図柄変動指定コマンド) である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド (または図柄変動指定コマンド) と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の可変表示を開始するのか第 2 特別図柄の可変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

10

【 0 1 5 2 】

コマンド 8 F 0 0 (H) は、演出図柄 (および飾り図柄) の可変表示 (変動) を終了して表示結果 (停止図柄) を導出表示することを示す演出制御コマンド (図柄確定指定コマンド) である。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄および飾り図柄の可変表示 (変動) を終了して表示結果を導出表示する。

【 0 1 5 3 】

コマンド 9 0 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド (初期化指定コマンド : 電源投入指定コマンド) である。コマンド 9 2 0 0 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド (停電復旧指定コマンド) である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ R A M にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

20

【 0 1 5 4 】

コマンド 9 F 0 0 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド (客待ちデモ指定コマンド) である。

【 0 1 5 5 】

コマンド A 0 0 1 ~ A 0 0 3 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド (大当たり開始指定コマンド : ファンファーレ指定コマンド) である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始 1 指定コマンド、大当たり開始指定 2 指定コマンドおよび突然時短 / 突然確変大当たり開始指定コマンドがある。コマンド A 1 X X (H) は、X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド (大入賞口開放中指定コマンド) である。A 2 X X (H) は、X X で示す回数 (ラウンド) の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド (大入賞口開放後指定コマンド) である。

30

【 0 1 5 6 】

コマンド A 3 0 1 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、1 5 R 確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド (大当たり終了 1 指定コマンド : エンディング 1 指定コマンド) である。コマンド A 3 0 2 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、7 R 確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド (大当たり終了 2 指定コマンド : エンディング 2 指定コマンド) である。コマンド A 3 0 3 (H) は、突然時短大当たりの遊技の終了または突然確変大当たりの遊技の終了を指定する演出制御コマンド (突然時短 / 突然確変大当たり終了指定コマンド : エンディング 3 指定コマンド) である。

40

【 0 1 5 7 】

コマンド C 0 0 0 (H) は、第 1 始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第 1 始動入賞指定コマンド) である。コマンド C 1 0 0 (H) は、第 2 始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド (第 2 始動入賞指定コマンド) である。第 1 始動入賞指

50

定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0158】

コマンドC2XX(H)は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC2XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数減算指定コマンド)である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

10

【0159】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図19に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0160】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

20

【0161】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を表し、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」に設定され、EXTデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「0」に設定される。なお、そのような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。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい

【0162】

30

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0~CD7の8本のパレル信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状(矩形波状)の取込信号(演出制御INT信号)を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0163】

図19に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示(変動)と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した飾り図柄の可変表示(変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないようにすることができる。

40

【0164】

なお、コマンド8D01(H)(第1図柄変動指定コマンド)およびコマンド8D02(H)(第2図柄変動指定コマンド)は、演出制御用マイクロコンピュータ100が、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中に装飾用(演出用)の図柄と

50

しての第1飾り図柄の可変表示を行う第1飾り図柄表示器9aにおいて飾り図柄の変動を行うのか、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に第2飾り図柄の可変表示を行う第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。

【0165】

図20は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）が実行する特別図柄プロセス処理（ステップS26）のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aまたは第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する（ステップS311、S312）。そして、ステップS300～S307のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300～S307のうちのいずれかの処理を行う。

10

【0166】

ステップS300～S307の処理は、以下のような処理である。

【0167】

特別図柄通常処理（ステップS300）：特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数（合計保留記憶数）を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合計保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合計保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS301に応じた値（この例では1）に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときによりセットされる。

20

【0168】

変動パターン設定処理（ステップS301）：特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間（可変表示時間：可変表示を開始してから表示結果を導出表示（停止表示）するまでの時間）を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS302に対応した値（この例では2）に更新する。

30

【0169】

表示結果特定コマンド送信処理（ステップS302）：特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果特定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS303に対応した値（この例では3）に更新する。

40

【0170】

特別図柄変動中処理（ステップS303）：特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過（ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に対応した値（この例では4）に更新する。

【0171】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に

50

、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当りフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。大当りフラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

【0172】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当り遊技を開始する処理でもある。

【0173】

大入賞口開放中処理（ステップS306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当り遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

【0174】

大当り終了処理（ステップS307）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

【0175】

図21は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、オンしたのが第1始動口スイッチ13aであるか否かを確認する（ステップS211）。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56は、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する（ステップS212）。第1保留記憶数カウンタの値が4であれば、ステップS221に移行する。

【0176】

第1保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213）。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（ステップS214）。

【0177】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ13a

10

20

30

40

50

がオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01(H)をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02(H)をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、00(H)がセットされている。

【0178】

図22(A)は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)の構成例を示す説明図である。図22(A)に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保されている。なお、図22(A)には、合計保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図22(A)に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値(この例では8)に対応した領域が確保され、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづいて入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。

10

【0179】

図22(B)は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域(保留バッファ)の構成例を示す説明図である。図22(B)に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値(この例では4)に対応した保存領域が確保されている。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

20

【0180】

始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップS215)。なお、ステップS215の処理では、ランダムR(大当り判定用乱数)およびソフトウェア乱数であるランダム2-1(図9参照)が、保存領域に格納される。

【0181】

次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS216)。また、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS217)。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS218)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第1始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

30

【0182】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル(あらかじめROMにコマンド毎に設定されている)のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理(ステップS29)において演出制御コマンドを送信する。

40

【0183】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する(ステップS221)。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU56は、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する(ステップS222)。第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、処理を終了する。なお、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、再度第1始動口スイッチ13aがオンしているか否かを確認する(ステップS211参照)処理を行うようにしてもよい。

【0184】

50

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS223)。また、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする(ステップS224)。

【0185】

次いで、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する(ステップS225)。なお、ステップS225の処理では、ランダムR(大当り判定用乱数)およびランダム2-1(図9参照)が、保存領域に格納される。

【0186】

次いで、CPU56は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う(ステップS226)。また、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす(ステップS227)。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する(ステップS228)。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【0187】

なお、ステップS213~218の処理とステップS223~228の処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU56は、まず、第1始動口スイッチ13aがオン状態になったことを検出した場合に「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態になったことを検出した場合に「第2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ(第1保留記憶数バッファまたは第2保留記憶数バッファ)を選択したり始動入賞指定コマンド(第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド)を選択する。

【0188】

図23および図24は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理(ステップS300)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、CPU56は、合算保留記憶数の値を確認する(ステップS51)。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

【0189】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、保留特定領域(図27(A)参照)に設定されているデータのうち、「第2」を示すデータが存在するか否かを確認する(ステップS52)。「第2」を示すデータが存在すれば、特別図柄ポインタ(第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのが第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ)に「第2」を示すデータを設定する(ステップS53)。「第2」を示すデータが存在しなければ(すなわち、この場合、保留特定領域には「第1」を示すデータのみが設定されている)、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する(ステップS54)。

【0190】

この実施の形態では、ステップS52~S54に示す処理が実行されることによって、第1始動入賞口13に始動入賞したことにもとづく第1特別図柄の変動表示と比較して、第2始動入賞口14に始動入賞したことにもとづく第2特別図柄の変動表示を優先して実行する。

【0191】

CPU56は、RAM55において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する(ステップS55)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM55の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数

10

20

30

40

50

値を読み出して R A M 5 5 の乱数バッファ領域に格納する。

【 0 1 9 2 】

そして、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップ S 5 6）。具体的には、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合には、第 1 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 1 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の内容のうち最初の「第 1」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示している場合に、第 2 保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算し、かつ、第 2 保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、保留特定領域の内容のうち最初の「第 2」を示すデータを削除し、以降の保留特定領域の内容をシフトする。

10

【 0 1 9 3 】

すなわち、C P U 5 6 は、特別図柄ポインタが「第 1」を示している場合に、R A M 5 5 の第 1 保留記憶数バッファにおいて第 1 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 1 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第 2」を示す場合に、R A M 5 5 の第 2 保留記憶数バッファにおいて第 2 保留記憶数 = n ($n = 2, 3, 4$) に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第 2 保留記憶数 = $n - 1$ に対応する保存領域に格納する。

【 0 1 9 4 】

よって、各第 1 保留記憶数（または、各第 2 保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第 1 保留記憶数（または、第 2 保留記憶数）= 1, 2, 3, 4 の順番と一致するようになっている。

20

【 0 1 9 5 】

そして、C P U 5 6 は、合算保留記憶数カウンタのカウント値を R A M 5 5 の所定の領域に保存した後（ステップ S 5 7）、合算保留記憶数の値を 1 減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を 1 減算する（ステップ S 5 8）。なお、C P U 5 6 は、カウント値が 1 減算される前の合算保留記憶数カウンタの値を R A M 5 5 の所定の領域に保存する。

【 0 1 9 6 】

特別図柄通常処理では、最初に、第 1 始動入賞口 1 3 を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータすなわち第 1 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 1」を示すデータ、または第 2 始動入賞口 1 4 を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータすなわち第 2 特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第 2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップ S 3 0 0 ~ S 3 1 0 の処理を、第 1 特別図柄を対象とする場合と第 2 特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

30

【 0 1 9 7 】

次いで、C P U 5 6 は、乱数バッファ領域からランダム R（大当たり判定用乱数）を読み出し、大当たり判定モジュールを実行する。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図 1 0 参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

40

【 0 1 9 8 】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（R O M 5 4 における図 1 0（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（R O M 5 4 における図 1 0（A）の左側の数値が設定されて

50

いるテーブル)とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行う。すなわち、CPU56は、大当たり判定用乱数(ランダムR)の値が図10(A)に示すいずれかの大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たりとすることに決定する。大当たりとすることに決定した場合には(ステップS61)、ステップS71に移行する。なお、大当たりとするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当たり図柄とするか否か決定するということでもある。

【0199】

10

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにはリセットされる。具体的には、確変大当たりまたは突然確変大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当たりとすることに決定され、大当たり遊技を終了する処理においてリセットされる。

【0200】

なお、ランダムRの値が大当たり判定値のいずれにも一致しない場合には(ステップS61のN)、すなわち、はずれである場合には、そのままステップS75に移行する。

【0201】

ステップS71では、CPU56は、大当たりフラグをセットする。そして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、特別図柄ポインタが示す方の大当たり種別判定テーブルを選択する(ステップS72)。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、図10(B)に示す第1特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131aを選択する。また、CPU56は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、図10(C)に示す第2特別図柄用の大当たり種別判定用テーブル131bを選択する。

20

【0202】

次いで、CPU56は、選択した大当たり種別判定テーブルを用いて、乱数バッファ領域に格納された大当たり種別判定用の乱数(ランダム2-1)の値と一致する値に対応した種別(「15R確変大当たり」、「7R確変大当たり」、「突然確変大当たり」または「突然時短大当たり」)を大当たりの種別に決定する(ステップS73)。なお、この場合に、図10(B)、(C)に示すように、第2特別図柄の変動表示が実行される場合には、第1特別図柄の変動表示が実行される場合と比較して、低い割合で「突然確変大当たり」と決定される。

30

【0203】

また、CPU56は、決定した大当たりの種別を示すデータをRAM55における大当たり種別バッファに設定する(ステップS74)。例えば、大当たり種別が「15R確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「01」が設定され、大当たり種別が「7R確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「02」が設定され、大当たり種別が「突然確変大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「03」が設定され、大当たり種別が「突然時短大当たり」の場合には大当たり種別を示すデータとして「04」が設定される。

40

【0204】

次いで、CPU56は、特別図柄の停止図柄を決定する(ステップS75)。具体的には、大当たりフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「-」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当たりフラグがセットされている場合には、大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」のいずれかを特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当たり種別を「突然確変大当たり」に決定した場合には「1」を特別図柄の停止図柄に決定し、「突然時短大当たり」に決定した場合には「5」を特別図柄の停止図柄に決定する。また、「7R確変大当たり」に決定した場合には「3」を特別

50

図柄の停止図柄に決定し、「１５Ｒ確変大当り」に決定した場合には「７」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【０２０５】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）に対応した値に更新する（ステップＳ７６）。

【０２０６】

図２５は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップＳ３０１）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、ＣＰＵ５６は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップＳ９１）。

【０２０７】

大当りフラグがセットされている場合には、現在の演出モードがバトルモードに移行されていることを示すバトルモードフラグがセットされているか否かを確認する（ステップＳ９２）。なお、バトルモードフラグは、１５Ｒ確変大当りまたは７Ｒ確変大当りにもとづく大当り遊技を終了するときに、後述する大当り終了処理においてセットされる。バトルモードフラグがセットされていれば（ステップＳ９２のＹ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、バトルモード用の大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ｅ～１３２Ｈ（図１２参照）のいずれかを選択する（ステップＳ９３）。そして、ステップＳ１０１に移行する。なお、ＣＰＵ５６は、遊技状態を、確変フラグおよび時短フラグの状態によって判定できる。

【０２０８】

バトルモードフラグがセットされていなければ（ステップＳ９２のＮ）、ＣＰＵ５６は、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル１３２Ａ～１３２Ｄ（図１参照）のいずれかを選択する（ステップＳ９４）。そして、ステップＳ１０１に移行する。

【０２０９】

大当りフラグがセットされていない場合には、ランダム２－２を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム２－２を抽出する（ステップＳ９６）。そして、ＣＰＵ５６は、リーチ判定テーブル１３４Ａ（図１３参照）における保留記憶数（保留記憶数カウンタの値）に応じた領域において、ランダム２－２の値と一致する値に対応したリーチ状態の有無を示すデータによって、リーチするか否かと、リーチしない場合の演出の種別またはリーチする場合のリーチの種別を決定する（ステップＳ９７）。なお、ステップＳ９７の処理で用いられる保留記憶数として、ステップＳ５６の処理で－１される前の値を用いてもよい。

【０２１０】

リーチすることに決定した場合には、ステップＳ９７の処理で決定されたリーチの種別（リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３）に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３５Ａ（図１４参照）を選択する（ステップＳ９９）。リーチしないことに決定した場合には、ステップＳ９７の処理で決定された演出の種別（非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５）に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル１３６Ａ（図１５参照）を選択する（ステップＳ１００）。そして、ステップＳ１０１に移行する。

【０２１１】

ステップＳ１０１では、ＣＰＵ５６は、ランダム３を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム３の値を抽出する。そして、抽出したランダム３の値にもとづいて、ステップＳ９３、Ｓ９４、Ｓ９９またはＳ１００の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップＳ１０２）。

【０２１２】

次いで、ＣＰＵ５６は、ステップＳ１０２の変動パターン種別の決定結果にもとづいて

10

20

30

40

50

、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A～137C（図16および図17参照）、はずれ変動パターン判定テーブル138A、138B（図18参照）のうちのいずれかを選択する（ステップS103）。また、ランダム4を生成するためのカウンタのカウント値を抽出することによってランダム4の値を抽出する（ステップS104）。そして、抽出したランダム4の値にもとづいて、ステップS103の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS105）。

【0213】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS106）。

10

【0214】

また、特別図柄の変動を開始する（ステップS107）。例えば、ステップS33の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する（ステップS108）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を表示結果特定コマンド送信処理（ステップS302）に対応した値に更新する（ステップS109）。

【0215】

20

図26は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップS302）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、CPU56は、決定されている大当りの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果5指定のいずれかの演出制御コマンド（図19参照）を送信する制御を行う。具体的には、CPU56は、まず、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS110）。セットされていない場合には、ステップS118に移行する。大当りフラグがセットされている場合、大当りの種別が15R確変大当りであるときには、表示結果2指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS111、S112）。なお、15R確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「01」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が7R確変大当りであるときには、表示結果3指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS113、S114）。なお、7R確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「02」であるか否かを確認することによって判定できる。また、CPU56は、大当りの種別が突然確変大当りであるときには、表示結果4指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS115、S116）。なお、突然確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップS74で大当り種別バッファに設定されたデータが「03」であるか否かを確認することによって判定できる。そして、15R確変大当り、7R確変大当りおよび突然確変大当りのいずれでもないときには（すなわち、突然時短大当りであるときには）、CPU56は、表示結果5指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS117）。

30

40

【0216】

一方、CPU56は、大当りフラグがセットされていないときには（ステップS110のN）、表示結果1指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS118）。

【0217】

そして、合算保留記憶数を1減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップS119）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、CPU56は、送信した表示結果特定コマンドをRAM55における演出図柄種類格納領域に保存しておく。

【0218】

50

その後、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 303）に対応した値に更新する（ステップS 120）。

【0219】

図27は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS 303）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 56は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 125）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 126）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 304）に対応した値に更新する（ステップS 127）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0220】

図28は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 304）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、CPU 56は、ステップS 32の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 131）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 132）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS 139に移行する（ステップS 133）。

【0221】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 56は、確変状態であることを示す確変フラグおよび時短状態であることを示す時短フラグをリセットし（ステップS 134）、演出制御用マイクロコンピュータ100に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 135）。具体的には、大当たりの種別が15R確変大当たりである場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。大当たりの種別が7R確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当たりの種別が突然確変大当たりまたは突然時短大当たりである場合には突然時短/突然確変大当たり開始指定コマンドを送信する。なお、大当たりの種別が15R確変大当たり、7R確変大当たり、突然確変大当たりまたは突然時短大当たりのいずれであるかは、RAM 55に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0222】

また、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、演出表示装置9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S 136）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、15R確変大当たりの場合には15回。7R確変大当たりの場合には7回。突然確変大当たりまたは突然時短大当たりの場合には2回。）をセットする（ステップS 137）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 305）に対応した値に更新する（ステップS 138）。

【0223】

ステップS 139では、CPU 56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS 140）。また、CPU 56は、時短回数カウンタの値が0になった場合には（ステップS 141）、時短フラグをリセットする（ステップS 142）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS 300）に対応した値に更新する（ステップS 148）。

【0224】

図29は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理（ステップS 307）を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、CPU 56は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し（ステップS 150）、大当たり終了表示タイマが設定され

10

20

30

40

50

ている場合には、ステップ S 1 5 4 に移行する。大当り終了表示タイマが設定されていない場合には、大当りフラグをリセットし（ステップ S 1 5 1）、大当り終了指定コマンドを送信する制御を行う（ステップ S 1 5 2）。ここで、1 5 R 確変大当りであった場合には大当り終了 1 指定コマンドを送信し、7 R 確変大当りであった場合には大当り終了 2 指定コマンドを送信し、突然確変大当りまたは突然時短大当りであった場合には突然時短 / 突然確変大当り終了指定コマンドを送信する。そして、大当り終了表示タイマに、画像表示装置 9 において大当り終了表示が行われている時間（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 S 1 5 3）、処理を終了する。

【 0 2 2 5 】

ステップ S 1 5 4 では、大当り終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、C P U 5 6 は、大当り終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわ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 S 1 5 5）。経過していなければ処理を終了する。

【 0 2 2 6 】

大当り終了表示時間を経過していれば（ステップ S 1 5 5 の Y）、C P U 5 6 は、大当りの種別が突然時短大当りであるか否かを確認する（ステップ S 1 5 6）。なお、突然時短大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 4」であるか否かを確認することによって判定できる。突然時短大当りであれば、C P U 5 6 は、セットされていれば、バトルモードフラグをリセットする（ステップ S 1 5 7）。すなわち、演出モードがバトルモードに移行中に突然時短大当りとなった場合には、そのバトルモードを終了して、演出モードを通常モードに移行する制御が行われる。そして、ステップ S 1 6 2 に移行する。

【 0 2 2 7 】

突然時短大当りでなければ（ステップ S 1 5 6 の N）、C P U 5 6 は、大当りの種別が 1 5 R 確変大当りまたは 7 R 確変大当りであるか否かを確認する（ステップ S 1 5 8）。なお、1 5 R 確変大当りまたは 7 R 確変大当りであるか否かは、具体的には、特別図柄通常処理のステップ S 7 4 で大当り種別バッファに設定されたデータが「0 1」または「0 2」であるか否かを確認することによって判定できる。1 5 R 確変大当りまたは 7 R 確変大当りであれば、C P U 5 6 は、バトルモードフラグをセットする（ステップ S 1 5 9）。すなわち、1 5 R 確変大当りまたは 7 R 確変大当りとなった場合には、演出モードをバトルモードに移行する制御が行われる。そして、C P U 5 6 は、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる（ステップ S 1 6 1）。そして、ステップ S 1 6 2 に移行する。

【 0 2 2 8 】

ステップ S 1 6 2 では、C P U 5 6 は、時短フラグをセットする。次いで、C P U 5 6 は、時短回数をカウントするための時短回数カウンタに例えば 1 0 0 をセットする（ステップ S 1 6 3）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 0）に対応した値に更新する（ステップ S 1 6 4）。

【 0 2 2 9 】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図 3 0 は、演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、演出制御用 C P U 1 0 1）が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用 C P U 1 0 1 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、R A M 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2 m s）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（ステップ S 7 0 1）。その後、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込フラグの監視（ステップ S 7 0 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 C P U 1 0 1 は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用 C P U 1 0 1 は、そのフラグをクリアし（ステップ S 7 0 3）、ステップ S 7 0 4 ~ S 7 0 9 の演出制御処理を実行する。

【 0 2 3 0 】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：ステップS704）。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う（ステップS705）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

【0231】

次いで、第1飾り図柄表示制御処理を行う（ステップS706）。第1飾り図柄表示制御処理では、第1飾り図柄表示器9aの表示制御を実行する。また、第2飾り図柄表示制御処理を行う（ステップS707）。第2飾り図柄表示制御処理では、第2飾り図柄表示器9bの表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する（ステップS708）。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（ステップS709）。その後、ステップS702に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行する特別図柄プロセス処理のように、第1飾り図柄表示制御処理と第2飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ100が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

【0232】

図31および図32は、コマンド解析処理（ステップS704）の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0233】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、RAMに形成されているコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する（ステップS611）。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す（ステップS612）。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく（ステップS613）。+2するのは2バイト（1コマンド）ずつ読み出すからである。

【0234】

コマンド受信バッファとして、例えば、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかが示すコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0235】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信されコマンド受信バッファに保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図19参照）であるのか解析する。

【0236】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば（ステップS614）、演出制御用CPU101は、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する（ステップS615）。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする（ステップS616）。

【0237】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば（ステップS 6 1 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、その表示結果特定コマンド（表示結果1指定コマンド～表示結果5指定コマンドのいずれか）を、RAMに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する（ステップS 6 1 8）。

【0 2 3 8】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば（ステップS 6 2 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、確定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 2）。

【0 2 3 9】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば（ステップS 6 2 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 4）。受信した演出制御コマンドが突然時短/突然確変大当たり開始指定コマンドであれば（ステップS 6 2 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、突然時短/突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 6）。

10

【0 2 4 0】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば（ステップS 6 2 7）、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 2 8）。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば（ステップS 6 2 9）、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 3 0）。

【0 2 4 1】

20

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド（初期化指定コマンド）であれば（ステップS 6 3 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う（ステップS 6 3 2）。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

【0 2 4 2】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば（ステップS 6 3 3）、あらかじめ決められている停電復旧画面（遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面）を表示する制御を行う（ステップS 6 3 4）。

【0 2 4 3】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドまたは大当たり終了2指定コマンドであれば（ステップS 6 4 1）、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり終了1指定コマンド受信フラグまたは大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 2）。受信した演出制御コマンドが突然時短/突然確変大当たり終了指定コマンドであれば（ステップS 6 4 3）、演出制御用CPU 1 0 1は、突然時短/突然確変大当たり終了指定コマンド受信フラグをセットする（ステップS 6 4 4）。

30

【0 2 4 4】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば（ステップS 6 4 5）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中フラグをセットする（ステップS 6 4 6）。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば（ステップS 6 4 7）、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放後フラグをセットする（ステップS 6 4 8）。

40

【0 2 4 5】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする（ステップS 6 4 9）。そして、ステップS 6 1 1に移行する。

【0 2 4 6】

図33は、演出制御用マイクロコンピュータ100が用いる乱数を示す説明図である。図33に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ100は、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR1-1～SR1-3、滑り時仮停止図柄決定用の乱数SR3、擬似連第1変動時仮停止図柄決定用の乱数SR4-1、擬似連第2変動時

50

仮停止図柄決定用の乱数 S R 4 - 2、バトル時リーチ停止図柄決定用の乱数 S R 5 を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

【 0 2 4 7 】

擬似連第 1 変動時仮停止図柄の乱数 S R 4 - 1 とは、初回変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数であり、擬似連第 2 変動時仮停止図柄の乱数 S R 4 - 2 とは、続いて実行される再変動後の「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【 0 2 4 8 】

滑り仮停止図柄決定用の乱数 S R 3 は、「滑り」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R における全てまたは一部において仮停止表示させる演出図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数である。

【 0 2 4 9 】

バトル時リーチ停止図柄決定用の乱数 S R 5 は、演出図柄の変動表示中に所定のバトル演出が実行される場合に、バトル演出の前に実行されるリーチ演出において仮停止されるリーチ図柄を決定するために用いられる乱数である。

【 0 2 5 0 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている決定テーブルには、所定の非リーチの組み合わせを決定するためのテーブルとして、例えば、図 3 4 (A) ~ (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A ~ 1 6 0 C が含まれている。図 3 4 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A は、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア 9 L において停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄 F Z 1 - 1 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 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。最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値（判定値）であって、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。図 3 4 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B は、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「右」の図柄表示エリア 9 R において停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄 F Z 1 - 2 を、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 や第 2 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 2 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。最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B は、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 として決定された演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第 2 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 2 の値と比較される数値（判定値）であって、右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。図 3 4 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C は、所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア 9 C において停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄 F Z 1 - 3 を、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 や右最終停止図柄 F Z 1 - 2、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 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。

【 0 2 5 1 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている判定テーブルには、図 3 5 に示すような左右出目判定テーブル 1 6 1 が含まれ、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 との組み合わせから、左右出目タイプ D C 1 - 1 が L R 0、L R 1 1 ~ L R 1 8、L R 3 1 ~ L R 3 8 のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C は、左右出目タイプ D C 1 - 1 が L R 0、L R 1 1 ~ L R 1 8、L R 3 1 ~ L R 3 8 のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値と比較される数値（判定値）であって、中最終停止図柄 F Z 1 - 3 となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に対応するデータ（判定値）を含む。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 2 】

図 3 4 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B では、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる演出図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第 2 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 2 の値と比較される数値 (判定値) が割り当てられていない。このような割り当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組み合わせになる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組み合わせがリーチの組み合わせや大当り組み合わせにならないようにすることができる。また、図 3 4 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C では、左最終停止図柄 F Z 1 - 1、右最終停止図柄 F Z 1 - 2、中最終停止図柄 F Z 1 - 3 の組み合わせが、あらかじめ定められた演出図柄の組み合わせになる部分には、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値と比較される数値 (判定値) が割り当てられていない。例えば、リーチの組み合わせや大当り組み合わせ以外であっても、図 7 に示す擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 となる部分や、図 3 6 に示すような一定の非リーチの組み合わせとなる部分には、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値と比較される数値 (判定値) が割り当てられていない。このような割り当てによって、最終停止図柄として所定の非リーチの組み合わせとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄が擬似連チャンス目や、チャンス目に類似する一定の非リーチの組み合わせにならないようにすることができる。

10

【 0 2 5 3 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている決定テーブルには、リーチはずれの組み合わせとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図 3 7 (A) および (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A、1 6 2 B が含まれている。図 3 7 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A は、リーチはずれの組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア 9 L において停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄 F Z 2 - 1 と、「右」の図柄表示エリア 9 R において停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄 F Z 2 - 2 とを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 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。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値と比較される数値 (判定値) であって、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 および右最終停止図柄 F Z 2 - 2 として同一になる演出図柄 (左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2) の図柄番号「1」~「8」に対応するデータ (判定値) を含む。図 3 7 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、リーチはずれ組み合わせとなる確定演出図柄のうち、「中」の図柄表示エリア 9 C において停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄 F Z 2 - 3 を、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 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。ただし、図 3 7 (B) では、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 を特定可能なデータとして、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 および右最終停止図柄 F Z 2 - 2 との図柄差が示されている。

20

30

【 0 2 5 4 】

すなわち、リーチはずれ組み合わせを構成する中最終停止図柄 F Z 2 - 3 は、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 や右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる演出図柄の図柄番号との差分値である図柄差によって特定される。すなわち、演出図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において演出図柄の変動を開始させ、「左」「右」「中」の順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示する場合に、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア 9 C 以外の「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の図柄表示エリア 9 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 と左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 との差分 (図柄差) を決定する。決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア 9 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる確定演出図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、ノーマル P A 2 - 1、ノーマル P A 2 - 2、特殊 P G 2 - 1、特殊 P G 2 - 2 の変動パタ

40

50

ーンのいずれかである場合や、ノーマル P A 2 - 3、ノーマル P A 2 - 4 のいずれかである場合、スーパー P A 3 - 1 ~ スーパー P A 3 - 3、スーパー P B 3 - 1 ~ P B 3 - 3、スーパー P C 3 - 1 ~ スーパー P C 3 - 2 の変動パターンのいずれかである場合、スーパー P A 3 - 4 ~ スーパー P A 3 - 6 の変動パターンのいずれかである場合に依りて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値と比較される数値 (判定値) であって、図柄差「 - 2 」、「 - 1 」、「 + 1 」、「 + 2 」に対応するデータ (判定値) を含む。

【 0 2 5 5 】

演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている判定テーブルには、大当り組み合わせのいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図 3 8 に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A が含まれている。図 3 8 に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、大当り図柄となる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 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。

【 0 2 5 6 】

また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における R O M に記憶されている決定テーブルには、所定のバトル演出が実行される際に停止表示されるリーチ図柄の組み合わせとなる停止図柄を決定するためのテーブルとして、例えば、図 3 9 に示すバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 A ~ 1 6 8 D が含まれている。このうち、図 3 9 (A) は、1 5 R 確変大当りとなったときに用いられるバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 A である。また、図 3 9 (B) は、7 R 確変大当りとなったときに用いられるバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 B である。また、図 3 9 (C) は、突然確変大当りとなったときに用いられるバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 C である。また、図 3 9 (D) は、突然時短大当りとなったときに用いられるバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 D である。

【 0 2 5 7 】

図 3 9 に示すバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 A ~ 1 6 8 D は、リーチ図柄の組み合わせとなる演出図柄のうち、「左」の図柄表示エリア 9 L において停止表示される演出図柄となる左停止図柄 F Z 5 - 1 と、「右」の図柄表示エリア 9 R において停止表示される演出図柄となる右停止図柄 F Z 5 - 2 とを、バトル時リーチ停止図柄決定用の乱数 S R 5 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。

【 0 2 5 8 】

図 4 0 は、図 3 9 に示すバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 A ~ 1 6 8 D を用いて決定されるリーチ停止図柄の選択割合を示す説明図である。図 4 0 に示すように、この実施の形態では、1 5 R 確変大当りに決定されている場合には、8 0 パーセントの高い確率で左右のリーチ図柄として「7」が選択される。一方、突然時短大当りに決定されている場合には、左右のリーチ演出図柄として「7」が選択されることはない。この実施の形態では、前述したように、1 5 R 確変大当りではバトル P A 5 - 3 ~ バトル P A 5 - 5 の変動パターンを用いて味方のキャラクタがバトルに勝利する演出が実行される割合が高く、突然時短大当りではバトル P A 5 - 1 ~ バトル P A 5 - 2 の変動パターンを用いて味方のキャラクタがバトルに敗北する演出が実行される。従って、この実施の形態では、左右のリーチ停止図柄として「7」が停止表示された場合には、その後のバトル演出において味方のキャラクタがバトルに勝利する演出が実行される割合が高くなる。よって、この実施の形態では、左右のリーチ停止図柄として停止表示される図柄「7」を、「バトルに勝利しやすい図柄」とも表現する。

【 0 2 5 9 】

また、この実施の形態では、7 R 確変大当りに決定されている場合であっても、バトル P A 5 - 3 ~ バトル P A 5 - 4 の変動パターンを用いて味方のキャラクタがバトルに勝利する演出が実行される割合が高いのであるが、図 4 0 に示すように、7 R 確変大当りに決定されている場合には、バトルに勝利しやすい図柄「7」が選択される割合は 1 0 パーセ

10

20

30

40

50

ントと低い。従って、この実施の形態では、バトルに勝利しやすい図柄「7」が左右に停止されてリーチとなり、その後のバトル演出で味方のキャラクターがバトルに勝利する演出が実行された場合には、ラウンド数の大きい15R確変大当たりとなりやすい。よって、15ラウンドの長期間にわたって大当たり遊技状態に制御されるとの期待感を遊技者に与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0260】

また、この実施の形態では、バトルに勝利しやすい図柄「7」以外の図柄が左右に停止されてリーチとなる場合であっても、「7」以外の奇数図柄（「1」、「3」、「5」）が左右に停止されてリーチとなる場合と、偶数図柄（「2」、「4」、「6」、「8」）が左右に停止されてリーチとなる場合とでは、突然確変大当たりとなる割合と突然時短大当たりとなる割合との比率が異なる。具体的には、図40に示すように、突然確変大当たりとなる場合には、「7」以外の奇数図柄がリーチ図柄となる割合と偶数図柄がリーチ図柄となる割合とがそれぞれ40パーセントと50パーセントで差が小さいのに対して、突然時短大当たりとなる場合には、偶数図柄がリーチ図柄となる割合が80パーセントと高い。そのため、「7」以外のリーチ図柄を用いたリーチ演出が実行される場合であっても、リーチ図柄の種類に応じて確変状態が継続されるか否かの期待感を異ならせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。例えば、「7」以外の図柄であっても奇数図柄をリーチ図柄として用いたリーチ演出が実行される場合には、確変状態が継続するかもしれないとの期待感をより遊技者に与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0261】

図41は、図30に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

【0262】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0263】

演出図柄変動開始処理（ステップS801）：演出図柄および飾り図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップS802）に対応した値に更新する。

【0264】

演出図柄変動中処理（ステップS802）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に対応した値に更新する。

【0265】

演出図柄変動停止処理（ステップS803）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことにともづいて、演出図柄（および飾り図柄）の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS804）または変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に対応した値に更新する。

【0266】

大当たり表示処理（ステップS804）：変動時間の終了後、演出表示装置9に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップS805）に対応した値に更新する。

【 0 2 6 7 】

ラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）：ラウンド中の表示制御を行う。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理（ステップ S 8 0 7）に対応した値に更新する。

【 0 2 6 8 】

ラウンド後処理（ステップ S 8 0 6）：ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理（ステップ S 8 0 5）に対応した値に更新する。

10

【 0 2 6 9 】

大当り終了処理（ステップ S 8 0 7）：演出表示装置 9 において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）に対応した値に更新する。

【 0 2 7 0 】

図 4 2 は、図 4 1 に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップ S 8 0 0）を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップ S 8 1 1）。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする（ステップ S 8 1 2）。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）に応じた値に更新する（ステップ S 8 1 3）。

20

【 0 2 7 1 】

図 4 3 は、図 4 1 に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理（ステップ S 8 0 1）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 0 1 は、はずれとすることに決定されているか否か確認する（ステップ S 5 0 1）。はずれとすることに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果 1 指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。はずれとすることに決定されている場合には、変動パターンコマンドとして、非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップ S 5 0 2）。非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。

30

【 0 2 7 2 】

非リーチ変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、リーチにならない演出図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 5 0 4）。ステップ S 5 0 4 の処理では、図 3 4（A）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を使用テーブルとして選択する。次いで、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 1 の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を参照することによって左最終停止図柄 F Z 1 - 1 になる演出図柄を決定する。次に、図 3 4（B）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を使用テーブルとして選択する。続いて、第 2 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 2 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 2 の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を参照することによって右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる演出図柄を決定する。また、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 との組み合わせにもとづいて、図 3 5 に示された左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照することによって、左右出目タイプ D C 1 - 1 が複数種類のいずれになるか判定する。次いで、図 3 4（C）に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を使用テーブルとして選択する。また、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 3 の値と左右出目タイプ D C 1 - 1 とにもとづいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C を参照することによって中最終停止図柄 F Z 1 - 3 となる演出図柄を決定する。

40

50

【 0 2 7 3 】

ステップ S 5 0 4 の処理では、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A ~ 1 6 0 C や左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照して、左中右最終停止図柄 F Z 1 - 1 ~ F Z 1 - 3 となる演出図柄を決定することによって、演出図柄の停止図柄をリーチの組み合わせや大当りの組み合わせにしない。また、リーチの組み合わせや大当りの組み合わせ以外であっても、擬似連チャンス目や図 3 6 に示されたような一定の非リーチの組み合わせになることもない。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 5 0 2 の処理で非リーチ変動パターンではないと判定した場合には、演出制御用 C P U 1 0 1 は、リーチの組み合わせを構成する演出図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 5 0 5）。ステップ S 5 0 5 の処理では、図 3 7 (A) に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を使用テーブルとして選択する。また、第 1 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 1 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 1 の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を参照することによって左最終停止図柄 F Z 2 - 1 と右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる同一の演出図柄を決定する。次に、図 3 7 (B) に示された最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を使用テーブルとして選択する。また、第 3 最終停止図柄決定用の乱数 S R 1 - 3 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 1 - 3 の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を参照することによって左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる演出図柄と中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる演出図柄との図柄差を決定する。演出制御用 C P U 1 0 1 は、決定した図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる演出図柄を決定する。

【 0 2 7 5 】

以上のように、ステップ S 5 0 5 の処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、まず、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア 9 C 以外の「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる演出図柄を決定する。次いで、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア 9 C における中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる演出図柄と、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる演出図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる演出図柄を決定する。

【 0 2 7 6 】

はずれとすることに決定されていない場合には（ステップ S 5 0 1）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、所定のバトル演出を実行することに決定されているか否かを確認する（ステップ S 5 0 6 A）。所定のバトル演出を実行することに決定されているか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域にバトル P A 5 - 1 ~ バトル P A 5 - 1 7 の変動パターンを示す変動パターンコマンドが格納されているか否かによって判定される。

【 0 2 7 7 】

所定のバトル演出を実行することに決定されている場合には（ステップ S 5 0 6 A の Y）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、バトル演出の際に実行するリーチ演出におけるリーチ停止図柄を決定する（ステップ S 5 0 6 B）。ステップ S 5 0 6 B の処理では、演出制御用 C P U 1 0 1 は、大当り種別に応じて、図 3 9 に示されたバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 A ~ 1 6 8 D のいずれかを使用テーブルとして選択する。なお、大当りの種別は、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドによって判定される。次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、バトル時リーチ停止図柄決定用の乱数 S R 5 の値を抽出する。そして、抽出した乱数 S R 5 の値にもとづいて、選択したバトル時リーチ停止図柄決定テーブル 1 6 8 A ~ 1 6 8 D のいずれかを参照することによって、左右のリーチ停止図柄 F Z 5 - 1、F Z 5 - 2 となる演出図柄を決定する。

【 0 2 7 8 】

所定のバトル演出を実行することに決定されていない場合には（ステップ S 5 0 6 A の N）、演出制御用 C P U 1 0 1 は、突然確変大当りまたは突然時短大当りに決定されてい

るか否か判定する（ステップS507）。突然確変大当りまたは突然時短大当りに決定されているか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果4指定コマンドまたは表示結果5指定コマンド（図19参照）が格納されているか否かによって判定される。突然確変大当りまたは突然時短大当りに決定されている場合には、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンが特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンのいずれかであるか否か判定する（ステップS508）。図7に示されたように、特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンは、いずれも、演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする変動パターンである。ステップS508の処理で特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、演出制御用CPU101は、ステップS504と同様の処理に従って、リーチにならない演出図柄の停止図柄を決定する（ステップS509）。

10

【0279】

ステップS508の処理で、特殊PG1-1～特殊PG1-3の変動パターン以外であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、ステップS505と同様の処理に従って、リーチの組み合わせを構成する演出図柄の停止図柄を決定する（ステップS510）。

【0280】

突然確変大当りおよび突然時短大当りに決定されていない場合には（ステップS507）、大当りの組み合わせの演出図柄の最終停止図柄を決定する（ステップS511）。ステップS511の処理では、演出制御用CPU101は、図38に示された最終停止図柄決定テーブル163Aを使用テーブルとして選択する。また、第1最終停止図柄決定用の乱数SR1-1の値を抽出する。そして、抽出した乱数SR1-1の値にもとづいて、最終停止図柄決定テーブル163Aを参照することによって大当り図柄となる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組み合わせを最終停止図柄として決定する。

20

【0281】

ステップS504、S505、S506B、S509、S510、S511のいずれかの処理を実行した後、演出制御用CPU101は、変動パターンで滑り演出や擬似連が指定されている場合に、演出図柄の変動表示中に特定演出として実行する滑り演出や擬似連を実行することを設定する特定演出設定処理を実行する（ステップS516）。ステップS516の処理では、具体的には、演出制御用CPU101は、滑り演出や擬似連などの特定演出の演出パターンである特定演出パターンを決定する。

30

【0282】

次いで、演出制御用CPU101は、確変継続報知を実行することを示す確変継続報知実行フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS516A）。なお、確変継続報知実行フラグは、後述する演出図柄変動停止処理においてセットされる（ステップS886参照）。確変継続報知実行フラグがセットされていれば、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示中に確変状態が継続していることを報知する確変継続報知演出を実行することを設定する確変継続報知演出設定処理を実行する（ステップS516B）。ステップS516Bの処理では、具体的には、演出制御用CPU101は、確変継続報知演出の実行を指定する演出パターンを設定する。そして、確変継続報知実行フラグをリセットする。

40

【0283】

この実施の形態では、前述したように、演出モードがバトルモードに移行されているときに突然時短大当りとなり確変状態が終了する場合には、バトルPA5-1やバトルPA5-2の変動パターンにもとづいて味方のキャラクタがバトルに敗北する態様のバトル演出が実行される。そのため、バトルモードにおいて味方のキャラクタがバトルに敗北する態様のバトル演出が実行された場合には、遊技者に対して確変状態が終了したことを認識させることができる。一方、この実施の形態では、バトルモードにおいて突然確変大当りとなり確変状態が継続される場合であっても、低い割合でバトルPA5-1やバトルPA

50

5 - 2 の変動パターンにもとづいて味方のキャラクタがバトルに敗北する態様のバトル演出が実行される場合がある。この場合、実際には確変状態が継続しているのであるが、遊技者に対して恰も確変状態が終了したかのように認識させることになる（以下、確変潜伏モードともいう）。このように確変潜伏モードの状態である場合、この実施の形態では、所定期間経過後（例えば、その後、演出図柄の変動表示を 10 回終了した後）の次の変動表示中に、確変状態が継続していることを報知する確変継続報知演出が実行される。なお、所定期間が経過するまでにバトル P A 5 - 1 ~ バトル P A 5 - 1 7 のいずれかの変動パターンにもとづいてバトル演出が実行されてしまった場合には、確変状態が継続していることを遊技者が既に認識しているので、確変継続報知演出を実行しないようにしてもよい。

10

【 0 2 8 4 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップ S 5 1 7）。演出制御用 C P U 1 0 1 は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンやステップ S 5 1 6 の処理で決定した特定演出パターン、ステップ S 5 1 6 B の処理で設定した確変継続報知演出の実行を指定する演出パターンに応じて、複数種類の図柄変動制御パターンのうちのいずれかを使用パターンとして選択する。

【 0 2 8 5 】

次いで、演出制御用 C P U 1 0 1 は、演出制御パターンの内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップ S 5 1 8）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップ S 5 1 9）。

20

【 0 2 8 6 】

図 4 4 は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用 C P U 1 0 1 が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置 9 等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データの組み合わせが複数集まったデータで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置 9 の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用 C P U 1 0 1 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ 2 7 からの音出力を制御する。また、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材 7 8 および演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b を制御する。なお、図 4 4 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 8 0 における R O M に格納されている。

30

40

【 0 2 8 7 】

演出制御用 C P U 1 0 1 は、ステップ S 5 1 9 の処理を実行したら、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、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ 2 7、および演出用部品としての可動部材 7 8 と演出羽根役物 7 9 a , 7 9 b）の制御を開始する（ステップ S 5 2 0）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、V D P 1 0 9 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、ランプドライバ基板 3 5 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 2 7 からの音声出力

50

を行わせるために、音声出力基板 70 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データに従って、可動部材 78 を動作させるための駆動信号を出力する。また、可動部材制御データに従って、演出羽根役物 79 a, 79 b を動作させるための駆動信号を出力する。

【0288】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S 5 2 1）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）に対応した値にする（ステップ S 5 2 2）。

【0289】

図 4 5 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップ S 8 0 2）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 CPU 101 は、プロセスタイマの値を 1 減算するとともに（ステップ S 8 4 1）、変動時間タイマの値を 1 減算する（ステップ S 8 4 2）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップ S 8 4 3）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップ S 8 4 4）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップ S 8 4 5）。

【0290】

ステップ S 8 4 5 の処理が実行されることによって、演出表示装置 9 において演出図柄の変動表示が実行されたり、可動部材 78 が可動されたりする演出が実行される。また、バトル PA 5 - 1 ~ バトル PA 5 - 1 7 の変動パターンにもとづいて変動表示が行われる場合には、演出表示装置 9 においてリーチ停止図柄を停止表示した後に所定のバトル演出が実行される。

【0291】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップ S 8 5 6）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）に応じた値に更新する（ステップ S 8 5 8）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップ S 8 5 7）、ステップ S 8 4 8 に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間をする変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0292】

図 4 6 は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップ S 8 0 3）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用 CPU 101 は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 7 0）。停止図柄表示フラグがセットされているれば、ステップ S 8 7 7 に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップ S 8 7 6 で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップ S 8 7 1 ~ S 8 7 6 の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップ S 8 7 7 に移行する。

【0293】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用 CPU 101 は、演出図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップ S 8 7 1）。

10

20

30

40

50

確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄、大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS 8 7 2）。

【0 2 9 4】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU 1 0 1が、遊技制御用マイクロコンピュータ5 6 0から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行うが、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

【0 2 9 5】

ステップS 8 7 2の処理で大当たり図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には、演出制御用CPU 1 0 1は、ステップS 8 8 3に移行する。

10

【0 2 9 6】

ステップS 8 7 2の処理で大当たり図柄を停止表示した場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS 8 7 6）、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始指定コマンド受信フラグ（大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグ）または突然時短／突然確変大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す突然時短／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否か確認する（ステップS 8 7 7）。大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは突然時短／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS 8 7 8）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS 8 7 9）。なお、演出制御用CPU 1 0 1は、大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは突然時短／突然確変大当たり開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。

20

【0 2 9 7】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS 8 8 0）、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、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ2 7、および演出用部品としての可動部材7 8と演出羽根役物7 9 a, 7 9 b）の制御を実行する（ステップS 8 8 1）。その後、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（ステップS 8 0 4）に応じた値に更新する（ステップS 8 8 2）。

30

【0 2 9 8】

ステップS 8 8 3では、演出制御用CPU 1 0 1は、確変潜伏モードとなっている状態であることを示す確変潜伏モードフラグがセットされているか否かを確認する（ステップS 8 8 3）。なお、確変潜伏モードフラグは、確変潜伏モードである状態となったときに、後述する大当たり終了演出処理においてセットされる（ステップS 9 8 0参照）。確変潜伏モードフラグがセットされていなければ（ステップS 8 8 3のN）、ステップS 8 8 7に移行する。

【0 2 9 9】

40

確変潜伏モードフラグがセットされていれば（ステップS 8 8 3のY）、演出制御用CPU 1 0 1は、確変潜伏モードとなってから確変継続報知演出を実行するまでの期間（本例では、変動表示の実行回数）をカウントするための確変継続報知カウンタの値を1減算する（ステップS 8 8 4）。次いで、演出制御用CPU 1 0 1は、減算後の確変継続報知カウンタの値が0となったか否かを確認する（ステップS 8 8 5）。減算後の確変継続報知カウンタの値が0となっていれば、演出制御用CPU 1 0 1は、確変潜伏モードフラグをリセットするとともに、確変継続報知実行フラグをセットする（ステップS 8 8 6）。

【0 3 0 0】

そして、演出制御用CPU 1 0 1は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS 8 0 0）に応じた値に更新する（ステップS 8 8 7）。

50

【0301】

図47は、演出制御プロセス処理における大当り終了演出処理（ステップS807）を示すフローチャートである。大当り終了演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、エンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマを1減算する（ステップS971）。そして、減算後の演出期間計測タイマがタイムアウトしたか否かを確認する（ステップS972）。

【0302】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていなければ（ステップS972のN）、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算する（ステップS973）。また、演出制御用CPU101は、プロセスタータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS974）。

【0303】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスタイマがタイムアウトしていない場合には（ステップS975のN）、処理を終了する。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS975のY）、プロセスタータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定する（ステップS976）。また、演出制御用CPU101は、プロセスタイマをスタートさせる（ステップS977）。

【0304】

演出期間計測タイマがタイムアウトしていれば（ステップS972のY）、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動表示で用いた変動パターンがバトルPA5-1またはバトルPA5-2であるか否かを確認する（ステップS978）。なお、変動パターンがバトルPA5-1またはバトルPA5-2であるか否かは、例えば、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。変動パターンがバトルPA5-1またはバトルPA5-2である場合には（ステップS978のY）、演出制御用CPU101は、突然確変大当りであったか否かを確認する（ステップS979）。なお、突然確変大当りであったか否かは、例えば、表示結果特定コマンド格納領域に表示結果4指定コマンドが格納されているか否かによって判定される。

【0305】

突然確変大当りであった場合には（ステップS979のY）、演出制御用CPU101は、確変潜伏モードフラグをセットする（ステップS980）。すなわち、この場合には、突然確変大当りであるにもかかわらず、バトルPA5-1またはバトルPA5-2の変動パターンにもとづいて味方のキャラクタがバトルに敗北する態様でバトル演出が実行され、恰も確変状態が終了したかのような演出が実行された場合であるので、確変潜伏モードに移行した状態となる。そのため、演出制御用CPU101は、確変潜伏モードフラグをセットする。

【0306】

次いで、演出制御用CPU101は、確変継続報知カウンタに所定値をセットする（ステップS981）。この実施の形態では、ステップS981の処理で、確変継続報知カウンタに所定値として「10」をセットするものとする。従って、この実施の形態では、確変潜伏モードとなってから演出図柄の変動表示を10回終了すると、次の演出図柄の変動表示中に確変継続報知演出が実行されることになる。なお、確変継続報知演出の実行タイミングは、この実施の形態で示した場合にかぎらず、20回や30回など他の実行回数だけ演出図柄の変動表示を終了した後に、確変継続報知演出を実行するようにしてもよい。また、演出図柄の変動回数にかかわらず、確変潜伏モードへの移行後に所定時間（例えば、5分や10分）が経過した後に、確変継続報知演出を実行するようにしてもよい。また、確変継続報知演出は、演出図柄の変動表示中にかぎらず、客待ちデモンストレーショ

10

20

30

40

50

ン表示中など他のタイミングで実行するようにしてもよい。

【0307】

そして、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS982）。

【0308】

次に、所定のバトル演出を伴う演出図柄の変動表示の演出態様について説明する。図48は、所定のバトル演出の際に実行されるリーチ演出の演出態様の例を示す説明図である。バトルPA5-1～バトルPA5-17の変動パターンに従って演出図柄の変動表示が行われる場合、左中右の図柄表示エリア9L, 9C, 9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図48（1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（図48（2））、演出図柄の変動が高速変動となる。次いで、リーチ演出の開始タイミングとなると、左の演出図柄として非確変図柄（本例では「7」）が仮停止表示され（図48（3））、右の演出図柄として左の演出図柄と同じ図柄（本例では「7」）が仮停止表示されてリーチ態様となる（図48（4））。以降、所定のバトル演出に移行し、図49～図54に示す演出態様でバトル演出が実行される。

10

【0309】

なお、図48に示す例では、一例として、バトルに勝利しやすい図柄「7」でリーチ態様となる場合が示されている。前述したように、この実施の形態では、15R確変大当りと決定されている場合には高い割合でリーチ図柄として「7」と決定されているのであるから、図48（4）に示すように、バトルに勝利しやすい図柄「7」でリーチ態様となった場合には、その後のバトル演出で味方のキャラクタがバトルに勝利する態様の演出が実行され、15R確変大当りとなる割合が高い。また、この実施の形態では、突然時短大当りと決定されている場合には高い割合でリーチ図柄として偶数図柄と決定されているのであるから、図48（4）に示す場面で偶数図柄でリーチ態様となった場合には、その後のバトル演出で味方のキャラクタがバトルに敗北する態様の演出が実行され、突然時短大当りとなり確変状態が終了する割合が高い。また、図48（4）に示す場面で「7」以外の奇数図柄でリーチ態様となった場合には、その後のバトル演出で少なくともバトルの決着がつかない態様の演出が実行され、確変状態が継続する期待がもてる。

20

【0310】

図49～図54は、演出図柄の変動表示中に実行される所定のバトル演出の演出態様の例を示す説明図である。まず、バトルPA5-1の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトルPA5-1の変動パターンは、主として、突然時短大当りと決定されている場合に用いられる。また、バトルPA5-1の変動パターンは、低い割合で、突然確変大当りと決定されている場合に用いられる場合もある（図17参照）。

30

【0311】

バトルPA5-1の変動パターンを用いる場合、図48（4）に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図49（1）に示すように、演出表示装置9において味方のキャラクタ200と敵のキャラクタ201とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ201が拡大表示され（図49（2-A））、敵のキャラクタ201によるパンチ攻撃が開始される（図49（3-A））態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタ201が繰り出すパンチが味方のキャラクタ200にヒットし（図50（4-A））、味方のキャラクタ200が倒される（図50（4-A'））態様の演出が行われる。そして、味方のキャラクタ200がそのままKOされ（図50（5-B））、確変状態を終了し時短状態に移行する旨の表示が行われる（図50（6-B））。

40

【0312】

次に、バトルPA5-2の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトルPA5-2の変動パターンは、主として、突然時短大当りと決定されている場合に用いられる。また、バトルPA5-2の変動パターンは、低い割合で、突然確変大当りと決定されている場合に用いられる場合もある（図17参照）。

50

【 0 3 1 3 】

バトル P A 5 - 2 の変動パターンを用いる場合、図 4 8 (4) に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 4 9 (1) に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクター 2 0 0 と敵のキャラクター 2 0 1 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクター 2 0 1 が拡大表示され (図 4 9 (2 - A))、敵のキャラクター 2 0 1 によるキック攻撃が開始される (図 4 9 (3 - B)) 態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクター 2 0 1 が繰り出すキックが味方のキャラクター 2 0 0 にヒットし (図 5 1 (4 - D))、味方のキャラクター 2 0 0 が倒される (図 5 1 (4 - D ')) 態様の演出が行われる。そして、味方のキャラクター 2 0 0 がそのまま K O され (図 5 1 (5 - B))、確変状態を終了し時短状態に移行する旨の表示が行われる (図 5 1 (6 - B))。

10

【 0 3 1 4 】

次に、バトル P A 5 - 3 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル P A 5 - 3 の変動パターンは、1 5 R 確変大当たりまたは 7 R 確変大当たりと決定されている場合に用いられる (図 1 7 参照)。

【 0 3 1 5 】

バトル P A 5 - 3 の変動パターンを用いる場合、図 4 8 (4) に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 4 9 (1) に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクター 2 0 0 と敵のキャラクター 2 0 1 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクター 2 0 0 が拡大表示され (図 4 9 (2 - B))、味方のキャラクター 2 0 0 によるパンチ攻撃が開始される (図 4 9 (3 - C)) 態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクター 2 0 0 が繰り出すパンチが敵のキャラクター 2 0 1 にヒットし (図 5 2 (4 - G))、敵のキャラクター 2 0 1 が倒される (図 5 2 (4 - G ')) 態様の演出が行われる。そして、敵のキャラクター 2 0 1 がそのまま K O され (図 5 2 (5 - G))、大当たりが確定する旨の表示が行われる (図 5 2 (6 - C '))。

20

【 0 3 1 6 】

次に、バトル P A 5 - 4 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル P A 5 - 4 の変動パターンは、1 5 R 確変大当たりまたは 7 R 確変大当たりと決定されている場合に用いられる (図 1 7 参照)。

【 0 3 1 7 】

バトル P A 5 - 4 の変動パターンを用いる場合、図 4 8 (4) に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 4 9 (1) に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクター 2 0 0 と敵のキャラクター 2 0 1 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクター 2 0 0 が拡大表示され (図 4 9 (2 - B))、味方のキャラクター 2 0 0 によるキック攻撃が開始される (図 4 9 (3 - D)) 態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクター 2 0 0 が繰り出すキックが敵のキャラクター 2 0 1 にヒットし (図 5 3 (4 - I))、敵のキャラクター 2 0 1 が倒される (図 5 3 (4 - G ')) 態様の演出が行われる。そして、敵のキャラクター 2 0 1 がそのまま K O され (図 5 3 (5 - G))、大当たりが確定する旨の表示が行われる (図 5 3 (6 - C '))。

30

【 0 3 1 8 】

次に、バトル P A 5 - 5 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル P A 5 - 5 の変動パターンは、1 5 R 確変大当たりと決定されている場合に用いられる (図 1 7 参照)。従って、バトル P A 5 - 5 の変動パターンに従ってバトル演出が実行される場合には、遊技者は、1 5 R 確変大当たりとなったことを確信することができる。

40

【 0 3 1 9 】

バトル P A 5 - 5 の変動パターンを用いる場合、図 4 8 (4) に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 4 9 (1) に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクター 2 0 0 と敵のキャラクター 2 0 1 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクター 2 0 0 が拡大表示され (図 4 9 (2 - B))、味方のキャラクター 2 0 0 による連続パンチ攻撃が開始される (図 4 9 (3 - E)) 態様の演出が行われる。次いで

50

、味方のキャラクタ 200 が繰り出すパンチが敵のキャラクタ 201 に連続してヒットし（図 54（4 - K））、敵のキャラクタ 201 が倒される（図 54（4 - G'））態様の演出が行われる。そして、敵のキャラクタ 201 がそのまま KO され（図 54（5 - G））、大当たりが確定する旨の表示が行われる（図 54（6 - C'））。

【0320】

次に、バトル PA5 - 6 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル PA5 - 6 の変動パターンは、突然確変大当たりと決定されている場合に用いられる（図 17 参照）。

【0321】

バトル PA5 - 6 の変動パターンを用いる場合、図 48（4）に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 49（1）に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 200 と敵のキャラクタ 201 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクタ 200 が拡大表示され（図 49（2 - B））、味方のキャラクタ 200 によるパンチ攻撃が開始される（図 49（3 - C））態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタ 200 が繰り出すパンチが敵のキャラクタ 201 にヒットし（図 52（4 - G））、敵のキャラクタ 201 が倒される（図 52（4 - G'））態様の演出が行われる。しかし、敵のキャラクタ 201 が立ち直り（図 52（5 - H））、大当たり（15R 確変大当たり、7R 確変大当たり）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 52（6 - A））。

【0322】

次に、バトル PA5 - 7 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル PA5 - 7 の変動パターンは、突然確変大当たりと決定されている場合に用いられる（図 17 参照）。

【0323】

バトル PA5 - 7 の変動パターンを用いる場合、図 48（4）に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 49（1）に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 200 と敵のキャラクタ 201 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクタ 200 が拡大表示され（図 49（2 - B））、味方のキャラクタ 200 によるキック攻撃が開始される（図 49（3 - D））態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタ 200 が繰り出すキックが敵のキャラクタ 201 にヒットし（図 53（4 - I））、敵のキャラクタ 201 が倒される（図 53（4 - G'））態様の演出が行われる。しかし、敵のキャラクタ 201 が立ち直り（図 53（5 - H））、大当たり（15R 確変大当たり、7R 確変大当たり）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 53（6 - A））。

【0324】

次に、バトル PA5 - 8 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル PA5 - 8 の変動パターンは、突然確変大当たりと決定されている場合に用いられる（図 17 参照）。

【0325】

バトル PA5 - 8 の変動パターンを用いる場合、図 48（4）に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 49（1）に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 200 と敵のキャラクタ 201 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクタ 200 が拡大表示され（図 49（2 - B））、味方のキャラクタ 200 によるパンチ攻撃が開始される（図 49（3 - C））態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタ 200 が繰り出すパンチを敵のキャラクタ 201 がよけて（図 52（4 - H））、味方のキャラクタ 200 が驚いている（図 52（5 - I））態様の演出が行われる。そして、大当たり（15R 確変大当たり、7R 確変大当たり）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 52（6 - A））。

【0326】

次に、バトル PA5 - 9 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明す

る。なお、バトル P A 5 - 9 の変動パターンは、突然確変大当りと決定されている場合に用いられる（図 1 7 参照）。

【 0 3 2 7 】

バトル P A 5 - 9 の変動パターンを用いる場合、図 4 8 (4) に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 4 9 (1) に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 2 0 0 と敵のキャラクタ 2 0 1 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、味方のキャラクタ 2 0 0 が拡大表示され（図 4 9 (2 - B) ）、味方のキャラクタ 2 0 0 によるキック攻撃が開始される（図 4 9 (3 - D) ）態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタ 2 0 0 が繰り出すキックを敵のキャラクタ 2 0 1 がよけて（図 5 3 (4 - J) ）、味方のキャラクタ 2 0 0 が驚いている（図 5 3 (5 - I) ）態様の演出が行われる。そして、大当り（ 1 5 R 確変大当り、 7 R 確変大当り ）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 5 3 (6 - A) ）。

10

【 0 3 2 8 】

次に、バトル P A 5 - 1 0 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル P A 5 - 1 0 の変動パターンは、突然確変大当りと決定されている場合に用いられる（図 1 7 参照）。

【 0 3 2 9 】

バトル P A 5 - 1 0 の変動パターンを用いる場合、図 4 8 (4) に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 4 9 (1) に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 2 0 0 と敵のキャラクタ 2 0 1 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ 2 0 1 が拡大表示され（図 4 9 (2 - A) ）、敵のキャラクタ 2 0 1 によるパンチ攻撃が開始される（図 4 9 (3 - A) ）態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタ 2 0 1 が繰り出すパンチを味方のキャラクタ 2 0 0 がよけて（図 5 0 (4 - B) ）、敵のキャラクタ 2 0 1 が悔しがっている（図 5 0 (5 - C) ）態様の演出が行われる。そして、大当り（ 1 5 R 確変大当り、 7 R 確変大当り ）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 5 0 (6 - A) ）。

20

【 0 3 3 0 】

次に、バトル P A 5 - 1 1 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル P A 5 - 1 1 の変動パターンは、突然確変大当りと決定されている場合に用いられる（図 1 7 参照）。

30

【 0 3 3 1 】

バトル P A 5 - 1 1 の変動パターンを用いる場合、図 4 8 (4) に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 4 9 (1) に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 2 0 0 と敵のキャラクタ 2 0 1 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ 2 0 1 が拡大表示され（図 4 9 (2 - A) ）、敵のキャラクタ 2 0 1 によるキック攻撃が開始される（図 4 9 (3 - B) ）態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタ 2 0 1 が繰り出すキックを味方のキャラクタ 2 0 0 がよけて（図 5 1 (4 - E) ）、敵のキャラクタ 2 0 1 が悔しがっている（図 5 1 (5 - E) ）態様の演出が行われる。そして、大当り（ 1 5 R 確変大当り、 7 R 確変大当り ）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 5 1 (6 - A) ）。

40

【 0 3 3 2 】

次に、バトル P A 5 - 1 2 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル P A 5 - 1 2 の変動パターンは、突然確変大当りと決定されている場合に用いられる（図 1 7 参照）。

【 0 3 3 3 】

バトル P A 5 - 1 2 の変動パターンを用いる場合、図 4 8 (4) に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 4 9 (1) に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 2 0 0 と敵のキャラクタ 2 0 1 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ 2 0 1 が拡大表示され（図 4 9 (2 - A) ）、敵のキャラクタ 2 0 1 によるパンチ攻撃が開始される（図 4 9 (3 - A) ）態様の演出が行われる。次いで、敵の

50

キャラクタ 201 が繰り出すパンチを味方のキャラクタ 200 が受け止めて（図 50（4 - C））、敵のキャラクタ 201 が悔しがっている（図 50（5 - D））態様の演出が行われる。そして、大当たり（15R 確変大当たり、7R 確変大当たり）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 50（6 - A））。

【0334】

次に、バトル PA5 - 13 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル PA5 - 13 の変動パターンは、突然確変大当たりと決定されている場合に用いられる（図 17 参照）。

【0335】

バトル PA5 - 13 の変動パターンを用いる場合、図 48（4）に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 49（1）に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 200 と敵のキャラクタ 201 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ 201 が拡大表示され（図 49（2 - A））、敵のキャラクタ 201 によるキック攻撃が開始される（図 49（3 - B））態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタ 201 が繰り出すキックを味方のキャラクタ 200 が飛び跳ねてかわし（図 51（4 - F））、敵のキャラクタ 201 が悔しがっている（図 51（5 - F））態様の演出が行われる。そして、大当たり（15R 確変大当たり、7R 確変大当たり）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 51（6 - A））。

【0336】

次に、バトル PA5 - 14 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル PA5 - 14 の変動パターンは、突然確変大当たりと決定されている場合に用いられる（図 17 参照）。

【0337】

バトル PA5 - 14 の変動パターンを用いる場合、図 48（4）に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 49（1）に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 200 と敵のキャラクタ 201 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ 201 が拡大表示され（図 49（2 - A））、敵のキャラクタ 201 によるパンチ攻撃が開始される（図 49（3 - A））態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタ 201 が繰り出すパンチが味方のキャラクタ 200 にヒットし（図 50（4 - A））、味方のキャラクタ 200 が倒される（図 50（4 - A'））態様の演出が行われる。しかし、味方のキャラクタ 200 が立ち直り（図 50（5 - A））、大当たり（15R 確変大当たり、7R 確変大当たり）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 50（6 - A））。

【0338】

次に、バトル PA5 - 15 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトル PA5 - 15 の変動パターンは、突然確変大当たりと決定されている場合に用いられる（図 17 参照）。

【0339】

バトル PA5 - 15 の変動パターンを用いる場合、図 48（4）に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図 49（1）に示すように、演出表示装置 9 において味方のキャラクタ 200 と敵のキャラクタ 201 とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ 201 が拡大表示され（図 49（2 - A））、敵のキャラクタ 201 によるキック攻撃が開始される（図 49（3 - B））態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタ 201 が繰り出すキックが味方のキャラクタ 200 にヒットし（図 51（4 - D））、味方のキャラクタ 200 が倒される（図 51（4 - D'））態様の演出が行われる。しかし、味方のキャラクタ 200 が立ち直り（図 51（5 - A））、大当たり（15R 確変大当たり、7R 確変大当たり）ではないものの確変状態が継続する旨の表示が行われる（図 51（6 - A））。

【0340】

次に、バトル PA5 - 16 の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明

する。なお、バトルPA5 - 16の変動パターンは、15R確変大当たりまたは7R確変大当たりと決定されている場合に用いられる(図17参照)。

【0341】

バトルPA5 - 16の変動パターンを用いる場合、図48(4)に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図49(1)に示すように、演出表示装置9において味方のキャラクタ200と敵のキャラクタ201とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ201が拡大表示され(図49(2-A))、敵のキャラクタ201によるパンチ攻撃が開始される(図49(3-A))態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタ201が繰り出すパンチが味方のキャラクタ200にヒットし(図50(4-A))、味方のキャラクタ200が倒される(図50(4-A'))態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタ200がKOされたかのような態様で(図50(5-B))演出が実行された後、味方のキャラクタが立ち直る態様の演出が実行される(図50(6-C))。そして、大当たりが確定する旨の表示が行われる(図50(6-C'))。

10

【0342】

次に、バトルPA5 - 17の変動パターンに従って実行されるバトル演出の態様を説明する。なお、バトルPA5 - 17の変動パターンは、15R確変大当たりまたは7R確変大当たりと決定されている場合に用いられる(図17参照)。

【0343】

バトルPA5 - 17の変動パターンを用いる場合、図48(4)に示すようなリーチ図柄が停止表示された後に、図49(1)に示すように、演出表示装置9において味方のキャラクタ200と敵のキャラクタ201とが表示され、バトル演出が開始される。次いで、敵のキャラクタ201が拡大表示され(図49(2-A))、敵のキャラクタ201によるキック攻撃が開始される(図49(3-B))態様の演出が行われる。次いで、敵のキャラクタ201が繰り出すキックが味方のキャラクタ200にヒットし(図51(4-D))、味方のキャラクタ200が倒される(図51(4-D'))態様の演出が行われる。次いで、味方のキャラクタ200がKOされたかのような態様で(図51(5-B))演出が実行された後、味方のキャラクタが立ち直る態様の演出が実行される(図51(6-C))。そして、大当たりが確定する旨の表示が行われる(図51(6-C'))。

20

【0344】

なお、図49～図54に示す例では、バトル演出の実行中に、演出表示装置9においてリーチ中の演出図柄の変動表示を表示しない場合を示しているが、例えば、バトル演出の実行中に演出表示装置9の表示画面の一部にリーチ態様の演出図柄の変動表示を縮小表示するようにしてもよい。

30

【0345】

また、図17に示すように、この実施の形態では、バトルPA5 - 5の変動パターンは、15R確変大当たり(この場合、変動パターン種別はバトルCA5 - 1が選択される)と決定された場合にのみ選択される。従って、図49～図54に示すバトル演出において、味方のキャラクタ200による連続パンチ攻撃が開始された場合には、遊技者は15R確変大当たりとなることを確信することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【0346】

また、この実施の形態では、味方のキャラクタ200がバトルに勝利する演出が実行される場合であっても、図17に示すように、バトルPA5 - 3の変動パターンは、相対的に7R確変大当たり(この場合、変動パターン種別はバトルCA5 - 2が選択される)と決定された場合に選択される割合が高く、バトルPA5 - 4の変動パターンは、相対的に15R確変大当たり(この場合、変動パターン種別はバトルCA5 - 1が選択される)と決定された場合に選択される割合が高い。従って、図49～図54に示すバトル演出において、味方のキャラクタ200によるキック攻撃が開始された場合には、パンチ攻撃が開始された場合と比較して、遊技者は7R確変大当たりよりも15R確変大当たりとなる可能性が高いという期待感をもつことができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

50

【 0 3 4 7 】

また、この実施の形態では、味方のキャラクタ 2 0 0 が K O されたかのような態様の後に立ち直る演出が実行される場合であっても、図 1 7 に示すように、バトル P A 5 - 1 6 の変動パターンは、相対的に 7 R 確変大当り（この場合、変動パターン種別はバトル C A 5 - 2 が選択される）と決定された場合に選択される割合が高く、バトル P A 5 - 1 7 の変動パターンは、相対的に 1 5 R 確変大当り（この場合、変動パターン種別はバトル C A 5 - 1 が選択される）と決定された場合に選択される割合が高い。従って、図 4 9 ~ 図 5 4 に示すバトル演出において、敵のキャラクタ 2 0 1 によるキック攻撃により K O されたような態様の演出が実行された場合には、パンチ攻撃により K O されたような演出が実行された場合と比較して、遊技者は、味方のキャラクタ 2 0 0 が立ち直る態様の演出が実行されて、7 R 確変大当りよりも 1 5 R 確変大当りとなる可能性が高いという期待感をもつことができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

【 0 3 4 8 】

また、この実施の形態では、突然時短大当りとなり確変状態が終了する場合には（この場合、変動パターン種別はバトル C A 5 - 4 が選択される）、バトル P A 5 - 1 またはバトル P A 5 - 2 の変動パターンが選択されて、図 4 9 ~ 図 5 4 に示すように、必ず敵のキャラクタ 2 0 1 が攻撃を開始する態様の演出が開始され味方のキャラクタ 2 0 0 がバトルに敗北する演出が実行される。従って、図 4 9 ~ 図 5 4 に示すバトル演出において、味方のキャラクタ 2 0 0 が攻撃を開始する態様の演出が開始された場合には、遊技者は、少なくとも確変状態が継続する（少なくとも、1 5 R 確変大当り、7 R 確変大当り、突然確変大当りのいずれかになる）ことを確信することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【 0 3 4 9 】

また、この実施の形態では、突然時短大当りとなり味方のキャラクタ 2 0 0 がバトルに敗北する演出が実行される場合であっても（この場合、変動パターン種別はバトル C A 5 - 4 が選択される）、図 1 7 に示すように、バトル P A 5 - 1 の変動パターンが選択される割合は、バトル P A 5 - 2 の変動パターンが選択される割合よりも低い。従って、図 4 9 ~ 図 5 4 に示すバトル演出において、敵のキャラクタ 2 0 1 によるパンチ攻撃が開始された場合には、キック攻撃が開始されたときと比較して、遊技者は、味方のキャラクタ 2 0 0 が敗北したとしても、確変が潜伏する可能性がより高いことを認識することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 5 0 】

なお、この実施の形態では、突然確変大当りの場合であっても低い割合でバトル P A 5 - 1 やバトル P A 5 - 2 の変動パターンが選択される場合を示したが、味方のキャラクタ 2 0 0 が敗北する態様のバトル演出を伴う変動パターンのうち、バトル P A 5 - 1 またはバトル P A 5 - 2 のいずれか一方が、突然時短大当りの場合にのみ選択されるようにしてもよい。例えば、バトル P A 5 - 2 の変動パターンが突然時短大当りの場合にのみ選択されるようにしてもよい。そのように構成すれば、敵のキャラクタ 2 0 1 によるキック攻撃によって K O された場合には確変の終了が確定する一方、パンチ攻撃によって K O された場合には、確変が終了したかのような演出が実行されたものの確変が潜伏しているかもしれないとの期待感を遊技者に与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 5 1 】

また、この実施の形態では、突然確変大当りと決定され（この場合、変動パターン種別は C A 5 - 3 が選択される）バトル演出において確変継続を報知する演出が実行される場合であっても、図 1 7 に示すように、味方のキャラクタ 2 0 0 や敵のキャラクタ 2 0 1 によるキック攻撃が行われるバトル演出を伴うバトル P A 5 - 7 , バトル P A 5 - 9 , バトル P A 5 - 1 1 , バトル P A 5 - 1 3 , バトル P A 5 - 1 5 の変動パターンが選択される割合は、パンチ攻撃が行われるバトル演出を伴うバトル P A 5 - 6 , バトル P A 5 - 8 , バトル P A 5 - 1 0 , バトル P A 5 - 1 2 , バトル P A 5 - 1 4 の変動パターンが選択さ

50

れる割合よりも低い。従って、図 4 9 ~ 図 5 4 に示すバトル演出において、味方のキャラクタ 2 0 0 または敵のキャラクタ 2 0 1 によるキック攻撃が開始された場合には、1 5 R 確変大当りや 7 R 確変大当りになる期待が高いことを遊技者に認識させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 2 】

次に、確変継続報知演出の演出態様について説明する。図 5 5 は、確変継続報知演出の演出態様の例を示す説明図である。前述したように、この実施の形態では、突然確変大当りと決定された場合であっても、低い割合で、バトル P A 5 - 1 またはバトル P A 5 - 2 の変動パターンが選択される場合がある。そして、演出図柄の変動表示中に恰も確変状態が終了したかのような表示（図 5 0 (6 - B)、図 5 1 (6 - B) 参照）が行われ（実際には、確変状態が継続している）、確変潜伏モードに移行した状態となる。この場合、この実施の形態では、確変潜伏モードとなった後に演出図柄の変動表示を所定回数（例えば、1 0 回）実行すると（ステップ S 8 8 3 ~ S 8 8 6 参照）、次の演出図柄の変動表示において確変継続報知演出が実行される（ステップ S 5 1 6 A ~ S 5 1 6 C , S 5 1 7 ~ S 5 2 0 , S 8 4 5 参照）。

【 0 3 5 3 】

確変継続報知演出が実行される場合、例えば、演出表示装置 9 において「確変継続中」などの確変が継続している旨を示す文字列 2 0 2 が表示されるとともに、左中右の図柄表示エリア 9 L , 9 C , 9 R において、左中右の演出図柄が停止した状態から（図 5 5 (1) ）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され（図 5 5 (2) ）、演出図柄の変動が高速変動となる。なお、確変継続報知演出の演出態様は、図 5 5 に示した態様にかぎられず、例えば、確変継続を示唆するようなキャラクタやモチーフを演出表示装置 9 の表示画面上に登場させるようにしてもよい。例えば、図 4 9 ~ 図 5 4 に示したバトル演出において登場する味方のキャラクタ 2 0 0 と敵のキャラクタ 2 0 1 とを演出表示装置 9 の表示画面上に登場させることによって、確変継続報知演出を実行するようにしてもよい。

【 0 3 5 4 】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、大当り遊技状態に移行される旨が決定されたときに、演出図柄の可変表示において所定のリーチ状態を発生させた後、確変状態が継続するか否かを報知するための継続報知演出（バトル演出）を実行する。また、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、確変状態が継続するか否かにもとづいて、所定のリーチ状態を構成する演出図柄を複数種類の演出図柄の中から選択して決定する。この場合、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、確変状態を継続させると決定したときと継続させないと決定したときとで、所定のリーチ状態を構成する演出図柄を、選択する確率を異ならせて決定する。そして、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、確変状態を継続させると決定したことを条件に、所定のリーチ状態を構成する演出図柄として、バトルに勝利しやすい図柄「7」を決定する。そのため、演出図柄の可変表示中に継続報知演出（例えば、バトル演出）を実行可能な遊技機において、継続報知演出の結果だけでなく演出図柄の可変表示内容に対しても遊技者に関心を向けさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 5 】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、所定のリーチ状態を構成する演出図柄として、バトルに勝利しやすい図柄「7」を決定するときに、1 5 R 確変大当りと決定している割合が高くなるような確率で、所定のリーチ状態を構成する演出図柄を選択して決定する。そのため、バトルに勝利しやすい図柄「7」を用いたリーチ演出が実行され、確変状態を継続させる演出態様（例えば、所定のキャラクタがバトルに勝利する演出態様）で継続報知演出が実行された場合には、大当り遊技状態により長い 1 5 ラウンド制御されるとの期待感を遊技者に与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 0 3 5 6 】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、所定のリーチ状態を構成する演出図柄として、バトルに勝利しやすい図柄「7」以外の演出図柄を決定するときに、突然時短大当りと決定している割合と突然確変大当りと決定している割合とが演出図柄の種類（例えば、「7」以外の奇数図柄と偶数図柄）に応じて異なるような確率で、所定のリーチ状態を構成する演出図柄を選択して決定する。そのため、バトルに勝利しやすい図柄「7」以外の演出図柄を用いたリーチ演出が実行される場合であっても、その演出図柄の種類に応じて確変状態が継続されるか否かの期待感を異ならせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0357】

また、この実施の形態によれば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、突然確変大当りと決定していても、低い割合で、恰も確変状態が終了したかのような態様でバトル演出（偽継続報知演出）を実行する。また、演出制御用マイクロコンピュータ100は、偽継続報知演出が実行された後、継続された確変状態に移行してから所定期間後（例えば、演出図柄の変動表示を10回終了後）に、確変状態に継続して移行されていることを報知する確変継続報知演出を実行する。そのため、確変状態を継続させない演出態様（例えば、所定のキャラクタがバトルに勝利しない演出態様）でバトル演出が実行され、確変状態が終了したかのような演出が実行された場合であっても、実は確変状態が継続しているかもしれないとの期待感を遊技者に与えることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0358】

なお、この実施の形態では、確変を継続させるか否かを報知するための継続報知演出として、味方のキャラクタ200と敵のキャラクタ201とがバトルを行う態様のバトル演出を行う場合を示したが、バトル演出の演出態様は、この実施の形態で示したものにかぎられない。例えば、バトル演出において、味方と敵のキャラクタはそれぞれ1種類ずつにかぎらず、複数種類の味方のキャラクタや複数種類の敵のキャラクタが登場する演出を実行するようにしてもよい。この場合、例えば、特定の敵のキャラクタをバトルで倒した場合には大当りが確定し、他の敵のキャラクタをバトルで倒した場合には確変継続であるような演出を実行してもよい。また、例えば、特定の味方のキャラクタがバトルに勝利すれば大当りが確定し、他の味方のキャラクタがバトルに勝利すれば確変継続であるような演出を実行してもよい。また、例えば、バトルで倒した敵のキャラクタの種類やバトルに勝利した味方のキャラクタの種類によって、大当りや確変継続に対する信頼度が異なるようにしてもよい。

【0359】

また、1対1ではなく複数対複数のバトルを行う態様の演出を実行してもよい。例えば、軍隊同士が合戦を行う態様の演出を実行したり、野球やサッカーなどのチーム同士で試合を行う態様の演出を実行したりしてもよい。この場合、例えば、合戦や試合に勝利すれば大当りが確定し、引き分けに終われば確変継続であるような演出を実行してもよい。また、例えば、合戦に敗れても味方の増援部隊が到着したり、逆に合戦に勝利しても敵の増援部隊が到着すれば、確変継続するような演出を実行してもよい。また、例えば、試合に敗れても敗者復活戦に進んだり、逆に試合に勝利しても次の対戦チームが現れれば、確変継続するような演出を実行してもよい。

【0360】

また、バトル演出にかぎらず、確変を継続させるか否かを報知可能な他の演出を実行するようにしてもよい。例えば、演出表示装置9においてミニゲームなどを表示し、キャラクタなどがミニゲームに勝利すれば大当りが確定し、ミニゲームに負けてもキャラクタが立ち直ったり仲間のキャラクタが登場したりすれば確変継続するような演出を実行してもよい。この場合、例えば、複数の選択肢の中から1つを選択させるミニゲームなどを表示し、当りの選択肢を選択すればミニゲームに勝利し、はずれの選択肢を選択すればミニゲームに負けるような演出を実行してもよい。また、例えば、大当りの可能性が高くなるに従ってミニゲームにおける選択肢の数を少なくする（すなわち、選択肢の数が少ない分だ

10

20

30

40

50

けゲームがやさしくなり大当りの信頼度が高くなる) ような態様の演出を実行してもよい。

【0361】

また、例えば、野球やサッカーなどのミニゲームを表示し、打者のキャラクタがボールを打ち返したりゴールに成功すれば大当たりが確定し、ファールでねばったりゴールに失敗したもののゴール前でチャンスが継続すれば確変継続するような演出を実行してもよい。また、キャラクタが何らかのハードルの突破を試みる態様の演出(例えば、武将が城壁の突破を試みる態様の演出)を実行し、キャラクタがハードルを越えれば(例えば、武将が城壁の突破に成功すれば)大当たりが確定し、ハードルを越えられなくてもハードルまで到達すれば(例えば、武将が城壁まで到達すれば)確変継続するような演出を実行してもよい。

10

【0362】

また、この実施の形態では、第2始動入賞口14は、確変状態に移行されているときには、確変状態に移行されていないときと比較して遊技球が進入しやすい。また、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第2始動入賞口14に遊技球が進入するとともに第1始動入賞口13に遊技球が進入するときには、第1特別図柄の変動表示に優先して、第2特別図柄の変動表示を実行する。そして、第2始動入賞口14に遊技球が進入したときには、第1始動入賞口13に遊技球が進入したときと比較して少ない割合で、突然確変大当たりとする旨を決定する。そのため、確変状態に制御されているときに必要以上に突然確変大当たりとなる割合が高くなることを防止することができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

【0363】

また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当たり判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、リーチとすると決定された場合には、リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴う変動パターンのいずれかを決定する。また、リーチとしないと決定された場合には、非リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかを決定し、非リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴わない変動パターンのいずれかを決定する。このような構成によれば、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態となる場合のみならず、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0364】

なお、上記の各実施の形態では、可変表示部として2つの特別図柄表示器(第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8b)を備えた遊技機を例にしたが、1つの特別図柄表示器が設けられた遊技機にも本発明を適用することができる。

【0365】

また、上記の各実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板(表示制御基板)と、その他の演出装置(ランプ、LED、スピーカ27など)を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

40

【0366】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板(例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドラ

50

イバ基板 35 に搭載されている回路による機能とを備えた音ノランプ基板)に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板 80 における演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35、音ノランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば、簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置 9 を制御する演出制御用マイクロコンピュータ 100 に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板 70、ランプドライバ基板 35 または音ノランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

10

【産業上の利用可能性】

【0367】

本発明は、パチンコ遊技機やスロット機などの遊技機に適用可能であり、特に、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させるとともに、可変表示装置に特定表示結果のうち特別表示結果が導出表示されたときに特定遊技状態が終了したのちに通常状態であるときに比べて識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となりやすい特別遊技状態に移行させる遊技機に好適に適用される。

20

【図面の簡単な説明】

【0368】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板(主基板)の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図4】遊技制御用マイクロコンピュータにおけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図5】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

30

【図6】変動パターンを示す説明図である。

【図7】変動パターンを示す説明図である。

【図8】変動パターンを示す説明図である。

【図9】各乱数を示す説明図である。

【図10】大当たり判定テーブル、大当たり種別判定テーブルおよび確変昇格演出判定テーブルを示す説明図である。

【図11】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図12】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図13】リーチ判定テーブルを示す説明図である。

【図14】リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

40

【図15】非リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図16】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図17】当り変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図18】はずれ変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図19】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図20】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図21】始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。

【図22】保留記憶特定情報記憶領域(保留特定領域)の構成例を示す説明図である。

【図23】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

【図24】特別図柄通常処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 5】変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
 【図 2 6】表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
 【図 2 7】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 2 8】特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
 【図 2 9】大当たり終了処理を示すフローチャートである。
 【図 3 0】演出制御用 C P U 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

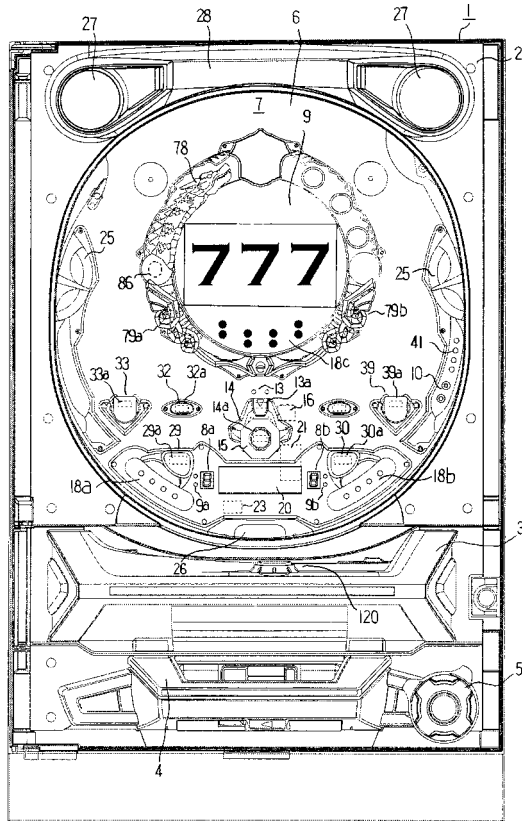
。
 【図 3 1】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 3 2】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 【図 3 3】演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。 10
 【図 3 4】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 【図 3 5】左右出目判定テーブルを示す説明図である。
 【図 3 6】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す説明図である。
 【図 3 7】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 【図 3 8】最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 【図 3 9】バトル時リーチ停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 【図 4 0】リーチ停止図柄の選択割合を示す説明図である。
 【図 4 1】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 【図 4 2】変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
 【図 4 3】演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 20
 【図 4 4】プロセスデータの構成例を示す説明図である。
 【図 4 5】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
 【図 4 6】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
 【図 4 7】大当たり終了演出処理を示すフローチャートである。
 【図 4 8】所定のバトル演出の前に実行されるリーチ演出の演出態様の例を示す説明図である。
 【図 4 9】所定のバトル演出の演出態様の例を示す説明図である。
 【図 5 0】所定のバトル演出の演出態様の例を示す説明図である。
 【図 5 1】所定のバトル演出の演出態様の例を示す説明図である。
 【図 5 2】所定のバトル演出の演出態様の例を示す説明図である。 30
 【図 5 3】所定のバトル演出の演出態様の例を示す説明図である。
 【図 5 4】所定のバトル演出の演出態様の例を示す説明図である。
 【図 5 5】確変継続報知演出の演出態様の例を示す説明図である。

【符号の説明】

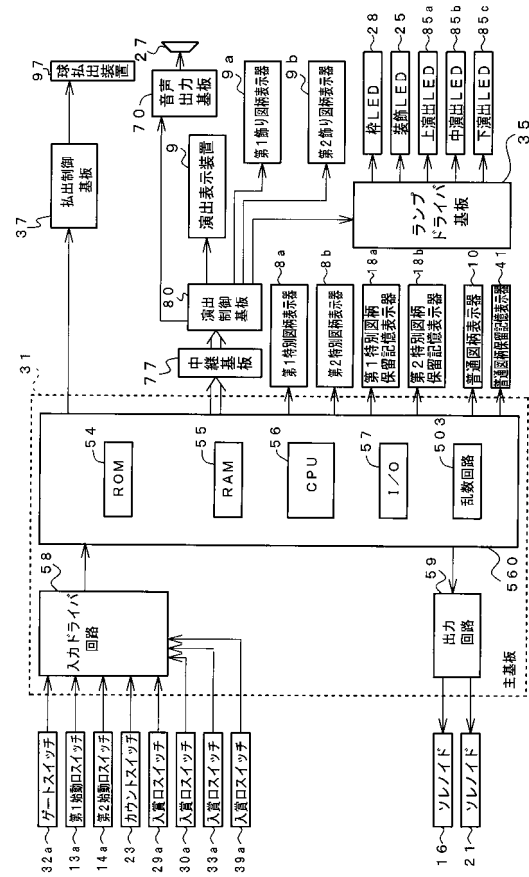
【 0 3 6 9 】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第 1 特別図柄表示器
- 8 b 第 2 特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第 1 始動入賞口
- 1 4 第 2 始動入賞口
- 1 5 可変入賞球装置
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U
- 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 8 0 演出制御基板
- 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ
- 1 0 1 演出制御用 C P U

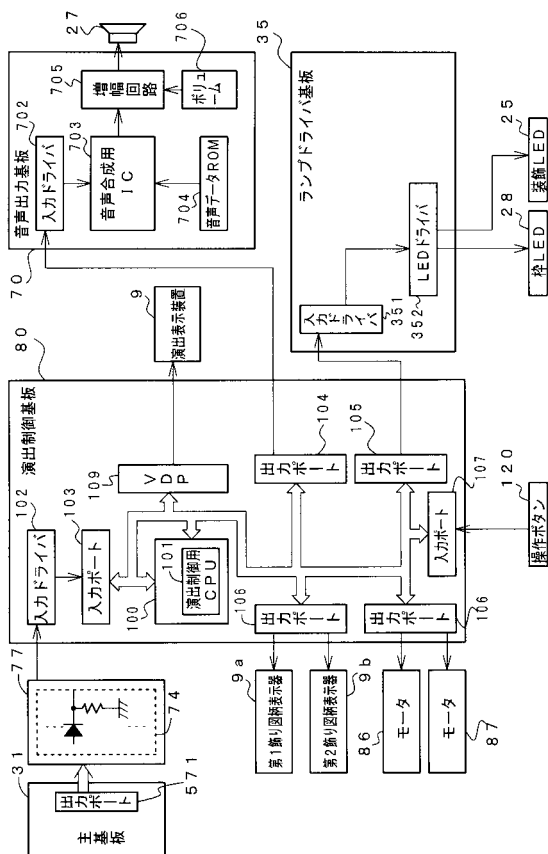
【図 1】



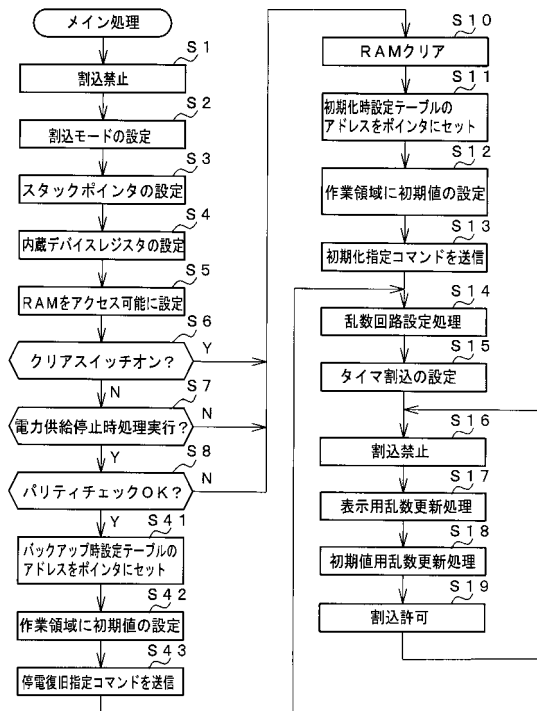
【図 2】



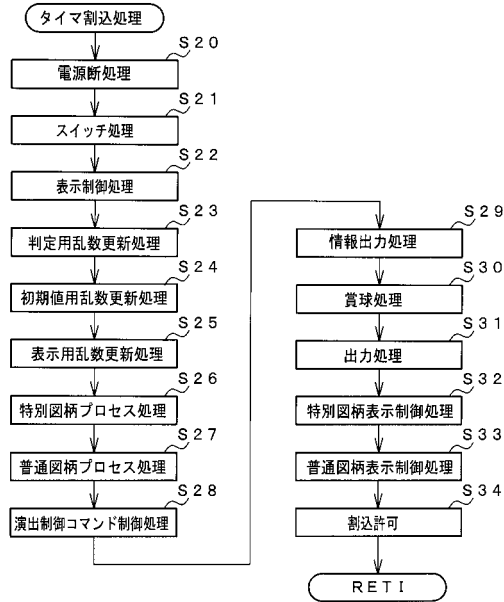
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特変変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5～8個短縮用(通常状態)、通常変動ではずれ
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	通常変動ではずれ後、滑り演出ではずれ
	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	通常変動ではずれ後、再変動2回ではずれ
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	15.25	ノーマルリーチではずれ後、滑り演出ではずれ
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	ノーマルリーチではずれ
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	ノーマルリーチではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPA3-1	なし	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ
	スーパーPA3-2	滑り	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPA3-3	擬似連	$\alpha 1$		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ
	スーパーPA3-4	なし	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ
	スーパーPA3-5	滑り	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPA3-6	擬似連	$\alpha 2$		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ
	スーパーPB3-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ
	スーパーPB3-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、滑り演出ではずれ
	スーパーPB3-3	擬似連	$\beta 1$		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ
	スーパーPC3-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ
	スーパーPC3-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、滑り演出ではずれ

【図 7】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特変変動時間(秒)	備考
大当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	ノーマルリーチではずれ後、滑り演出で大当り
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	25.00	ノーマルリーチで大当り
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	29.25	ノーマルリーチではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA4-1	なし	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ で大当り
	スーパーPA4-2	滑り	$\alpha 1$		スーパーリーチ $\alpha 1$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA4-3	擬似連	$\alpha 1$		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチ $\alpha 1$ で大当り
	スーパーPA4-4	なし	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ で大当り
	スーパーPA4-5	滑り	$\alpha 2$		スーパーリーチ $\alpha 2$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPA4-6	擬似連	$\alpha 2$		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチ $\alpha 2$ で大当り
	スーパーPB4-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ で大当り
	スーパーPB4-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	スーパーPB4-3	擬似連	$\beta 1$		通常変動ではずれ後、再変動3回の最終変動でスーパーリーチ $\beta 1$ で大当り
	スーパーPD1-1	なし	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ で大当り
	スーパーPD1-2	滑り	$\beta 1$		スーパーリーチ $\beta 1$ ではずれ後、滑り演出で大当り
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		通常変動で突然確変大当り
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		通常変動ではずれ後、滑り演出で突然確変大当り
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		通常変動ではずれ後、再変動2回で突然確変大当り
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		リーチではずれ後に再変動で突然確変大当り
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		リーチではずれ後に滑り変動で突然確変大当り

【図 8】

可変表示結果	変動パターン	ハイルパターン	リーチ演出	特変変動時間(秒)	備考
大当り	ハイルPA5-1	敵→弱攻撃 敗北	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-2	敵→強攻撃 敗北	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-3	味方→弱攻撃 勝利	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-4	味方→強攻撃 勝利	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-5	味方→特殊攻撃 勝利	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-6	味方→弱攻撃 耐える	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-7	味方→強攻撃 耐える	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-8	味方→弱攻撃 回避	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-9	味方→強攻撃 回避	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-10	敵→弱攻撃 回避	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-11	敵→強攻撃 回避	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-12	敵→弱攻撃 特殊回避	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-13	敵→強攻撃 特殊回避	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-14	敵→弱攻撃 耐える	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-15	敵→強攻撃 耐える	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-16	敵→弱攻撃 復活→ボーナス	ノーマル	60.00	
	ハイルPA5-17	敵→強攻撃 復活→ボーナス	ノーマル	60.00	

【図 9】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム2-1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2-2	1～239	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～997	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム6	3～13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 10】

大当り判定値 (ランダムR [0~65535] と比較される)	
通常時 (非確変時)	確変時
1000~1059, 13320~13477 (確率: 1/300)	1020~1519, 13320~15004 (確率: 1/30)

(A)

大当り種別判定用テーブル (第1特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)			
15R確変大当り	7R確変大当り	突然確変大当り	突然時短大当り
5, 7	1, 3	0, 9	2, 4, 6, 8

(B)

大当り種別判定用テーブル (第2特別図柄用)

大当り種別判定値 (ランダム2-1と比較される)			
15R確変大当り	7R確変大当り	突然確変大当り	突然時短大当り
5, 7	0, 1, 3	9	2, 4, 6, 8

(C)

【図 11】

大当り用変動パターン種別判定テーブル		
大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2 スーパーCA3-3
7R確変大当り	1~74	75~200 201~241

(B)

大当り用変動パターン種別判定テーブル		
大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2 スーパーCA3-4
15R確変大当り	1~38	39~123 124~241

(C)

大当り用変動パターン種別判定テーブル		
大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然確変大当り	1~100	101~241

(D)

大当り用変動パターン種別判定テーブル		
大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突然時短大当り	1~200	201~241

【図 12】

(E)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (バトルモード)

大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	バトルCA5-1
15R確変大当り	1~50	51~241

(F)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (バトルモード)

大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	バトルCA5-2
7R確変大当り	1~50	51~241

(G)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (バトルモード)

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	バトルCA5-3
突然確変大当り	1~50	51~241

(H)

大当り用変動パターン種別判定テーブル (バトルモード)

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	バトルCA5-4
突然時短大当り	1~50	51~241

【図 13】

(A)	リーチ判定テーブル	134A				
		非リーチ		リーチ		
合算後抽選回数		非リーチ	リーチ	非リーチ	リーチ	リーチ
	0	1~204	非リーチ	リーチ	非リーチ	リーチ
	1		1~217	205~239	218~239	231~239
	2		1~220	221~239	231~239	231~239
	3			1~230		236~239
	3.4			1~235		
	5~9					

【図 14】

リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

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

【図 15】

非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

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

【図 16】

(A) 当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~592	ノーマルPA2-5
	593~888	ノーマルPA2-6
	889~952	ノーマルPA2-7
	953~997	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1~24	スーパーPA4-1
	25~128	スーパーPA4-2
	129~208	スーパーPA4-3
	209~256	スーパーPA4-4
	257~560	スーパーPA4-5
スーパーCA3-3	561~997	スーパーPA4-6
	1~268	スーパーPB4-1
	269~900	スーパーPB4-2
スーパーCA3-4	901~997	スーパーPB4-3
	1~80	スーパーPB4-1
	81~120	スーパーPB4-2
	121~600	スーパーPB4-3
	601~900	スーパーPD1-1
	901~997	スーパーPD1-2

(B) 当り変動パターン判定テーブル 137B

変動パターン種別	判定値	変動パターン
特殊CA4-1	1~540	特殊PG1-1
	541~636	特殊PG2-1
	637~997	特殊PG2-2
特殊CA4-2	1~180	特殊PG1-2
	181~997	特殊PG1-3

【図 17】

(C) 当り変動パターン判定テーブル 137C

変動パターン種別	判定値	変動パターン
バトルCA5-1	1~100	バトルPA5-3
	101~597	バトルPA5-4
	598~697	バトルPA5-5
	698~797	バトルPA5-16
	798~997	バトルPA5-17
バトルCA5-2	1~400	バトルPA5-3
	401~697	バトルPA5-4
	698~897	バトルPA5-16
	898~997	バトルPA5-17
バトルCA5-3	1~20	バトルPA5-1
	21~40	バトルPA5-2
	41~190	バトルPA5-6
	191~205	バトルPA5-7
	206~411	バトルPA5-8
	412~421	バトルPA5-9
	422~722	バトルPA5-10
	723~747	バトルPA5-11
	748~797	バトルPA5-12
	798~837	バトルPA5-13
	838~977	バトルPA5-14
	978~997	バトルPA5-15
バトルCA5-4	1~397	バトルPA5-1
	398~997	バトルPA5-2

【図 18】

(A) はずれ変動パターン判定テーブル 138A

変動パターン種別	判定値	変動パターン
非リーチCA1-1	1~997	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1~997	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1~997	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1~460	非リーチPA1-4
	461~997	非リーチPA1-5

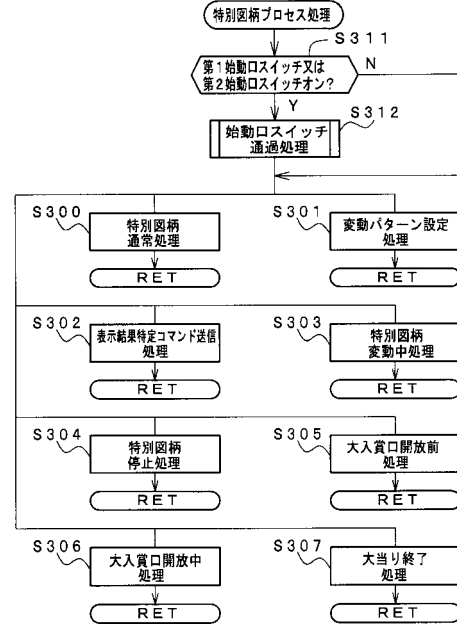
(B) はずれ変動パターン判定テーブル 138B

変動パターン種別	判定値	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~592	ノーマルPA2-1
	593~888	ノーマルPA2-2
	889~952	ノーマルPA2-3
	953~997	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1~220	スーパーPA3-1
	221~644	スーパーPA3-2
	645~812	スーパーPA3-3
	813~836	スーパーPA3-4
	837~908	スーパーPA3-5
スーパーCA2-3	909~997	スーパーPA3-6
	1~64	ノーマルPA2-1
	65~264	スーパーPB3-1
	265~460	スーパーPB3-2
	461~792	スーパーPB3-3
	793~895	スーパーPC3-1
	896~997	スーパーPC3-2

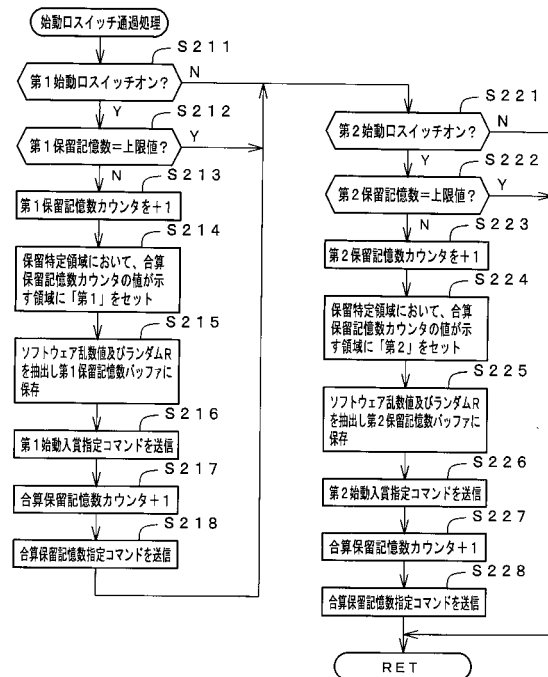
【図 19】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	替り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C 0 1		表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C 0 2		表示結果 2 指定 (15 R 確変大当り指定)	15 R 確変大当りに決定されていることの指定
8 C 0 3		表示結果 3 指定 (7 R 確変大当り指定)	7 R 確変大当りに決定されていることの指定
8 C 0 4		表示結果 4 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 C 0 5		表示結果 5 指定 (突然時短大当り指定)	突然時短大当りに決定されていることの指定
8 D 0 1		第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始する (第 1 替り図柄の変動開始指定)
8 D 0 2		第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始する (第 2 替り図柄の変動開始指定)
8 F 0 0		図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0 0 0		初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2 0 0		停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F 0 0		客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0 0 1		大当り開始 1 指定	15 R 確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0 0 2		大当り開始 2 指定	7 R 確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0 0 3		突然時短 / 突然確変大当り開始指定	突然時短大当り又は突然確変大当り大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1 X X		大入賞口開放中指定	XX で示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2 X X		大入賞口開放後指定	XX で示す回数目の大入賞口開放後表示指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3 0 1		大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び 15 R 確変大当りであることの指定
A 3 0 2		大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び 7 R 確変大当りであることの指定
A 3 0 3		突然時短 / 突然確変大当り終了指定	突然時短大当り終了画面 (突然確変大当り終了画面と兼用) を表示することの指定
C 0 0 0		第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1 0 0		第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2 X X		合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が XX で示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
C 3 0 0		合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定

【図 20】



【図 21】



【図 22】

保留記憶特定情報記憶領域 (保留特定領域)							
1	2	3	4	5	6	7	8
第 1	第 1	第 2	第 1	第 2	—	—	—

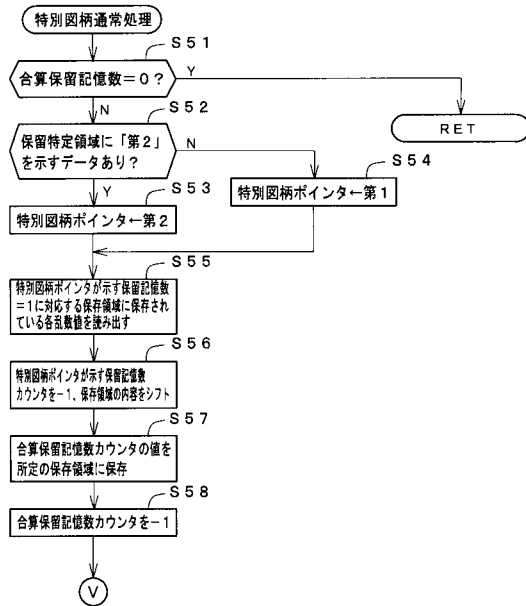
(合算保留記憶数カウンタ=5 の場合の例)

(A) 保留特定領域

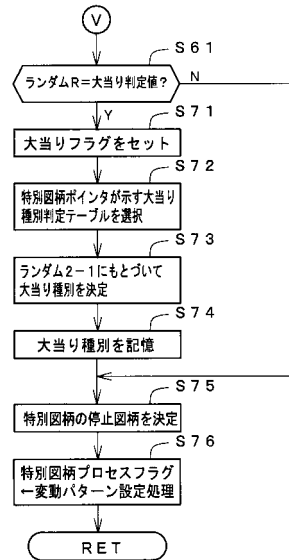
第 1 保留記憶数バッファ		第 2 保留記憶数バッファ	
第 1 保留記憶数=1 に応じた保存領域	第 1 保留記憶数=2 に応じた保存領域	第 2 保留記憶数=1 に応じた保存領域	第 2 保留記憶数=2 に応じた保存領域
第 1 保留記憶数=3 に応じた保存領域	第 1 保留記憶数=4 に応じた保存領域	第 2 保留記憶数=3 に応じた保存領域	第 2 保留記憶数=4 に応じた保存領域

(B) 保存領域

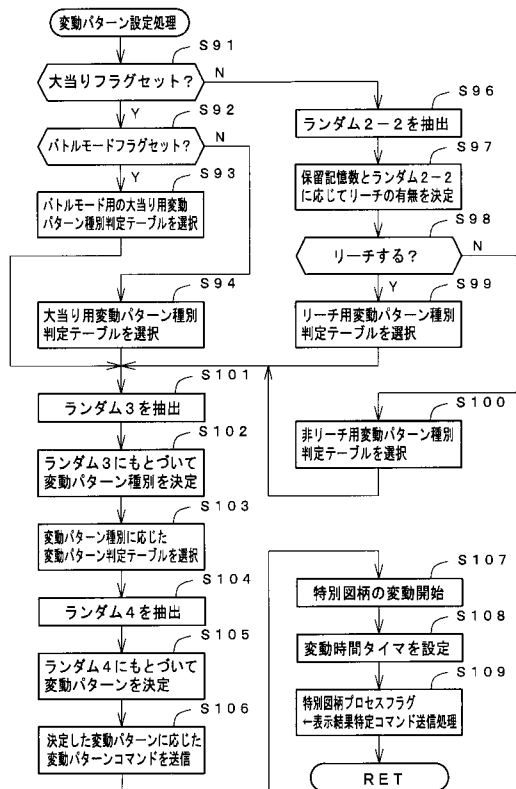
【図 23】



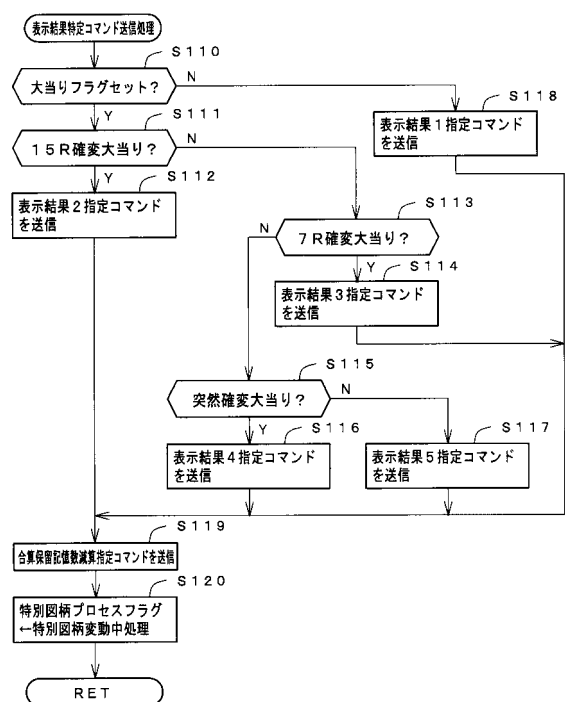
【図 24】



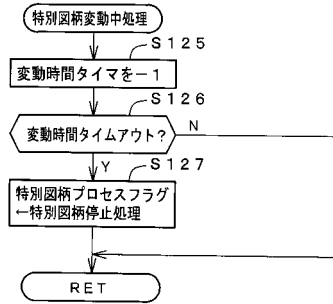
【図 25】



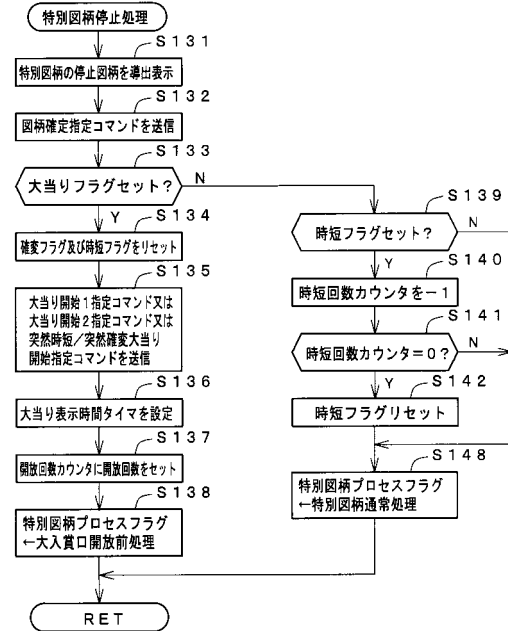
【図 26】



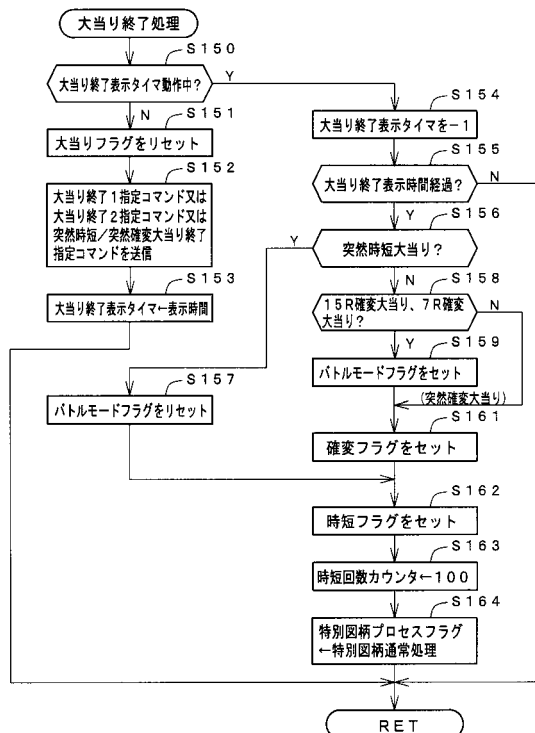
【図 27】



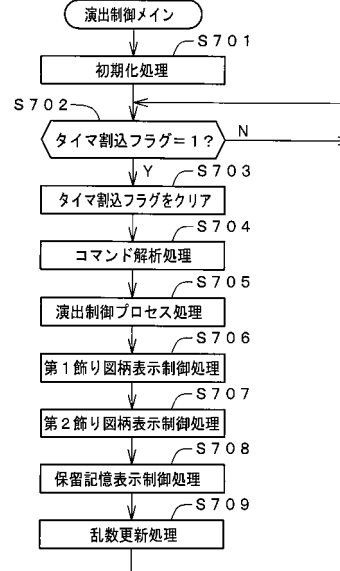
【図 28】



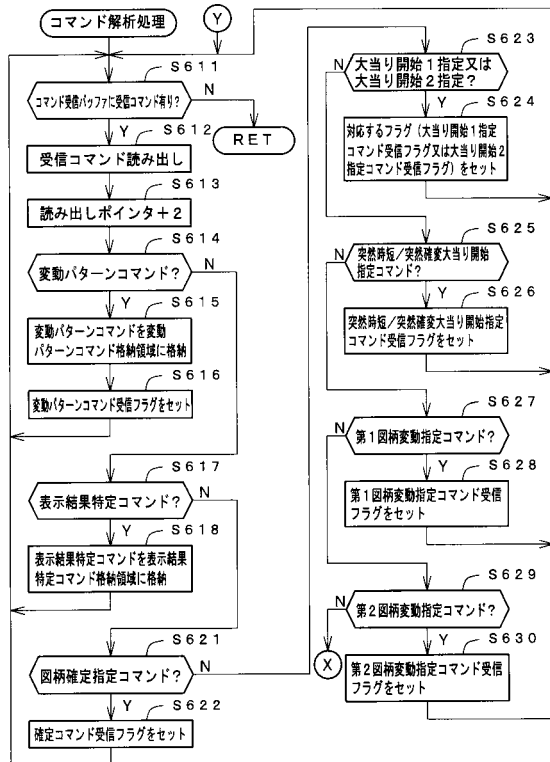
【図 29】



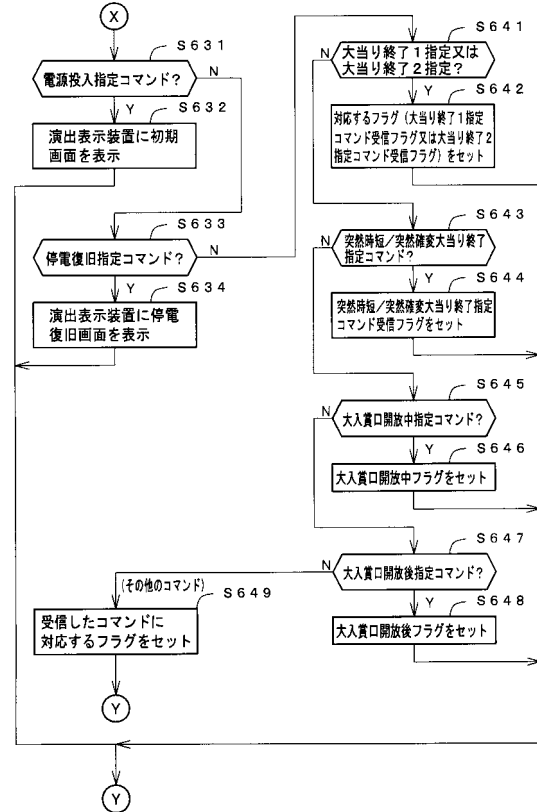
【図 30】



【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】

変数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR3	1~101	滑り時仮停止図柄決定用
SR4-1	1~211	擬似連第1変動時仮停止図柄決定用
SR4-2	1~229	擬似連第2変動時仮停止図柄決定用
SR5	1~120	バトル時リーチ停止図柄決定用

【図 3 4】

(A) 最終停止図柄決定テーブル								160A
左最終停止図柄FZ1-1								
1	2	3	4	5	6	7	8	
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80	

(B) 最終停止図柄決定テーブル								160B
FZ1-1	右最終停止図柄FZ1-2							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
	2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
	3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
	4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
	5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
	6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
	7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
	8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70

(C) 最終停止図柄決定テーブル								160C
LR	中最終停止図柄FZ1-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	LR0	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84
	LR11	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR12	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR13	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR14	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR15	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR18	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR32	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR33	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR34	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR35	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR36	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR37	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	
	LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96	

【図 35】

左右出目判定テーブル

左右出目タイプDC1-1		FZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1		LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
	2	LR11		LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	3	LR31	LR12		LR13	LR32	LR0	LR36	LR0
	4	LR0	LR0	LR13		LR14	LR0	LR0	LR0
	5	LR37	LR0	LR32	LR14		LR15	LR33	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15		LR16	LR0
	7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16		LR17
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17	

【図 36】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

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

【図 37】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

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

(B) 最終停止図柄決定テーブル

変動パターン	中最終停止図柄FZ2-3 (FZ2-1、FZ2-2との図柄差)	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1、PA2-2、 特殊 PG2-1、PG2-2			1~48	49~96	
ノーマル PA2-3、PA2-4		1~32	33~64	65~96	
スーパー PA3-1~PA3-3、 PB3-1~PB3-3、 PC3-1~PC3-2			1~96		
スーパー PA3-4~PA3-6				1~64	65~96

【図 38】

最終停止図柄決定テーブル

左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
11~20	1~10	51~60	21~30	61~70	31~40	41~50	71~80

【図 39】

(A) バトル時リーチ停止図柄決定テーブル(15R確変大当り)

左右仮停止図柄FZ5-1、FZ5-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~4	5~7	8~11	12~14	15~18	19~21	22~117	118~120

(B) バトル時リーチ停止図柄決定テーブル(7R確変大当り)

左右仮停止図柄FZ5-1、FZ5-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~32	33~35	36~67	68~70	71~102	103~105	106~117	118~120

(C) バトル時リーチ停止図柄決定テーブル(突然確変大当り)

左右仮停止図柄FZ5-1、FZ5-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~16	17~31	32~47	48~62	63~78	79~93	94~105	106~120

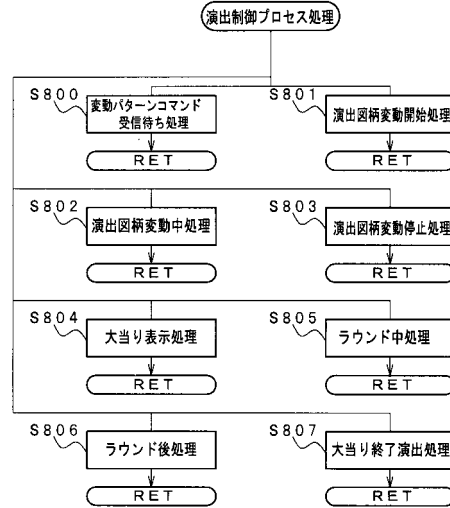
(D) バトル時リーチ停止図柄決定テーブル(突然時短大当り)

左右仮停止図柄FZ5-1、FZ5-2							
1	2	3	4	5	6	7	8
1~8	9~32	33~40	41~64	65~72	73~96		97~120

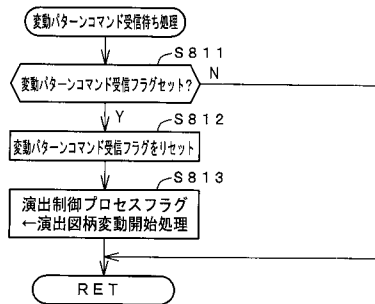
【図 40】

リーチ停止図柄	突然時短大当り	突然確変大当り	7R確変大当り	15R確変大当り
7	0%	10%	10%	80%
7以外の奇数図柄	20%	40%	80%	10%
偶数図柄	80%	50%	10%	10%

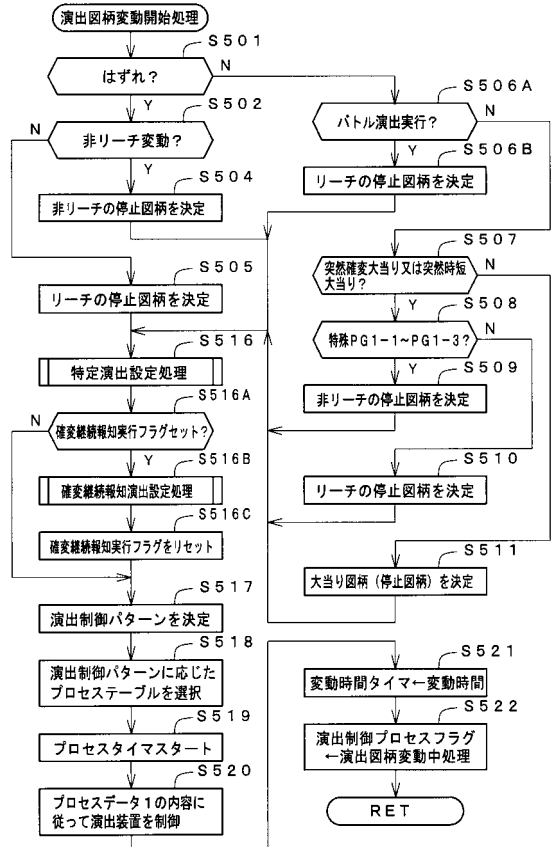
【図 41】



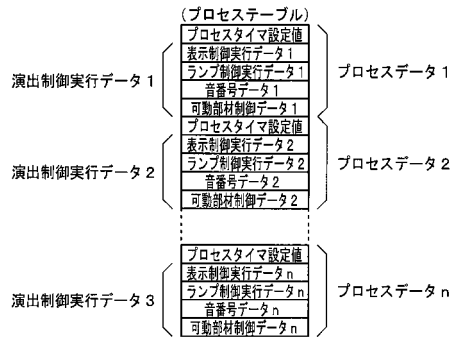
【図 42】



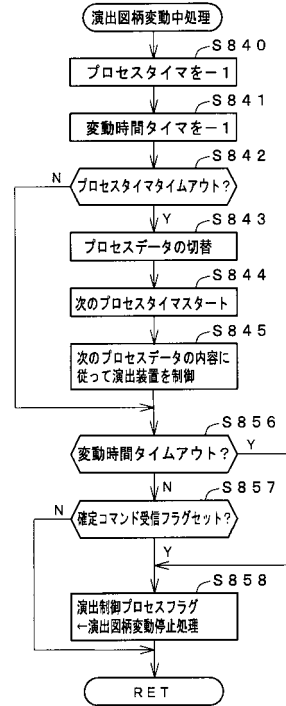
【図 43】



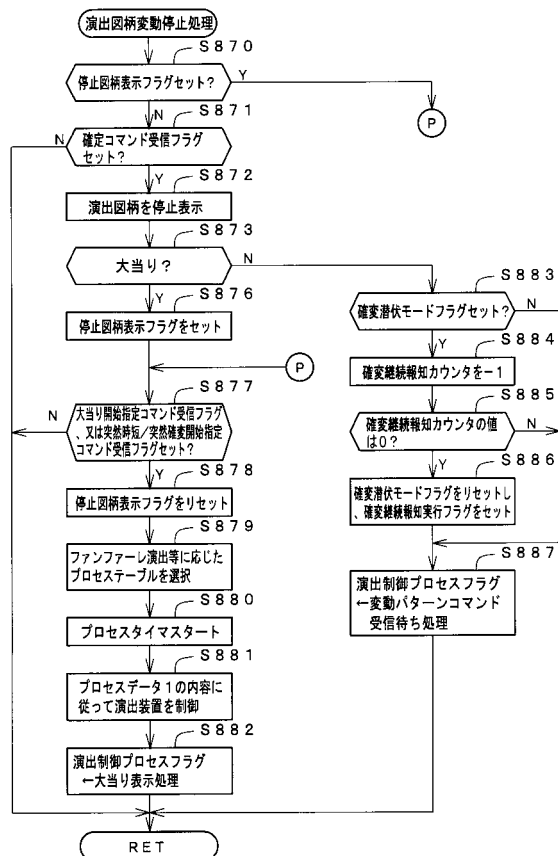
【図 44】



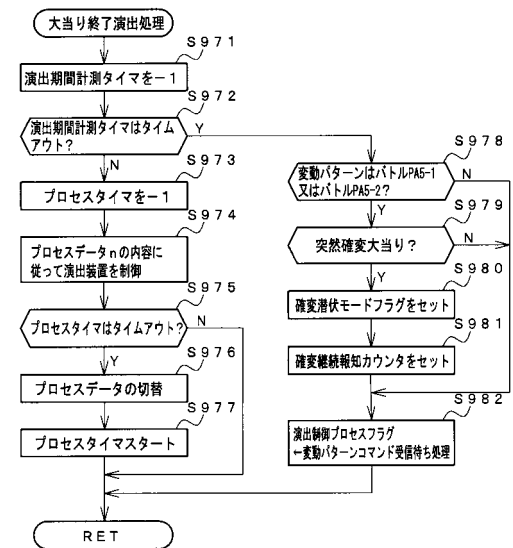
【図 45】



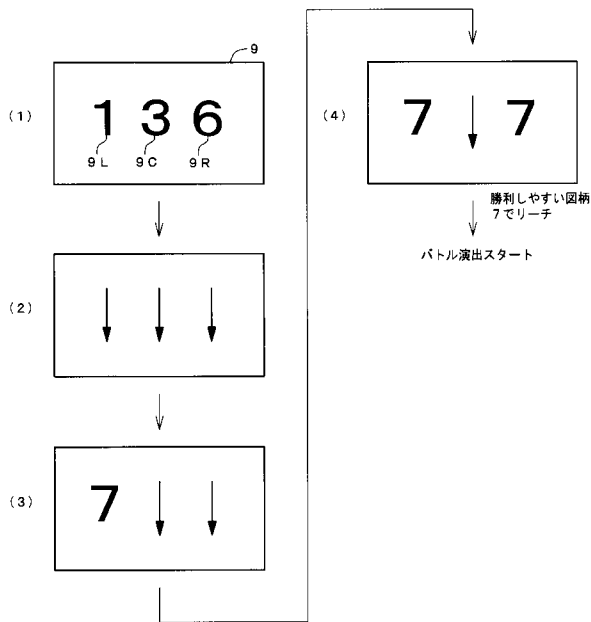
【図 46】



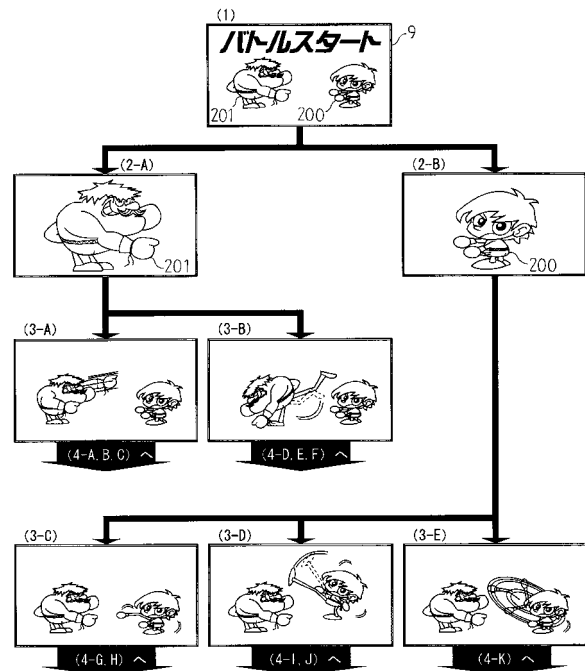
【図 47】



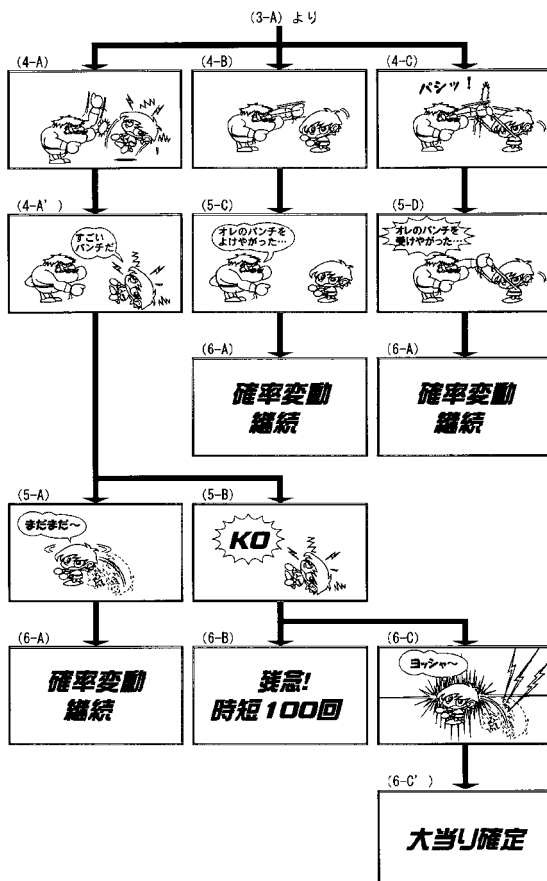
【図48】



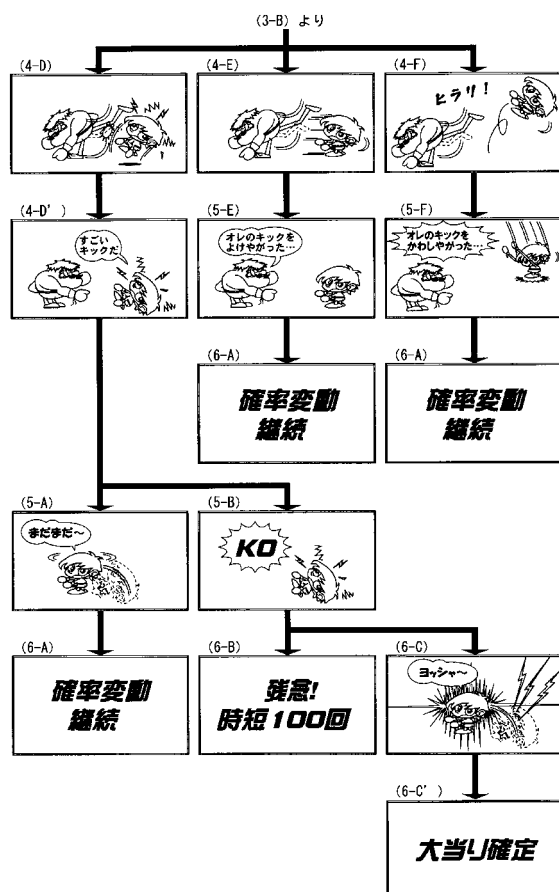
【図49】



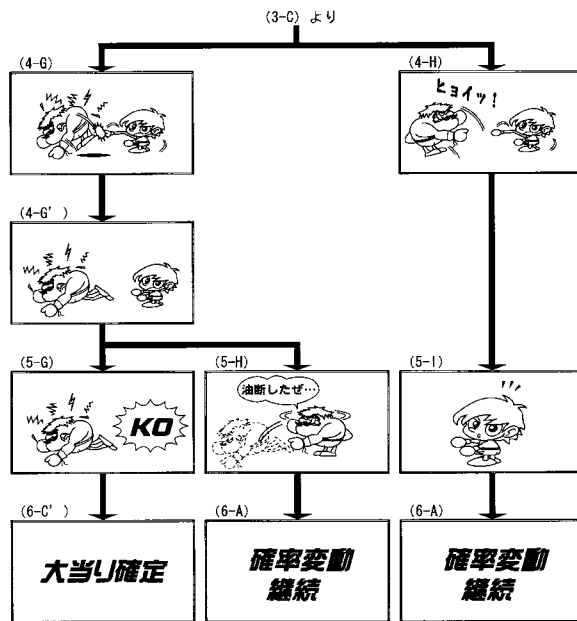
【図50】



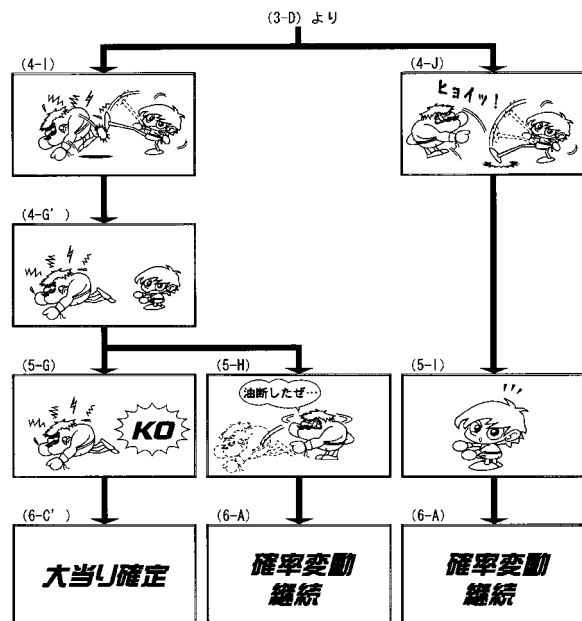
【図51】



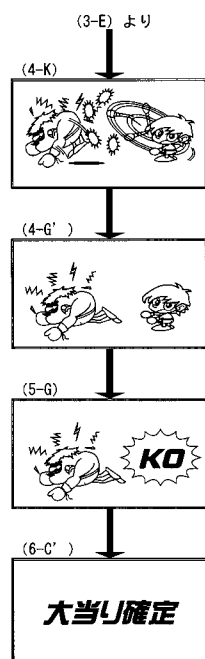
【図 5 2】



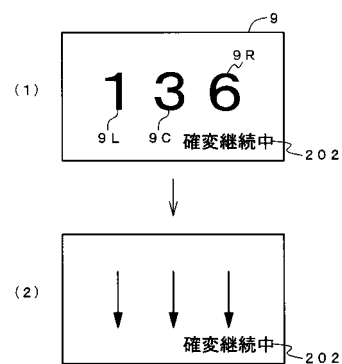
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



フロントページの続き

(72)発明者 佐久間 隆一

群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式会社三共内

審査官 阿南 進一

(56)参考文献 特開2008-132173(JP,A)

特開2007-296265(JP,A)

「CR義経物語RK」,パチンコ攻略マガジン2007年7月28日号,株式会社双葉社,2007年7月28日,p.24-26

「CR義経物語RK」,パチンコ必勝ガイド2007年7月21日号,株式会社白夜書房,2007年7月21日,p.131-135

「CRぱちんこ仮面ライダーショッカー全滅大作戦」,パチンコ必勝ガイド2007年8月19日号,株式会社白夜書房,2007年8月19日,p.6-16

「CRぱちんこウルトラセブン」,パチンコ攻略マガジン2005年7月9日号,株式会社双葉社,2005年7月9日,p.6-17

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 7/02