

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5398768号

(P5398768)

(45) 発行日 平成26年1月29日(2014. 1. 29)

(24) 登録日 平成25年11月1日(2013. 11. 1)

(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 1 (全 141 頁)

(21) 出願番号	特願2011-66729 (P2011-66729)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成23年3月24日 (2011. 3. 24)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2007-226738 (P2007-226738)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成19年8月31日 (2007. 8. 31)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2011-115666 (P2011-115666A)	(72) 発明者	中島 和俊
(43) 公開日	平成23年6月16日 (2011. 6. 16)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
審査請求日	平成23年3月24日 (2011. 3. 24)		式会社三共内
前置審査		審査官	廣瀬 貴理

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】

始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記始動条件は成立したが前記開始条件は成立していない可変表示の保留データを記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶される保留データに基づいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かを、前記開始条件が成立するより前に判定する事前判定手段と、

前記開始条件の成立に基づいて、前記識別情報の可変表示パターンを複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果に対応する演出動作を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記開始条件が1回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の可変表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させた後、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の再可変表示を開始させる再可変表示動作を所定回実行し、再可変表示された前記識別情報を停止表示させて前記可変表示結果を導出表示させる再可変表示実行手段と、

10

20

前記再可変表示実行手段による前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間及び前記再可変表示を実行中の期間の各々の期間にて、遊技機に設けられている演出装置を用いて第1特殊演出を実行する第1特殊演出実行手段と、

前記保留記憶手段に1の保留データが記憶された後、該1の保留データよりも前に記憶された保留データに基づく1回または複数回の可変表示を実行中の期間にて、該1の保留データに基づく前記事前判定手段の判定結果に応じて異なる割合で、前記演出装置を用いて前記第1特殊演出と共通の態様の第2特殊演出を実行する第2特殊演出実行手段とを含む、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、始動条件が成立した後に開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機等の遊技機においては、液晶表示装置（以下LCD：Liquid Crystal Display）等の表示装置上に所定の識別情報（以下、表示図柄）を更新表示やスクロール表示させることで可変表示を行い、その表示結果（可変表示結果）により所定の遊技価値を付与するか否かを決定する、いわゆる可変表示ゲームによって遊技興趣を高めたものが数多く提供されている。

20

【0003】

可変表示ゲームの一例としては、始動入賞口を通過する遊技球の検出（可変表示の「始動条件」あるいは「実行条件」が成立したこと）に基づき開始条件の成立により表示図柄の可変表示を行い、表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様（可変表示結果）が予め定められた特定表示態様となっている場合を「大当たり」とするものがある。この可変表示ゲームにおいて「大当たり」となると、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。こうした状態を「特定遊技状態」あるいは「大当たり遊技状態」という。また、特定遊技状態が終了した後は、再び「大当たり」となる確率を変化させる確率変動制御を行う遊技機が知られている。

30

【0004】

こうした遊技機としては、開始条件が成立する以前に可変表示の実行条件が成立したときに「大当たり」とするか否かを判定し、「大当たり」とする場合には、第1の可変表示手段にて可変表示が開始される割合を、第2の可変表示手段にて可変表示が開始される割合よりも高く設定するものが提案されている（例えば特許文献1）。

【0005】

40

また、「真正確変大当たり図柄」や「真正通常大当たり図柄」とは別の「疑似確変大当たり図柄」や「疑似通常大当たり図柄」が表示される場合に、大入賞口の開放時間を短くすることや、大入賞口を開放する単位動作の上限回数を少なくすることにより、可変入賞手段への入賞率を低くするものが提案されている（例えば特許文献2）。

【0006】

さらに、図柄を変動表示中に一旦停止表示させる仮停止表示を行わせた後、図柄を再度変動表示させる再変動を複数回行い、表示装置に表示される背景画像を異なる態様で表示させる複数の背景態様から、再変動の回数に応じた背景態様を決定するものが提案されている（例えば特許文献3）。

【先行技術文献】

50

【特許文献】

【0007】

【特許文献1】特開2005-329136号公報（請求項1など）

【特許文献2】特開2004-329876号公報（請求項9、段落0185～0190、0216など）

【特許文献3】特開2006-204809号公報（請求項1など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

特許文献1に記載の技術と特許文献2に記載の技術とを組み合わせても、可変表示の開始条件が成立する以前に、「大当り」とする判定がなされた場合には、大入賞口の開放時間や開放回数にかかわらず、第1の可変表示手段にて可変表示が開始される割合を高く設定することになる。また、可変入賞手段への入賞率が設定されるのは、可変表示の開始条件が成立した後のことになる。このため、可変表示の実行条件が成立したときに「大当り」とする判定がなされた場合でも、開始条件が成立する以前に、その大当りによる大入賞口の開放時間や開放回数に応じて異なる設定を行うことは不可能であり、遊技の興趣を格別に向上させることは困難であった。

10

【0009】

また、特許文献3に記載の技術では、可変表示の開始条件が成立する以前に「大当り」とする判定がなされた場合でも、再変動を複数回行う変動表示が終了した後は、遊技の興趣を向上させることが困難であった。

20

【0010】

この発明は上記実状に鑑みてなされたものであり、可変表示の開始条件が成立する以前に「大当り」とする判定がなされた場合における遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に記載の遊技機は、始動条件（例えばステップS201におけるYesの判定とステップS202におけるNoの判定に基づき、ステップS203～S210の処理が実行されたことなど）が成立した後に開始条件（例えばステップS251にてNoと判定されたことなど）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）を可変表示する複数の可変表示部（例えば「左」、「中」、「右」の可変表示部5L、5C、5Rなど）を有する可変表示装置（例えば画像表示装置5など）を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せの最終停止図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記始動条件は成立したが前記開始条件は成立していない可変表示の保留データを記憶する保留記憶手段（例えば特図保留記憶部151など）と、前記保留記憶手段に記憶される保留データに基づいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かを、前記開始条件が成立するより前に判定する事前判定手段（例えばCPU103がステップS206にて入賞時特図判定処理を実行する部分など）と、前記開始条件の成立に基づいて、前記識別情報の可変表示パターンを複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS111にて変動パターン設定処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に対応する演出動作を実行する演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS306の演出制御プロセス処理を実行する部分など）とを備え、前記演出実行手段は、前記開始条件が1回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の可変表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させた後、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の再可変表示を開始させる再可変表示動作（例えば「擬似連」の特定演出など）を所定回実行し、再可変表示された前記識別情報を停止表

30

40

50

示させて前記可変表示結果を導出表示させる再可変表示実行手段（例えば演出制御用CPU120が「擬似連」を含む変動パターンを示す変動パターンコマンドを受信した後、ステップS456の擬似連時仮停止図柄決定処理にて決定した仮停止図柄やステップS436にて決定した演出制御パターンなどに基づき、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など）と、前記再可変表示実行手段による前記識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間及び前記再可変表示を実行中の期間の各々の期間にて、遊技機に設けられている演出装置を用いて第1特殊演出を実行する第1特殊演出実行手段と、前記保留記憶手段に1の保留データが記憶された後、該1の保留データよりも前に記憶された保留データに基づく1回または複数回の可変表示を実行中の期間にて、該1の保留データに基づく前記事前判定手段の判定結果に応じて異なる割合で、前記演出装置を用いて前記第1特殊演出と共通の態様の第2特殊演出を実行する第2特殊演出実行手段とを含む。

10

【0012】

このような構成によれば、事前判定手段は、保留記憶手段に記憶される保留データに基づいて、特定遊技状態に制御されるか否かを、開始条件が成立するより前に判定する。そして、再可変表示手段による識別情報の可変表示の開始から初回の仮停止表示までの期間及び再可変表示を実行中の期間の各々の期間にて、遊技機に設けられている演出装置を用いて第1特殊演出を実行できる。また、保留記憶手段に1の保留データが記憶された後、その1の保留データよりも前に記憶された保留データに基づく1回または複数回の可変表示を実行中の期間にて、その1の保留データに基づく事前判定手段の判定結果に応じて異なる割合で、演出装置を用いて第1特殊演出と共通の態様の第2特殊演出を実行できる。

20

【0013】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記演出実行手段は、前記再可変表示動作の進行に伴って所定の再可変表示演出を実行する再可変表示演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS502にて決定した演出コードなどに基づき、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など）と、前記再可変表示動作を実行可能な可変表示パターンでの識別情報の可変表示中に成立した前記始動条件に対応して前記事前判定手段により前記特定遊技状態に制御される旨の判定がなされたことに基づいて、当該識別情報の可変表示が終了した後に実行される可変表示においても、前記再可変表示演出実行手段によって実行された再可変表示演出を継続させる演出継続実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS504の擬似連継続演出設定処理にて決定した演出コードなどに基づき、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など）とを含み、さらに、遊技機は、前記保留記憶手段と、前記事前判定手段と、前記可変表示パターン決定手段とを含み、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のROM101、RAM102、CPU103など）と、前記演出実行手段を含み、前記可変表示装置の表示状態を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120、ROM121、RAM122、表示制御部123など）とを備え、前記遊技制御手段は、前記可変表示パターン決定手段によって決定された可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドを、前記演出制御手段に対して送信するコマンド送信手段（例えばCPU103がステップS276での送信設定に基づきステップS17にてコマンド制御処理を実行する部分など）を含み、前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段からのコマンドに基づき、前記再可変表示演出実行手段によって実行する再可変表示演出を、複数種類のいずれかに決定する再可変表示演出決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS502にて擬似連時演出決定テーブル170を参照して演出コードを決定する部分など）と、前記演出継続実行手段によって継続させる再可変表示演出を、前記再可変表示演出決定手段によって決定された再可変表示演出に対応する演出となるように決定する継続演出決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS554にて擬似連継続演出開始テーブル173Aを参照して演出コードを決定する部分や、ステップS559にて擬似連継続演出連続設定テーブル173Bを参照して演出コードを決定する部分、あるいは、ステップS561～S

30

40

50

５６４の処理を実行する部分など）とを含んでもよい。

【００１４】

このような構成においては、遊技の進行を制御する遊技制御手段とは異なる演出制御手段が、再可変表示演出を複数種類のいずれかに決定する再可変表示演出決定手段と、継続させる再可変表示演出を再可変表示演出決定手段によって決定された再可変表示演出に対応する演出となるように決定する継続演出決定手段とを含んでいる。これにより、遊技制御手段における制御負担を増大させることなく、同一種類の再可変表示演出を継続させて、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１５】

（３）上記（２）の遊技機において、前記コマンド送信手段は、前記始動条件が成立したことを特定可能な始動指定コマンドとして、当該始動条件の成立に基づく前記事前判定手段の判定結果を特定可能な情報を含んだコマンドを、前記演出制御手段に対して送信し（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２０９での送信設定に基づきステップＳ１７にてコマンド制御処理を実行する部分など）、前記演出制御手段は、前記コマンド送信手段からの始動指定コマンドに基づき、前記演出継続実行手段により再可変表示演出を継続させるか否かを決定する再可変表示演出継続決定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ４０３～Ｓ４１３の処理を実行した後に、ステップＳ５５３の処理を実行する部分など）を含んでもよい。

【００１６】

このような構成においては、始動条件が成立したことを特定可能な始動指定コマンドに事前判定手段の判定結果を特定可能な情報が含まれており、再可変表示演出継続決定手段が、この始動指定コマンドに基づき、再可変表示演出を継続させるか否かを決定する。これにより、事前判定手段の判定結果を示す専用のコマンドを送信する場合に比べて、演出制御手段に対して送信するために予め用意するコマンドの種類を削減することができる。

【００１７】

（４）上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、前記再可変表示演出実行手段は、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の可変表示または再可変表示を開始させた後、２つ以上の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させ、当該仮停止表示した可変表示部の識別情報のうち一部を再可変表示させた後に再度仮停止表示させることにより仮停止表示した識別情報を変更してから、前記再可変表示動作を実行可能としてもよい（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ４７２におけるＹｅｓの判定に基づきステップＳ４７８～Ｓ４８７の処理を実行した後に、ステップＳ１５２にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など）。

【００１８】

このような構成においては、２つ以上の可変表示部にて識別情報を仮停止表示させ、仮停止表示した可変表示部の識別情報のうち一部を再可変表示させた後に再度仮停止表示させることにより仮停止表示した識別情報を変更してから、再可変表示動作が実行可能となる。これにより、仮停止表示している一部の識別情報が再可変表示したことで、再可変表示動作が実行されることに対する期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【００１９】

（５）上記（１）～（４）のいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の可変表示を開始させた後、前記複数の可変表示部のいずれかにて前記識別情報を仮停止表示していないときに、前記再可変表示動作が実行されるか否かを予告する再可変表示継続予告手段を含んでもよい（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５０３にて擬似連予告設定処理を実行した後に、ステップＳ１５２にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など）。

【００２０】

このような構成においては、複数の可変表示部のいずれかにて前記識別情報を仮停止表示していないときに、再可変表示継続予告手段により、再可変表示動作が実行されるか否かが予告される。これにより、再可変表示動作が実行されることに対する期待感を高め、

10

20

30

40

50

遊技の興趣を向上させることができる。

【0021】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機においては、遊技者にとって有利な第1状態(例えば開放状態など)と遊技者にとって不利な第2状態(例えば閉鎖状態など)とに変化する可変入賞装置(例えば特別可変入賞球装置7など)と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞装置を第1期間(例えば29秒など)が経過するまで前記第1状態に変化させる回数が第1回数(例えば「15」など)となる第1特定遊技状態(例えば15ラウンド大当たり状態など)に制御する第1特定遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS260にて大当たり種別を「通常」または「確変」に決定した後、ステップS114～S117の処理を実行する部分など)と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞装置を、前記第1期間よりも短い第2期間(例えば0.5秒など)、および、前記第1回数よりも少ない第2回数(例えば「2」など)のうち、少なくともいずれかで前記第1状態に変化させる第2特定遊技状態(例えば2ラウンド大当たり状態など)に制御する第2特定遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS260にて大当たり種別を「突確」に決定した後、ステップS114～S117の処理を実行する部分など)と、前記第2特定遊技状態が終了した後に、前記識別情報の可変表示結果が前記特定表示結果となる確率が前記特定遊技状態とは異なる通常遊技状態時よりも高い高確率状態に制御する遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS260にて大当たり種別を「突確」に決定したことに基づき、ステップS117にて大当たり終了処理を実行した後に、ステップS255の処理を実行する部分など)とを備え、前記事前判定手段は、さらに前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のいずれに制御されるかを判定し(例えばCPU103がステップS225の処理を実行する部分など)、前記演出継続実行手段は、前記再可変表示動作を実行可能な識別情報の可変表示中に成立した前記始動条件に対応して前記事前判定手段により前記第1特定遊技状態に制御される旨の判定がなされたことに基づいて、前記再可変演出を継続させ(例えば演出制御用CPU120がステップS553におけるNoの判定に基づき、ステップS554～S557の処理を実行した後に、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など)、前記演出実行手段は、前記再可変表示動作を実行可能な識別情報の可変表示中に成立した前記始動条件に対応して前記事前判定手段により前記第2特定遊技状態に制御される旨の判定がなされたことに基づいて、当該識別情報の可変表示が終了した後に実行される可変表示において前記再可変表示演出とは異なる所定の演出を実行する特別演出実行手段(例えば演出制御用CPU120がステップS553におけるYesの判定、ステップS571、S573、S574におけるNoの判定、および、ステップS575におけるYesの判定に基づき、ステップS576、S577の処理を実行した後に、ステップS152にて飾り図柄変動中処理を実行する部分など)を含む。

【0022】

このような構成においては、第2特定遊技状態制御手段により第2特定遊技状態に制御されたときに、第1特定遊技状態制御手段により制御される第1特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間、および、第1回数よりも少ない第2回数のうち、少なくともいずれかで可変入賞装置を第1状態に変化させる。そして、再可変表示動作を実行可能な識別情報の可変表示中に成立した始動条件に対応して事前判定手段により第2特定遊技状態に制御される旨の判定がなされたことに基づいて、特別演出実行手段により、その識別情報の可変表示が終了した後に実行される可変表示において再可変表示演出とは異なる所定の演出が実行される。これにより、再可変表示動作を実行可能な識別情報の可変表示が終了した後でも、第2特定遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高めるとともに、第1特定遊技状態に制御されるか第2特定遊技状態に制御されるかに応じた多様な演出を実行可能として、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

- 【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図3】擬似連チャンス目、発展チャンス目、突確チャンス目を示す説明図である。
- 【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。
- 【図6】可変表示パターンを例示する図である。
- 【図7】可変表示パターンを例示する図である。
- 【図8】特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図9】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図10】始動入賞時設定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図11】可変表示パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図12】第1通常大当たり可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図13】第1突確大当たり可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図14】第1突確大当たり可変表示パターン決定テーブルと第1小当たり可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図15】第2通常大当たり可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図16】第2突確大当たり可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図17】第2突確大当たり可変表示パターン決定テーブルと第2小当たり可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図18】非リーチ可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図19】第1リーチ可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。 20
- 【図20】第2リーチ可変表示パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図21】ハズレ時における可変表示パターン決定テーブルの選択設定例を示す図である。
- 【図22】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図23】遊技状態指定バッファの構成例を示す図である。
- 【図24】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。
- 【図25】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図26】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図27】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。
- 【図28】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。 30
- 【図29】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図30】擬似連チャンス目決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図31】擬似連チャンス目決定テーブルの選択設定例を示す図である。
- 【図32】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
- 【図33】滑り実行決定テーブル等の構成例を示す図である。
- 【図34】発展チャンス目決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図35】保留表示設定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図36】変動時演出パターンを例示する図である。
- 【図37】変動時演出パターンを例示する図である。
- 【図38】変動時演出パターンを例示する図である。 40
- 【図39】擬似連時演出決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図40】擬似連予告実行決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図41】擬似連予告演出決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図42】擬似連継続演出設定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図43】突確小当たり演出設定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図44】突確小当たり継続演出設定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図45】連続演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図46】連続演出設定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図47】演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。
- 【図48】始動入賞情報バッファの構成例を示す図である。 50

- 【図４９】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図５０】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図５１】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図５２】入賞時特図判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図５３】可変表示パターン種別設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図５４】特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図５５】大入賞口開放回数最大値の設定例を示す説明図である。
- 【図５６】可変表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図５７】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図５８】コマンド解析処理にて実行する処理内容を示す図である。 10
- 【図５９】保留記憶表示更新処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６１】可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６２】飾り図柄可変表示設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６３】飾り図柄可変表示設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６４】仮停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６５】擬似連時仮停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６６】変動中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６７】擬似連予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図６８】擬似連継続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図６９】突確小当り演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図７０】突確小当り継続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図７１】連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図７２】連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図７３】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図７４】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図７５】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図７６】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図７７】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図７８】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。 30
- 【図７９】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８０】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８１】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８２】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８３】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８４】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８５】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８６】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８７】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図８８】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。 40
- 【図８９】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図９０】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図９１】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図９２】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図９３】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
- 【図９４】擬似連演出決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【００２４】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図１は、本実施例におけるパチンコ遊技機１の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊

技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２にはガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【００２５】

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

10

【００２６】

遊技盤２における遊技領域の中央付近には、画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、演出動作に用いられる各種の画像（演出画像）を表示する表示領域を形成している。画像表示装置５の表示領域では、特図ゲームにおける特別図柄表示装置４による特別図柄の可変表示に対応して、例えば３つといった複数に分割された可変表示部となる飾り図柄表示部などにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄などを可変表示する。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

20

【００２７】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが配置されている。そして、特図ゲームにおいて特別図柄表示装置４による特別図柄の変動が開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部は、画像表示装置５の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。以下では、「左」の飾り図柄表示部５Ｌに表示される飾り図柄を「左図柄」といい、「中」の飾り図柄表示部５Ｃに表示される飾り図柄を「中図柄」といい、「右」の飾り図柄表示部５Ｒに表示される飾り図柄を「右図柄」ということがある。

30

【００２８】

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

40

【００２９】

50

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R において、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R のうち少なくともいずれか 1 つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。そして、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される以前には、飾り図柄が仮停止表示されることがあり、この仮停止表示時には、表示されている飾り図柄が微少な揺れや伸縮などを行うようにすればよい。

10

【0030】

加えて、画像表示装置 5 の表示領域には、始動入賞記憶表示部 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示部 5 H では、可変表示の保留数（保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

20

【0031】

一例として、始動入賞記憶表示部 5 H には、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき、特別図柄表示装置 4 における特図ゲームや画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示について、始動条件が成立したときには、通常透過色表示となっている表示部位のうちの 1 つ（例えば透過色となっている表示部位のうち左端の表示部位）を所定の不透過色表示（例えば白色表示や赤色表示、黄色表示、青色表示など）に変化させる。その後、特図ゲームや飾り図柄の可変表示を開始するための開始条件が成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を 1 つずつ左方向に移動させる。このとき、所定の不透過色表示に変化していた表示部位のうちの 1 つ（例えば不透明色となっていた表示部位のうち右端の表示部位）は、透明色表示に戻る。

30

【0032】

なお、始動入賞記憶表示部 5 H とともに、あるいは始動入賞記憶表示部 5 H に代えて、保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示部 5 H とともに、特別図柄表示装置 4 と画像表示装置 5 との間に、特図保留表示器 2 5 A が設けられている。特図保留表示器 2 5 A は、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、特図保留表示器 2 5 A は、保留記憶数の上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されていればよい。

40

【0033】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用となるソレノイド 8 1（図 2）によって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しにくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、

50

ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、例えば第 2 始動入賞口を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【0034】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球と、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す始動口スイッチ 2 2 によって検出される。なお、第 1 始動入賞口に進入した遊技球を検出する始動口スイッチと、第 2 始動入賞口に進入した遊技球を検出する始動口スイッチとを、別個に設けるようにしてもよい。始動口スイッチ 2 2 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）未満であれば、可変表示の始動条件が成立する。なお、第 1 始動入賞口に進入した遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動入賞口に進入した遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0035】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉用となるソレノイド 8 2（図 2）によって開閉駆動される大入賞口扉（開閉板）を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置 7 では、ソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、ソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置 7 に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出される。カウントスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 15 個）の遊技球が賞球として払い出される。このように、特別可変入賞球装置 7 における大入賞口は、大入賞口扉によって遊技者にとって有利な第 1 状態としての開放状態と、遊技者にとって不利な第 2 状態としての閉鎖状態とに、変化する。

【0036】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、特別図柄表示装置 4 の上方）には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、特別図柄表示装置 4 と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を可変表示する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器 2 0 は、例えば「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器 2 0 は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（または LED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（または LED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器 2 0 の左右には、普図保留表示器 2 5 B を構成する LED が設けられている。普図保留表示器 2 5 B は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を特定可能に表示する。

【0037】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、演出用役物 3 1 が

設けられている。演出用役物 3 1 は、例えば役物動作用として設けられたソレノイド 8 3 A、8 3 B（図 2）によって駆動される複数の可動部材を備えていればよい。そして、各可動部材は、所定のリンク機構を介してソレノイド 8 3 A あるいはソレノイド 8 3 B に連結され、各可動部材が連動して駆動され、あるいは、それぞれの可動部材が独立して駆動されることにより、様々な位置に移動できるように構成されていればよい。

【0038】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が 1 つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。

【0039】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、遊技者が所定操作（例えば押下操作）することが可能な操作ボタン 30 が設置されている。

【0040】

普通図柄表示器 20 による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート 41 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 21 によって検出されたことといった、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「7」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0041】

特別図柄表示装置 4 による特図ゲームは、普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球が図 2 に示す始動口スイッチ 22 によって検出されたことなどにより始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態あるいは小当たり遊技状態が終了したことなどにより開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当たり

10

20

30

40

50

図柄)が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄(小当り図柄)が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となり、大当り図柄や小当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「5」を示す数字を小当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。

【0042】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第1特定遊技状態としての大当り遊技状態(15ラウンド大当り状態)では、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、第1期間となる所定期間(例えば29秒間)あるいは所定個数(例えば10個)の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。15ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1回数(例えば「15」)となる。ラウンドの実行回数が「15」となる15ラウンド大当り状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。

【0043】

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

【0044】

15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当り状態が終了した後には、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態及び小当り遊技状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機1の初期設定状態(例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態)と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数(例えば100回)の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図

柄のうち「3」の数字を示す特別図柄が停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とはならず通常状態となるようにしてもよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態や通常状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、通常大当たり図柄（「非確変大当たり図柄」ともいう）と称される。

【0045】

15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後や、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく2ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率遊技状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。この実施の形態では、このような確変状態が、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続する。これに対して、確変状態となった後に、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。また、確変状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり可変表示結果が「大当たり」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で確変状態が終了することがあるようにしてもよい。こうした「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、確変大当たり図柄と称される。

【0046】

特図ゲームにおける確定特別図柄として小当たり図柄が停止表示された後は、大当たり遊技状態とは異なる小当たり遊技状態に制御される。この小当たり遊技状態では、2ラウンド大当たり状態と同様の態様で特別可変入賞装置7における大入賞口を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当たり遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置7が備える大入賞口扉により大入賞口を第2期間（例えば0.5秒間）にわたり開放状態とする動作が、第2回数（例えば「2」）に達するまで繰り返し実行される。なお、小当たり遊技状態では、2ラウンド大当たり状態と同様に、大入賞口を開放状態とする期間が第2期間となることと、大入賞口を開放状態とする動作の実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。可変入賞動作により大入賞口を開放状態とする回数が「2」である小当たり遊技状態における遊技は、2ラウンド大当たり状態における遊技と同様に、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当たり状態における各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた入賞球装置を第1状態に変化させる場合には、小当たり遊技状態でも、2ラウンド大当たり状態と同様の態様で、その入賞球装置を第1状態に変化させるようにすればよい。

【0047】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当たり」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて始動条件が成立し

10

20

30

40

50

やすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。確変状態と時短状態とでは、行われる制御が異なるようにしてもよいし、行われる制御の組合せ（同一の制御を含んでも含まなくてもよい）が異なるようにしてもよい。

【0048】

画像表示装置5の表示領域では、特別図柄表示装置4による特別図柄の可変表示に対応して飾り図柄の可変表示が行われる。すなわち、画像表示装置5の表示領域では、開始条件が成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させ、例えば「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）する。なお、確定飾り図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて所定順序で飾り図柄を停止表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおいて同時に確定飾り図柄となる飾り図柄を停止表示するものが含まれていてもよい。

【0049】

飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示部（例えば「中」の飾り図柄表示部5Cなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすること（例えば、未だ停止表示していない飾り図柄が、リーチ状態となる以前に比べて遅い速度で変動することなど）がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の变化、飾り図柄の変動態様の变化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。

【0050】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」といった当たりとなる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定されている。ここで、「擬似連」の特定演出は、飾り図柄の変動表示を開始した後に全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて仮停止表示させた飾り図柄を再変動表示させる演出表示が所定回行われる演出動作である。「発展チャンス目」の特定演出は、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて所定組合せの飾り図柄（発展チャンス目HC1～HC8のいずれか）が仮停止表示された後に飾り図柄の可変表示態様がリーチ状態（いわゆる「リーチに発展」）となる演出動作である。「発展チャンス目終了」の特定演出は、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて「発展チャンス目」の特定演出と同様の所定組合せの飾り図柄が停止表示され、リーチ状態となることなく飾り図柄の可変表示が終了する演出動作である。

【0051】

「擬似連」の特定演出では、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための開始条件が1回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連続変動あるいは擬似連再変動）させる演出表示を、所定回行うことができる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて、図3（A）に示す擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示される。そして、擬似連続変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなるように設定されていけばよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されることにより、擬似連続変動が行われることを認識でき、擬似連続変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が当たりとなることに対する期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出において、擬似連続変動が1回～4回行われることにより、開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも2回～5回続けて開始されたかのように見せることができる。以下では、開始条件が1回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連続変動の回数（例えば「1」～「4」）を擬似連中再変動回数ともいい、擬似連続変動が実行されることにより見かけ上で連続して実行される飾り図柄の変動回数（例えば「2」～「5」）を擬似連回数ともいう。すなわち、擬似連回数は、擬似連中再変動回数に「1」を加えた数値となる。

10

20

【0052】

「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示中には、擬似連続変動の進行に伴って、例えば画像表示装置5の表示領域に所定のキャラクタ画像を表示することや、演出用役物31が備える複数の可動部材を動作させること、スピーカ8L、8Rから所定の音声（特別音）を出力させることといった、所定の演出動作としての擬似連演出（再変動演出）が実行される。

【0053】

一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのいずれにおいても飾り図柄が仮停止表示されていないときに、画像表示装置5の表示領域における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示（キャラクタ表示）が行われることがある。このときには、開始条件が1回成立したことに基づいて行われた擬似連続変動の回数に応じて、予め用意された複数種類のキャラクタ画像を所定の順番に従って表示させる演出表示（いわゆるステップアップ表示）が行われるようにすればよい。他の一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が仮停止表示あるいは最終停止表示される以前に、演出用役物31が備える可動部材が所定の動作態様で動作（役物動作）することがある。このときには、開始条件が1回成立したことに基づいて行われた擬似連続変動の回数に応じて、可動部材の動作態様を異ならせる演出動作（いわゆるステップアップ動作）が行われるようにすればよい。さらに他の一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄が仮停止表示あるいは最終停止表示されたときに、スピーカ8L、8Rから特別音となる音声出力（特別音出力）されることがある。

30

40

【0054】

擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出は、その擬似連続変動が行われる飾り図柄の可変表示にて最終停止図柄が停止表示されて可変表示が終了した後、さらに開始条件の成立に基づき実行される飾り図柄の可変表示においても、継続することがある。一

50

例として、「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示中に成立した始動条件に対応して大当り遊技状態に制御される旨の判定がなされたときには、その「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示が終了した後でも、可変表示結果が「大当り」となるまでは、擬似連続変動の進行に伴って実行された擬似連演出と同一の演出動作、あるいは、擬似連演出と継続性を有する一連の演出動作が、擬似連継続演出として実行される。このときには、擬似連演出として擬似連続変動の進行に伴って同一の演出動作が複数回の変動表示中（最初の変動表示中、及び、擬似連続変動が行われた後の再変動表示中）にわたり繰り返して実行されるのであれば、擬似連継続演出として擬似連演出と同一の演出動作が実行されればよい。他方、擬似連演出として擬似連続変動の進行に伴って演出態様の異なる一連の演出動作が複数回の変動表示中にわたり実行されるのであれば、擬似連継続演出として擬似連演出と継続性を有する一連の演出動作が実行されればよい。他の一例として、「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示について始動条件が成立した後に開始条件が成立して可変表示が開始される以前に、始動条件が成立したことに基づいて大当り遊技状態に制御される旨の判定がなされたときには、その「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示が終了した後でも、可変表示結果が「大当り」となるまでは、擬似連続変動の進行に伴って実行された擬似連演出と同一の演出動作、あるいは、擬似連演出と継続性を有する一連の演出動作が、擬似連継続演出として実行されてもよい。このときにも、擬似連演出として擬似連続変動の進行に伴って同一の演出動作が複数回の変動表示中（最初の変動表示中、及び、擬似連続変動が行われた後の再変動表示中）にわたり繰り返して実行されるのであれば、擬似連継続演出として擬似連演出と同一の演出動作が実行されればよい。他方、擬似連演出として擬似連続変動の進行に伴って演出態様の異なる一連の演出動作が複数回の変動表示中にわたり実行されるのであれば、擬似連継続演出として擬似連演出と継続性を有する一連の演出動作が実行されればよい。

10

20

【0055】

また、擬似連続変動が行われる際には、滑り演出が行われることがある。この滑り演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち2つ以上の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させ、その仮停止表示した飾り図柄表示部の飾り図柄のうち一部（例えば「右」の飾り図柄表示部5Rなど）を再変動させた後に再度仮停止表示させることにより仮停止表示した飾り図柄を変更してから、擬似連続変動が実行される。一例として、「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれも構成しない飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示部5Rにて仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に再度仮停止表示させることにより擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示させ、その後に「中」の飾り図柄表示部5Cでも擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示させてから、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄を再変動させる擬似連続変動が実行されればよい。こうした滑り演出が実行される場合には、例えば画像表示装置5の表示領域に所定のキャラクタ画像を表示することや、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させること、遊技効果ランプ9を所定の点灯パターンで点灯させること、演出用役物31の可動部材を所定の動作態様で動作させることなどにより、滑り演出が行われることを認識可能に報知するようにしてもよい。

30

40

【0056】

この実施の形態では、擬似連続変動が行われた後に、さらに擬似連続変動が継続することを予告する演出動作として、擬似連予告を行うことがある。擬似連予告は、例えば所定の演出画像を画像表示装置5に表示することにより行われればよい。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示された後、全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて飾り図柄を再変動させてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのいずれにおいても飾り図柄が仮停止表示されていないときに、画像表示装置5の表示領域に予告演出画像（擬似連予告画像）となる所定の演出画像を表示する。

50

この擬似連予告により、擬似連続変動が継続することに対する、遊技者の期待感が高められる。なお、擬似連予告は、開始条件の成立に基づき全部の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rにおいて飾り図柄の変動が開始された後、1 回目の擬似連続変動が行われる以前に実行されてもよい。また、擬似連予告は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rのいずれかにて飾り図柄が仮停止表示されているときに実行されてもよい。

【0057】

「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rにて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一例として、「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rにて、図 3 (B) に示す発展チャンス目 H C 1 ~ H C 8 のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目 H C 1 ~ H C 8 のいずれかが仮停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が当たりとなることに対する、遊技者の期待感が高められる。

10

【0058】

「発展チャンス目終了」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 Rにて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特定演出では、「発展チャンス目」の特定演出で仮停止表示される発展チャンス目 H C 1 ~ H C 8 のいずれかが、確定飾り図柄として停止表示される。こうして、「発展チャンス目終了」の特定演出では、発展チャンス目 H C 1 ~ H C 8 のいずれかが停止表示された後、リーチに発展せずに飾り図柄の可変表示が終了する。その一方で、「発展チャンス目」の特定演出が実行された場合には、発展チャンス目 H C 1 ~ H C 8 のいずれかが仮停止表示された後、リーチに発展する。このような「発展チャンス目終了」の特定演出と「発展チャンス目」の特定演出とのいずれかが実行されることにより、飾り図柄の可変表示中に発展チャンス目 H C 1 ~ H C 8 が停止表示された場合でも、リーチに発展するか否かを遊技者が認識することは困難となり、リーチに発展することの意外性を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0059】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出や特定演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することなどといった、飾り図柄の可変表示態様以外の表示態様などにより、開始条件が複数回成立したことに基づく複数回の可変表示ゲームにわたり、可変表示結果が当たりとなることを予告する演出を、連続して実行することがある。このような複数回の可変表示ゲームにわたり連続して実行される演出を、連続演出ともいう。この連続演出には、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」及び「確変」のいずれかとなる場合に 15 ラウンド大当たり状態となって 15 回開放遊技が行われる可能性があることを予告する演出がある。また、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合あるいは可変表示結果が「小当たり」となる場合に、2 ラウンド大当たり状態となること、あるいは、可変入賞動作が行われることにより、2 回開放遊技が行われる可能性があることを予告する突確小当たり演出もある。

40

【0060】

この実施の形態において、突確小当たり演出は、飾り図柄の可変表示における可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となった後、あるいは、可変表示結果が「小当たり」となった後、さらに開始条件の成立に基づき実行される飾り図柄の可変表示においても、継続することがある。一例として、特図保留記憶部 151 (図 22) に記憶される保留データの全部または一部に基づいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる可変表示の実行や、可変表示結果が「小当たり」となる可変表示の実行が、複数保留

50

されていると判定されたときには、先に成立した開始条件に対応する飾り図柄の可変表示にて可変表示結果が「突確（大当り）」あるいは「小当り」となった後でも、可変表示結果がさらに「突確（大当り）」あるいは「小当り」となるまでは、突確小当り演出に続く所定の演出動作としての突確小当り継続演出（特殊演出）が実行される。突確小当り継続演出は、突確小当り演出と同一の演出動作を含んでいてもよいし、突確小当り演出との継続性を有する一連の演出動作を含んでいてもよい。

【0061】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄、あるいは、特殊組合せのうち発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定飾り図柄が、停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

10

【0062】

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

20

【0063】

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

30

【0064】

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

40

50

7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに伴って、リーチ演出が実行された後に、確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「確変」の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。こうして「確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0065】

なお、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となる場合には、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示された後、大当たり遊技状態の開始時や大当たり遊技状態におけるラウンドの実行中、あるいは、大当たり遊技状態の終了時などに、確変状態に制御される旨を報知する演出動作が行われることがあるようにしてもよい。

【0066】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されること、あるいは、図3（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されること、あるいは、図3（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目TC1～TC4は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに伴って、所定のリーチ演出が実行された後に、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに伴って、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、2ラウンド大当たり状態に制御され、その2ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0067】

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

【0068】

可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「通常」あるいは「確変」であるときには、飾り図柄の可変表示中に変動中昇格演出が実行されてもよい。変動中昇格演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rの有効ライン上に通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組合せとなる飾り図柄と、通常大当たり組合せとなる飾り図柄のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当たり種別が「通常」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当たり種別が「確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が行われることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。

10

【0069】

可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「通常」あるいは「確変」であるときには、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態が終了するまでの期間にて、確変状態に制御するか否かの報知演出としての大当たり中昇格演出が実行されてもよい。ここで、大当たり中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、15ラウンド大当たり状態の終了後における最初の特別図柄や飾り図柄の変動中に、大当たり中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。15ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。なお、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「確変」であるときに、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示された場合には、大当たり中昇格演出が実行されないようにすればよい。

20

30

【0070】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。一例として、大当たり中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させ、通常図柄と、確変図柄のうちいずれかを、演出表示結果として停止表示させる。このとき、大当たり中昇格失敗演出では通常図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当たり中昇格成功演出では確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。他の一例として、大当たり中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行う。このとき、大当たり中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念！」という演出画像の表示を行う一方、大当たり中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「確変！」という演出画像の表示を行う。大当たり種別が「確変」でありながら通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示された場合には、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行することにより、確変状態となる昇格がある旨を報知すればよい。大当たり種別が「通常」である場合には、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行せず、確変状態となる昇格がある旨の報知は行われないうにすればよい。

40

【0071】

50

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0072】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 L E D（例えばセグメント L E D）などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1、8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【0073】

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

【0074】

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

【0075】

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

【0076】

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

から主基板 1 1 側に信号が伝わる余地はない。

【0077】

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

10

【0078】

中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 4 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

20

【0079】

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

30

【0080】

コマンド 8 C X X H は、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図 4 (B) に示すように、開始条件が成立した時点で可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかを判定した事前判定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの大当たり種別決定結果に対応して、異なる EXT データが設定される。より具体的には、コマンド 8 C 0 0 H は、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前判定結果を示す第 1 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 1 H は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「通常」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第 2 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 2 H は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「確変」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第 3 可変表示結果通知コマンドである。コマンド 8 C 0 3 H は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別が「突確」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示

40

50

す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前判定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。

【0081】

図4(A)に示すコマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンドA0XXHは、大当り遊技状態や小当り遊技状態が開始される旨の報知を指示する当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。当り開始指定コマンドでは、例えば図4(C)に示すようなEXTデータが設定されることなどにより、事前判定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。

10

【0082】

図4(A)に示すコマンドA1XXHは、15ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する15ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA2XXHは、15ラウンド大当り状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像(例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像)の表示を指定する15ラウンド大当り用の大入賞口開放後指定コマンドである。15ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば15ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」～「15」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

20

【0083】

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

【0084】

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

30

【0085】

コマンドB0XXHは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、特別図柄表示装置4による特図ゲームを実行するための始動条件が成立したことを特定可能に通知する始動入賞指定コマンドである。始動入賞指定コマンドでは、例えば図4(D)に示すように、遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口に入賞した時点で、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれとなるかや、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれとなるかを判定した入賞時判定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。図4(D)に示す例では、始動入賞指定コマンドにおいて、可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることにより、入賞時判定結果を特定可能に示している。このように、始動入賞指定コマンドは、例えばEXTデータなどとして、入賞時判定結果を特定可能な情報を含んでいる

40

50

。

【0086】

図4(A)に示すコマンドC0XXHは、特別図柄や飾り図柄の可変表示について保留記憶数を特定可能に通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば始動条件が成立したことに対応して、始動入賞指定コマンドが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、保留記憶数通知コマンドは、例えば開始条件が成立したことに対応して、可変表示パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドが送信されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して送信されてもよい。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図22に示す特図保留記憶部151における保留データの記憶数(例えば「0」～「4」)などに対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、始動条件や開始条件が成立したときに、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、特図保留記憶部151における保留データの記憶数を特定することができる。

10

【0087】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、ゲーム制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、プログラムに従って制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

20

【0088】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値の一例を示している。図5に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3、可変表示パターン決定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路104は、これらの乱数値MR1～MR4の全部または一部を示す数値データをカウントして更新するものであればよい。CPU103は、例えば図22に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1～MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2～MR4を示す数値データは、CPU103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

30

40

【0089】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結

50

果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値である。例えば、特図表示結果判定用の乱数値MR1は、「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果が「大当り」となる場合に、大当り種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、大当り種別決定用の乱数値MR2は、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0090】

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

【0091】

図6は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して予め用意された飾り図柄の可変表示パターンを例示している。図6に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した可変表示パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-6、非リーチPB1-1及び非リーチPB1-2、非リーチPC1-1及び非リーチPC1-2の可変表示パターンが用意されている。また、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した可変表示パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-3、スーパーPA3-1～スーパーPA3-8、スーパーPB3-1～スーパーPB3-5の可変表示パターンが用意されている。

【0092】

図7は、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合に対応して予め用意された可変表示パターンを例示している。図7に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」や「小当り」である場合に対応した可変表示パターンとして、ノーマルPA2-4～ノーマルPA2-6、スーパーPA4-1～スーパーPA4-8、スーパーPA5-1～スーパーPA5-4、スーパーPB4-1～スーパーPB4-4、スーパーPB5-1～スーパーPB5-4、スーパーPC4-1及びスーパーPC4-2、スーパーPD1-1、特異PG1-1～特異PG1-3、特異PG2-1～特異PG2-3、特異PG3-1～特異PG3-3の可変表示パターンが用意されている。ここで、「ノーマル」の可変表示パターンでは、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、例えば「中」の飾り図柄表示部5Cにて飾り図柄の減速表示が行われてから、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される。「スーパー」の可変表示パターンでは、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、例えば「ノーマル」の可変表示パターンとは異なる特別のリーチ演出が行われてから、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される。「特異」の可変表示パターンでは、可変表示結果が「小当り」となる場合や、大当り種別が「突確」となる場合に対応して、特別の演出動作が行われてから、あるいは、特別の演出動作が行われることなく、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される。

【0093】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルをそれぞれ構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルをそれぞれ構成するテーブルデータや、飾り図柄の可変表示パターン

を複数種類格納する可変表示パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【0094】

図8は、ROM101に記憶される特図表示結果判定テーブル130の構成例を示している。特図表示結果判定テーブル130は、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。一例として、特図表示結果判定テーブル130は、開始条件が成立した特別図柄や飾り図柄の可変表示について、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出表示される以前に判定するために用いられる。他の一例として、特図表示結果判定テーブル130は、第1始動入賞口や第2始動入賞口に遊技球が入賞して始動条件が成立した場合に、その始動条件の成立に基づく特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御されるか否かを、開始条件が成立する以前に判定（入賞時判定）するために用いられる。

10

【0095】

特図表示結果判定テーブル130は、図22に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた遊技状態指定バッファにおける第1ビット（ビット1）や遊技状態予定バッファにおける値（遊技状態予定バッファ値）が“0”（オフ）であるか“1”（オン）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1を、大当り判定値データや小当り判定値データ、ハズレ判定値データに対応付ける（割り当てる）設定データ（判定用データ）などから構成されている。ここで、遊技状態指定バッファにおける第1ビット（ビット1）は、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるときに“0”（オフ）となる一方で、確変状態であるときに“1”（オン）となる。また、遊技状態予定バッファ値は、図22に示す特図保留記憶部151の保留データに基づいて可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「通常」となる旨の入賞時判定結果が得られたときに“0”（オフ）となる一方で、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「確変」または「突確」となる旨の入賞時判定結果が得られたときに“1”（オン）となる。

20

【0096】

図9は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、可変表示結果が「大当り」となる旨の判定がなされたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、大当り種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131は、大当り種別決定用の乱数値MR2を、「通常」、「確変」、「突確」の大当り種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。

30

【0097】

図10は、ROM101に記憶される始動入賞時設定テーブル132の構成例を示している。始動入賞時設定テーブル132は、特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行するための始動条件が成立した場合に、その始動条件の成立に基づく入賞時判定結果に対応して、遊技状態予定バッファ値の設定や、始動入賞指定コマンドの送信設定、図22に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられた当り保留カウンタの値（当り保留カウント値）の設定などを行うために参照されるテーブルである。始動入賞時設定テーブル132は、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれとなるかの判定結果と、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの判定結果とを含む特図判定結果を、遊技状態予定バッファ値の設定内容や、始動入賞指定コマンドを送信するためのデータ設定、当り保留カウント値の設定内容と対応付ける設定用データなどから構成されている。

40

【0098】

図11は、ROM101に記憶される可変表示パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、可変表示パターン種別決定テーブルとして、図11（A

50

）に示す第1可変表示パターン種別決定テーブル133Aと、図11（B）に示す第2可変表示パターン種別決定テーブル133Bと、図11（C）に示す第3可変表示パターン種別決定テーブル133Cとが、予め用意されている。第1可変表示パターン種別決定テーブル133Aは、遊技状態予定バッファ値が“0”（オフ）であるか“1”（オン）であるかや、入賞時判定結果としての特図判定結果に応じて、可変表示パターン種別を当りCA3-1、当りCA3-3、当りCA3-5、当りCA3-7、当りCB3-1、当りCB3-3、当りCB3-5、当りCB3-7のいずれかに決定するための決定用データなどから構成されている。第2可変表示パターン種別決定テーブル133Bは、遊技状態予定バッファ値が“0”（オフ）であるか“1”（オン）であるかや、入賞時判定結果としての特図判定結果に応じて、可変表示パターン種別を当りCA3-2、当りCA3-4、当りCA3-6、当りCA3-8、当りCB3-2、当りCB3-4、当りCB3-6、当りCB3-8のいずれかに決定するための決定用データなどから構成されている。第3可変表示パターン種別決定テーブル133Cは、遊技状態予定バッファ値が“0”（オフ）であるか“1”（オン）であるかに応じて、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3を、ハズレCA1-1～ハズレCA1-5、ハズレCB1-1及びハズレCB1-2の可変表示パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0099】

第1可変表示パターン種別決定テーブル133Aは、特別図柄や飾り図柄の可変表示を実行するための始動条件が成立した場合に可変表示結果が「大当り」となる旨の入賞時判定結果（特図判定結果）が得られるとともに、前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了している旨の判定がなされたことに基づいて、可変表示パターン種別を決定するために参照される。第2可変表示パターン種別決定テーブル133Bは、始動条件が成立した場合に可変表示結果が「大当り」となる旨の入賞時判定結果が得られるとともに、前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了していない旨の判定がなされたことに基づいて、可変表示パターン種別を決定するために参照される。第3可変表示パターン種別決定テーブル133Cは、始動条件が成立した場合に可変表示結果が「ハズレ」となる旨の入賞時判定結果が得られたことに基づいて、可変表示パターン種別を決定するために参照される。この実施の形態において、第3可変表示パターン種別決定テーブル133Cを参照して可変表示パターン種別を決定する場合には、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが用いられる。その一方で、第1及び第2可変表示パターン種別決定テーブル133A、133Bのいずれかを参照して可変表示パターン種別を決定する場合には、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが用いられない。これに対して、第1及び第2可変表示パターン種別決定テーブル133A、133Bのいずれかを参照して可変表示パターン種別を決定する場合にも、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いるようにしてもよい。この場合には、第1及び第2可変表示パターン種別決定テーブル133A、133Bについても、第3可変表示パターン種別決定テーブル133Cと同様に、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3を各可変表示パターン種別に割り当てる決定用データなどを含んで構成すればよい。

【0100】

図12は、ROM101に記憶される第1通常大当り可変表示パターン決定テーブル134Aの構成例を示している。第1通常大当り可変表示パターン決定テーブル134Aは、特図判定結果が「通常（大当り）」である場合に可変表示パターン種別が当りCA3-1及び当りCA3-2のいずれかに決定されたことに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値MR4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。第1通常大当り可変表示パターン決定テーブル134Aは、可変表示パターン種別が当りCA3-1及び当りCA3-2のいずれであるかに応じて、可変表示パターン決定用の乱数値MR4を、複数種類の可変表示パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、第1通常大当り可変表示パターン決定テーブル134Aでは、可変表示パターン種別が当りCA3-1である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターン（例えばノーマルPA2-5、ノーマルPA2-6、…、など）に決定することが

できる一方で、可変表示パターン種別が当りC A 3－2である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4が各可変表示パターンに割り当てられている。

【0101】

図13は、ROM101に記憶される第1確変大当り可変表示パターン決定テーブル134Bの構成例を示している。第1確変大当り可変表示パターン決定テーブル134Bは、特図判定結果が「確変（大当り）」である場合に可変表示パターン種別が当りC A 3－3及び当りC A 3－4のいずれかに決定されたことに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。第1確変大当り可変表示パターン決定テーブル134Bは、可変表示パターン種別が当りC A 3－3及び当りC A 3－4のいずれであるかに応じて、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4を、複数種類の可変表示パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、第1確変大当り可変表示パターン決定テーブル134Bでは、可変表示パターン種別が当りC A 3－3である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターン（例えばノーマルP A 2－5、ノーマルP A 2－6、…、など）に決定することができる一方で、可変表示パターン種別が当りC A 3－4である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4が各可変表示パターンに割り当てられている。

10

【0102】

図14（A）は、ROM101に記憶される第1突確大当り可変表示パターン決定テーブル134Cの構成例を示している。第1突確大当り可変表示パターン決定テーブル134Cは、特図判定結果が「突確（大当り）」である場合に可変表示パターン種別が当りC A 3－5及び当りC A 3－6のいずれかに決定されたことに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。第1突確大当り可変表示パターン決定テーブル134Cは、可変表示パターン種別が当りC A 3－5及び当りC A 3－6のいずれであるかに応じて、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4を、複数種類の可変表示パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、第1突確大当り可変表示パターン決定テーブル134Cでは、可変表示パターン種別が当りC A 3－5である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターン（例えば特異P G 1－2、P G 1－3、…、など）に決定することができる一方で、可変表示パターン種別が当りC A 3－6である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4が各可変表示パターンに割り当てられている。

20

30

【0103】

図14（B）は、ROM101に記憶される第1小当り可変表示パターン決定テーブル134Dの構成例を示している。第1小当り可変表示パターン決定テーブル134Dは、特図判定結果が「小当り」である場合に可変表示パターン種別が当りC A 3－7及び当りC A 3－8のいずれかに決定されたことに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。第1小当り可変表示パターン決定テーブル134Dは、可変表示パターン種別が当りC A 3－7及び当りC A 3－8のいずれであるかに応じて、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4を、複数種類の可変表示パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、第1小当り可変表示パターン決定テーブル134Dでは、可変表示パターン種別が当りC A 3－7である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターン（特異P G 2－2の可変表示パターン）に決定することができる一方で、可変表示パターン種別が当りC A 3－8である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4が各可変表示パターンに割り当てられている。

40

【0104】

図15は、ROM101に記憶される第2通常大当り可変表示パターン決定テーブル1

50

35Aの構成例を示している。第2通常大当り可変表示パターン決定テーブル135Aは、特図判定結果が「通常（大当り）」である場合に可変表示パターン種別が当りCB3-1及び当りCB3-2のいずれかに決定されたことに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値MR4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。第2通常大当り可変表示パターン決定テーブル135Aは、可変表示パターン種別が当りCB3-1及び当りCB3-2のいずれであるかに応じて、可変表示パターン決定用の乱数値MR4を、複数種類の可変表示パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、第2通常大当り可変表示パターン決定テーブル135Aでは、可変表示パターン種別が当りCB3-1である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターン（例えばスーパーPA4-2、スーパーPA4-3、…、など）に決定することができる一方で、可変表示パターン種別が当りCB3-2である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値MR4が各可変表示パターンに割り当てられている。

10

【0105】

図16は、ROM101に記憶される第2確変大当り可変表示パターン決定テーブル135Bの構成例を示している。第2確変大当り可変表示パターン決定テーブル135Bは、特図判定結果が「確変（大当り）」である場合に可変表示パターン種別が当りCB3-3及び当りCB3-4のいずれかに決定されたことに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値MR4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。第2確変大当り可変表示パターン決定テーブル135Bは、可変表示パターン種別が当りCB3-3及び当りCB3-4のいずれであるかに応じて、可変表示パターン決定用の乱数値MR4を、複数種類の可変表示パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、第2確変大当り可変表示パターン決定テーブル135Bでは、可変表示パターン種別が当りCB3-3である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターン（例えばノーマルPA2-5、ノーマルPA2-6、…、など）に決定することができる一方で、可変表示パターン種別が当りCB3-4である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値MR4が各可変表示パターンに割り当てられている。

20

【0106】

図17（A）は、ROM101に記憶される第2突確大当り可変表示パターン決定テーブル135Cの構成例を示している。第2突確大当り可変表示パターン決定テーブル135Cは、特図判定結果が「突確（大当り）」である場合に可変表示パターン種別が当りCB3-5及び当りCB3-6のいずれかに決定されたことに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値MR4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。第2突確大当り可変表示パターン決定テーブル135Cは、可変表示パターン種別が当りCB3-5及び当りCB3-6のいずれであるかに応じて、可変表示パターン決定用の乱数値MR4を、複数種類の可変表示パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、第2突確大当り可変表示パターン決定テーブル135Cでは、可変表示パターン種別が当りCB3-5である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターン（特異PG3-3の可変表示パターン）に決定することができる一方で、可変表示パターン種別が当りCB3-6である場合に「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値MR4が各可変表示パターンに割り当てられている。

30

40

【0107】

図17（B）は、ROM101に記憶される第2小当り可変表示パターン決定テーブル135Dの構成例を示している。第2小当り可変表示パターン決定テーブル135Dは、特図判定結果が「小当り」である場合に可変表示パターン種別が当りCB3-7及び当りCB3-8のいずれかに決定されたことに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値MR4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。第2小当り可変表示パターン決定テーブル135Dは、可変表示パターン種別が当りCB3-7及び

50

当りCB3-8のいずれである場合にも、可変表示パターン決定用の乱数値MR4を、特異PG2-3の可変表示パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0108】

当りCA3-1、当りCA3-3、当りCA3-5、当りCA3-7、当りCB3-1、当りCB3-3、当りCB3-5、当りCB3-7の可変表示パターン種別は、前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了している場合に、図11(A)に示す第1可変表示パターン種別決定テーブル133Aを参照したときに決定可能となる。その一方で、当りCA3-2、当りCA3-4、当りCA3-6、当りCA3-8、当りCB3-2、当りCB3-4、当りCB3-6、当りCB3-8の可変表示パターン種別は、前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了していない場合に、図11(B)に示す第2可変表示パターン種別決定テーブル133Bを参照したときに決定可能となる。これにより、前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了していない場合には、「擬似連」の特定演出が実行されないように可変表示パターンを決定することで、連続演出（突確小当り演出を含む）や擬似連演出の継続が、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出などにより途切れてしまうことを防止できる。

10

【0109】

図18は、ROM101に記憶される非リーチ可変表示パターン決定テーブル136の構成例を示している。非リーチ可変表示パターン決定テーブル136は、特図判定結果が「ハズレ」である場合に、飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とすることに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値MR4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。この非リーチ可変表示パターン決定テーブル136には、非リーチTA1-1～非リーチTA1-10、非リーチTB1-1及び非リーチTB1-2、非リーチTC1-1～非リーチTC1-4のテーブルが含まれている。

20

【0110】

図19は、ROM101に記憶される第1リーチ可変表示パターン決定テーブル137Aの構成例を示している。第1リーチ可変表示パターン決定テーブル137Aは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに、特図判定結果が「ハズレ」であり、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とすることに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値MR4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。この第1リーチ可変表示パターン決定テーブル137Aには、リーチTA2-1～リーチTA2-6のテーブルが含まれている。

30

【0111】

図20は、ROM101に記憶される第2リーチ可変表示パターン決定テーブル137Bの構成例を示している。第2リーチ可変表示パターン決定テーブル137Bは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態や確変状態であるときに、特図判定結果が「ハズレ」であり、飾り図柄の可変表示態様を「リーチ」とすることに対応して、可変表示パターン決定用の乱数値MR4に基づき可変表示パターンを決定するために参照されるテーブルである。この第2リーチ可変表示パターン決定テーブル137Bには、リーチTB2-1及びリーチTC2-1のテーブルが含まれている。

40

【0112】

図21は、非リーチ可変表示パターン決定テーブル136、第1及び第2リーチ可変表示パターン決定テーブル137A、137Bのそれぞれに含まれるテーブルを選択するための設定例を示している。図21に示すように、非リーチ可変表示パターン決定テーブル136、第1及び第2リーチ可変表示パターン決定テーブル137A、137Bのそれぞれに含まれるテーブルは、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始する際における遊技状態、当り保留カウント値、特別図柄や飾り図柄の可変表示についての保留記憶数、可変表示パターン種別の決定結果などに対応して、可変表示パターンを決定するための使用テーブルとして選択される。なお、当り保留カウント値は、特図保留記憶部151に記憶される保留データのうちで、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった当りとなる可変表示ゲームに対応する保留データの記憶数を示している。

50

【0113】

図21に示す設定例では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに、当り保留カウント値が「0」である場合には、保留記憶数が「0」であれば、ハズレCA1-1の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-1のテーブルが選択され、ハズレCA1-2～ハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-1のテーブルが選択される。その一方で、保留記憶数が「1」であれば、ハズレCA1-1及びハズレCA1-2の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-2のテーブルが選択され、ハズレCA1-3～ハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-2のテーブルが選択される。保留記憶数が「2」であれば、ハズレCA1-1～ハズレCA1-3の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-3のテーブルが選択され、ハズレCA1-4及びハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-2のテーブルが選択される。保留記憶数が「3」であれば、ハズレCA1-1～ハズレCA1-4の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-4のテーブルが選択され、ハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-3のテーブルが選択される。保留記憶数が「4」であれば、ハズレCA1-1～ハズレCA1-4の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-5のテーブルが選択され、ハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-3のテーブルが選択される。

10

【0114】

20

パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに、当り保留カウント値が「0」以外である場合には、保留記憶数が「0」であれば、ハズレCA1-1の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-6のテーブルが選択され、ハズレCA1-2～ハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-4のテーブルが選択される。その一方で、保留記憶数が「1」であれば、ハズレCA1-1及びハズレCA1-2の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-7のテーブルが選択され、ハズレCA1-3～ハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-5のテーブルが選択される。保留記憶数が「2」であれば、ハズレCA1-1～ハズレCA1-3の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-8のテーブルが選択され、ハズレCA1-4及びハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-5のテーブルが選択される。保留記憶数が「3」であれば、ハズレCA1-1～ハズレCA1-4の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-9のテーブルが選択され、ハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-6のテーブルが選択される。保留記憶数が「4」であれば、ハズレCA1-1～ハズレCA1-4の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTA1-10のテーブルが選択され、ハズレCA1-5の可変表示パターン種別に対応して図19に示すリーチTA2-6のテーブルが選択される。

30

【0115】

図11(C)に示す第3可変表示パターン種別決定テーブル133Cでは、遊技状態予定バッファ値が「0」であるときに、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、可変表示パターン種別がハズレCA1-1～ハズレCA1-5のいずれかに決定されるように、決定用データが構成されている。したがって、図21に示すような設定例によれば、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに、保留記憶数が所定数（例えば「3」）以上であれば、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」の可変表示態様に対応した非リーチPA1-1～非リーチPA1-6、非リーチPB1-1及び非リーチPB1-2、非リーチPC1-1及び非リーチPC1-2の可変表示パターン（図6参照）における平均的な可変表示時間は、「リーチ」の可変表示態様に対応したノーマルPA2-1～ノーマルPA2-3、スーパーPA3-1～スーパーPA3-8、ス

40

50

ーパーPB3-1～スーパーPB3-5の可変表示パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて、短くなるように設定されている。これにより、保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0116】

図18に示す非リーチTA1-1～非リーチTA1-3のテーブルや非リーチTA1-6～非リーチTA1-8のテーブルでは、非リーチPA1-2や非リーチPA1-3の可変表示パターンに対して可変表示パターン決定用の乱数値MR4が割り当てられていない。その一方で、図18に示す非リーチTA1-4や非リーチTA1-9のテーブルにおいて、非リーチPA1-2の可変表示パターンには、他の可変表示パターンに比べて多くの乱数値MR4が割り当てられており、図18に示す非リーチTA1-5や非リーチTA1-10のテーブルにおいて、非リーチPA1-3の可変表示パターンには、他の可変表示パターンに比べて多くの乱数値MR4が割り当てられている。そして、通常状態における保留3個短縮用である非リーチPA1-2の可変表示パターンや、通常状態における保留4個短縮用である非リーチPA1-3の可変表示パターンでは（図6参照）、通常状態における短縮なしとなる非リーチPA1-1の可変表示パターンなどに比べて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短くなるように設定されている。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときに、保留記憶数が所定数（例えば「3」）以上であれば、所定数未満であるときに比べて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0117】

加えて、図18に示す非リーチTA1-4や非リーチTA1-5のテーブルでは、非リーチTA1-1～非リーチTA1-3のテーブルに比べて、特定演出を実行しない非リーチPA1-1～非リーチPA1-3の可変表示パターンに対して、多くの乱数値MR4が割り当てられている。非リーチTA1-9や非リーチTA1-10のテーブルでは、非リーチTA1-6～非リーチTA1-8のテーブルに比べて、特定演出を実行しない非リーチPA1-1～非リーチPA1-3の可変表示パターンに対して、多くの乱数値MR4が割り当てられている。また、非リーチTA1-3のテーブルでは、非リーチTA1-1及び非リーチTA1-2のテーブルに比べて、特定演出を実行しない非リーチPA1-1の可変表示パターンに対して、多くの乱数値MR4が割り当てられている。非リーチTA1-8のテーブルでは、非リーチTA1-6及び非リーチTA1-7のテーブルに比べて、特定演出を実行しない非リーチPA1-1の可変表示パターンに対して、多くの乱数値MR4が割り当てられている。さらに、非リーチTA1-2のテーブルでは、非リーチTA1-1のテーブルに比べて、特定演出を実行しない非リーチPA1-1の可変表示パターンに対して、多くの乱数値MR4が割り当てられている。非リーチTA1-7のテーブルでは、非リーチTA1-6のテーブルに比べて、特定演出を実行しない非リーチPA1-1の可変表示パターンに対して、多くの乱数値MR4が割り当てられている。そして、特定演出を実行しない非リーチPA1-1～非リーチPA1-3の可変表示パターンでは、「擬似連」の特定演出を実行する非リーチPA1-4や非リーチPA1-5の可変表示パターン、および、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチPA1-6の可変表示パターンに比べて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短くなるように設定されている。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態であるときには、保留記憶数が増加するに従って、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0118】

図18に示す非リーチTA1-1～非リーチTA1-5のテーブルではいずれも、非リーチPA1-4や非リーチPA1-5の可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができるよう、可変表示パターン決定用の乱数値MR4が各可変表示パターンに割り当てられている。また、図19に示すリーチTA2-1～リーチTA2-3のテーブルではいずれも、例えばノーマルPA2-2、ノ

ーマルPA2-3、…、などの可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができるように、可変表示パターン決定用の乱数値が各可変表示パターンに割り当てられている。これに対して、図18に示す非リーチTA1-6～非リーチTA1-10のテーブルではいずれも、非リーチPA1-4や非リーチPA1-5の可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値MR4が各可変表示パターンに割り当てられている。図19に示すリーチTA2-4～リーチTA2-6のテーブルではいずれも、例えばノーマルPA2-2、ノーマルPA2-3、…、などの可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値が各可変表示パターンに割り
10
当てられている。これにより、特図判定結果が「ハズレ」に対応した特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときに、当り保留カウント値が「0」以外の値であれば、「擬似連」の特定演出を実行しない可変表示パターンに決定することができる。ここで、当り保留カウント値は、図22に示す特図保留記憶部151に記憶される保留データのうちに可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった当りとなるものがあるときに、「0」以外の値となる。すなわち、可変表示結果が「ハズレ」となる特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときに、可変表示結果が当りとなる特別図柄や飾り図柄の可変表示について開始条件が成立せずに保留されていれば、「擬似連」の特定演出が実行されないように可変表示パターンを決定することで、連続演出や擬似連演出の継続が、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出などにより途切れてしまうことを防止できる。
20

【0119】

パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときには、当り保留カウント値に関わりなく、保留記憶数が「0」または「1」であれば、ハズレCB1-1の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTB1-1のテーブルが選択され、保留記憶数が「2」～「4」のいずれかであれば、ハズレCB1-1の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTB1-2のテーブルが選択される。図18に示す非リーチTB1-1のテーブルでは、非リーチPB1-2の可変表示パターンに対して可変表示パターン決定用の乱数値MR4が割り当てられていない。その一方で、図18に示す非リーチTB1-2のテーブルにおいて、非リーチPB1-2の可変表示パターンには、非リーチPB1-1の可変表示パターンに比べて多くの乱数値MR4が割り当てられている。そ
30
して、図6に示すように、確変状態における保留2～4個短縮用である非リーチPB1-2の可変表示パターンでは、確変状態における短縮なしとなる非リーチPB1-1の可変表示パターンなどに比べて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短くなるように設定されている。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときに、保留記憶数が所定数（例えば「2」）以上であれば、所定数未満であるときに比べて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0120】

図18に示す非リーチTB1-1及び非リーチTB1-2のテーブルではいずれも、非リーチPA1-4や非リーチPA1-5の可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値MR4が各可変表示パターンに割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態であるときには、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」であれば、「擬似連」の特定演出が実行されないように可変表示パターンを決定することで、連続演出や擬似連演出の継続が、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出などにより途切れてしまう可能性を低下させることができる。
40

【0121】

パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときに、当り保留カウント値が「0」である場合には、保留記憶数が「0」または「1」であれば、ハズレCA1-1～ハズレCA1-4の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチTC1-1のテーブルが選択され、保留記憶数が「2」～「4」のいずれかであれば、ハズレCA1-1
50

～ハズレC A 1－4の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチT C 1－2のテーブルが選択される。また、当り保留カウント値が「0」以外である場合には、保留記憶数が「0」または「1」であれば、ハズレC A 1－1～ハズレC A 1－4の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチT C 1－3のテーブルが選択され、保留記憶数が「2」～「4」のいずれかであれば、ハズレC A 1－1～ハズレC A 1－4の可変表示パターン種別に対応して図18に示す非リーチT C 1－4のテーブルが選択される。図18に示す非リーチT C 1－1や非リーチT C 1－3のテーブルでは、非リーチP C 1－2の可変表示パターンに対して可変表示パターン決定用の乱数値M R 4が割り当てられていない。その一方で、図18に示す非リーチT C 1－2や非リーチT C 1－4のテーブルにおいて、非リーチP C 1－2の可変表示パターンには、他の可変表示パターンに比べて多くの乱数値M R 4が割り当てられている。そして、図6に示すように、時短状態における保留2～4個短縮用である非リーチP C 1－2の可変表示パターンでは、時短状態における短縮なしとなる非リーチP C 1－1の可変表示パターンなどに比べて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短くなるように設定されている。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときに、保留記憶数が所定数（例えば「2」）以上であれば、所定数未満であるときに比べて、特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【0122】

図18に示す非リーチT C 1－1及び非リーチT C 1－2のテーブルではいずれも、非リーチP A 1－4や非リーチP A 1－5の可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができるように、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4が各可変表示パターンに割り当てられている。これに対して、図18に示す非リーチT C 1－3及び非リーチT C 1－4のテーブルではいずれも、非リーチP A 1－4や非リーチP A 1－5の可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができないように、可変表示パターン決定用の乱数値M R 4が各可変表示パターンに割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときには、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」であれば、「擬似連」の特定演出が実行されないように可変表示パターンを決定することで、連続演出や擬似連続演出の継続が、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連続演出などにより途切れてしまう可能性を低下させることができる。

【0123】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるR A M 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図22に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図22に示す遊技制御用データ保持エリア150は、特図保留記憶部151と、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御パッファ設定部155とを備えている。

【0124】

特図保留記憶部151は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞して始動条件は成立したが開始条件は成立していない特図ゲームの保留データを記憶する。一例として、特図保留記憶部151は、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による始動条件の成立に基づいてC P U 103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値M R 1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値M R 2を示す数値データ、また、始動条件の成立時に決定された可変表示パターン種別を示すデータなどを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0125】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定

10

20

30

40

50

部 1 5 2 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当りフラグ、小当りフラグなどが設けられている。

【0 1 2 6】

特図プロセスフラグは、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームの進行、大当り遊技状態や小当り遊技状態において特別可変入賞球装置 7 が形成する大入賞口の開閉動作などを制御するために実行される図 4 9 のステップ S 1 5 や図 5 0 に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器 2 0 による普通図柄を用いた普図ゲームの進行、普通可変入賞球装置 6 B が有する可動翼片の傾動動作などを制御するために実行される図 4 9 に示すステップ S 1 6 の普通図柄プロセス処理において、予め用意された複数種類の処理のいずれを選択・実行すべきかを指示する。

10

【0 1 2 7】

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

20

【0 1 2 8】

遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部 1 5 3 に、遊技制御プロセスタイマ、特図可変表示タイマなどが設けられている。

【0 1 2 9】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態あるいは小当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態あるいは小当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態もしくは小当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

30

【0 1 3 0】

特図可変表示タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 1 1 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図可変表示タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図可変表示タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図可変表示タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

40

【0 1 3 1】

遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するために用いられるカウンタ値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウンタ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に、ランダムカウンタ、保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタ、当り保留カウンタなどが

50

設けられている。

【0132】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR4を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

【0133】

保留記憶数カウンタは、特図保留記憶部151における保留データの数としての保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、保留記憶数カウンタには、保留記憶数に対応したカウント値データが、保留記憶数カウンタ値として記憶され、保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。ラウンド数カウンタは、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当り遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウンタ値として設定される。そして、1回のラウンドが終了して次のラウンドが開始されるときに、ラウンド数カウンタ値が1加算されて更新される。また、ラウンド数カウンタは、小当り遊技状態における可変入賞動作の実行回数もカウントするようにしてもよい。

【0134】

当り保留カウンタは、特図保留記憶部151に記憶される保留データの全部または一部に基づき、始動条件が成立した後に未だ開始条件が成立していない可変表示ゲーム（特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示）のうちで、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった当りとなる可変表示ゲームの実行回数をカウントするためのものである。例えば、当り保留カウンタには、可変表示結果が当りとなる保留データの記憶数に対応したカウント値データが、当り保留カウンタ値として記憶される。一例として、始動条件の成立によりCPU103が乱数回路104等から抽出した特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて入賞時判定結果としての特図判定結果が「大当り」や「小当り」であれば、当り保留カウンタ値が1加算される。これに対して、開始条件の成立により特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始される際に、特図保留記憶部151から読み出した乱数値MR1などに基づく特図判定結果が「大当り」や「小当り」であれば、当り保留カウンタ値が1減算される。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときに、特図保留記憶部151に記憶される保留データのうちに可変表示結果が当りとなるものがあるか否かを特定するために、当り保留カウンタ値が用いられる。したがって、当り保留カウンタ値は、特図保留記憶部151に記憶される保留データのうちに、可変表示結果が当りとなる保留データの記憶数を特定可能に示すものであればよく、可変表示結果が当りとなる可変表示ゲーム（特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示）の順番（保留番号）までは、特定できなくてもよい。

【0135】

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

【0136】

送信コマンドバッファは、主基板11からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマ

10

20

30

40

50

ンドに対応したコマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていなければならない。

【0137】

遊技状態指定バッファは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態のいずれであるかに対応したバッファ値を、遊技状態指定バッファ値として格納する。一例として、遊技状態指定バッファは、図23に示すように、第0ビット（ビット0）及び第1ビット（ビット1）の2ビットで構成される。そして、第0ビット（ビット0）は、通常状態であるときに“0”（オフ）となり、時短状態や確変状態であるときに“1”（オン）となる。すなわち、遊技状態指定バッファの第0ビット（ビット0）は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かや、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて始動条件が成立しやすくなる制御が行われるか否かに応じて、“0”（オフ）あるいは“1”（オン）に設定される。また、第1ビット（ビット1）は、通常状態や時短状態であるときに“0”（オフ）となり、確変状態であるときに“1”（オン）となる。すなわち、遊技状態指定バッファの第1ビット（ビット1）は、確変制御が行われるか否かに応じて、“0”（オフ）あるいは“1”（オン）に設定される。

【0138】

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

【0139】

演出制御基板12には、図2に示すように、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125と、ソレノイド回路126が搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出したプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125やソレノイド回路126を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。例えば、ソレノイド回路126からはソレノイド83A、83Bに対してソレノイド駆動信号が伝送される。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対して情報信号としての電飾信号を伝送するための配線、ソレノイド83A、83Bに対してソレノイド駆動信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、操作ボタン30からの情報信号としての操作検出信号を伝送するための配線も接続されている。

【0140】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図24は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図24に示す

ように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3、発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR2、第1～第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-4、滑り前右仮停止図柄決定用の乱数値SR3-5、第1～第4滑り実行決定用の乱数値SR4-1～SR4-4、第1～第4擬似連予告実行決定用の乱数値SR5-1～SR5-4、第1～第4擬似連予告演出決定用の乱数値SR6-1～SR6-4、擬似連演出パターン決定用の乱数値SR7、連続演出実行決定用の乱数値SR8、保留表示態様決定用の乱数値SR9のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路124は、これらの乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-5、SR4-1～SR4-4、SR5-1～SR5-4、SR6-1～SR6-4、SR7～SR9の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用CPU120は、例えば図47に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路124とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-5、SR4-1～SR4-4、SR5-1～SR5-4、SR6-1～SR6-4、SR7～SR9の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、乱数値SR1-1～SR1-3、SR2、SR3-1～SR3-5、SR4-1～SR4-4、SR5-1～SR5-4、SR6-1～SR6-4、SR7～SR9の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0141】

第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3は、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄として、画像表示装置5の表示領域における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rに停止表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rそれぞれにて最終的に停止表示される3つの飾り図柄のことである。一例として、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1は「1」～「80」の範囲の値をとり、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2は「1」～「70」の範囲の値をとり、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3は「1」～「96」の範囲の値をとる。発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR2は、「発展チャンス目」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて仮停止表示させる飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「101」の範囲の値をとる。

【0142】

第1～第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-4は、「擬似連」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて仮停止表示させる仮停止図柄の組合せを、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。ここで、「擬似連」の特定演出では、飾り図柄の変動表示を開始した後に全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて仮停止表示させた飾り図柄を再変動表示させる擬似連続変動が所定回行われる。第1～第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-4はそれぞれ、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される以前に実行される擬似連続変動の残存回数に応じて、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる仮停止図柄を決定するために用いられる。ここで、擬似連続変動の残存回数は、例えば最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動表示中（再変動表示中）では「0」となり、その1回前の擬似連続変動に対応した仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動表示中では「1」となり、2回前の擬似連続変動に対応した仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動表示中では「2」となりといったように、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の

変動表示（再変動表示）が実行されるまでに、あと何回の擬似連続変動が実行されるかに対応している。そして、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1は、擬似連続変動の残存回数が「1」となる飾り図柄の変動表示が行われた後に仮停止表示させる飾り図柄を決定するために用いられ、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2は、擬似連続変動の残存回数が「2」となる飾り図柄の変動表示が行われた後に仮停止表示させる飾り図柄を決定するために用いられるといったように、擬似連続変動の残存回数に対応して、第1～第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-4のいずれかを用いて、仮停止図柄となる飾り図柄が決定される。一例として、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1は「1」～「211」の範囲の値をとり、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2は「1」～「229」の範囲の値をとり、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3は「1」～「311」の範囲の値をとり、第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-4は「1」～「327」の範囲の値をとる。滑り前右仮停止図柄決定用の乱数値SR3-5は、「擬似連」の特定演出にて滑り演出を実行する場合に、その滑り演出が実行される以前に「右」の飾り図柄表示部5Rにて仮停止表示させる飾り図柄を決定するために用いられる乱数値である。一例として、滑り前右仮停止図柄決定用の乱数値SR3-5は、「1」～「101」の範囲の値をとる。

10

【0143】

第1～第4滑り実行決定用の乱数値SR4-1～SR4-4は、「擬似連」の特定演出にて1回あるいは複数回実行される擬似連続変動のそれぞれについて、その擬似連続変動が実行される以前に滑り演出を実行するか否かを、擬似連続変動の実行回数に応じて決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1滑り実行決定用の乱数値SR4-1は「1」～「59」の範囲の値をとり、第2滑り実行決定用の乱数値SR4-2は「1」～「73」の範囲の値をとり、第3滑り実行決定用の乱数値SR4-3は「1」～「87」の範囲の値をとり、第4滑り実行決定用の乱数値SR4-4は「1」～「91」の範囲の値をとる。

20

【0144】

第1～第4擬似連予告実行決定用の乱数値SR5-1～SR5-4は、「擬似連」の特定演出にて1回あるいは複数回実行される擬似連続変動のそれぞれについて、その擬似連続変動が実行された後にさらに擬似連続変動が実行されることを予告する擬似連予告を実行するか否かを、擬似連続変動の実行回数に応じて判定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連予告実行決定用の乱数値SR5-1は「1」～「100」の範囲の値をとり、第2擬似連予告実行決定用の乱数値SR5-2は「1」～「143」の範囲の値をとり、第3擬似連予告実行決定用の乱数値SR5-3は「1」～「177」の範囲の値をとり、第4擬似連予告実行決定用の乱数値SR5-4は「1」～「193」の範囲の値をとる。

30

【0145】

第1～第4擬似連予告演出決定用の乱数値SR6-1～SR6-4は、「擬似連」の特定演出にて1回あるいは複数回実行される擬似連続変動のそれぞれについて、その擬似連続変動が実行された後に擬似連予告を実行する旨の決定がなされた場合に、その擬似連予告として実行する演出動作を決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連予告演出決定用の乱数値SR6-1は「1」～「193」の範囲の値をとり、第2擬似連予告演出決定用の乱数値SR6-2は「1」～「177」の範囲の値をとり、第3擬似連予告演出決定用の乱数値SR6-3は「1」～「143」の範囲の値をとり、第4擬似連予告演出決定用の乱数値SR6-4は「1」～「100」の範囲の値をとる。

40

【0146】

擬似連演出パターン決定用の乱数値SR7は、「擬似連」の特定演出にて1回あるいは複数回実行される擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出として、複数種類の演出パターンのいずれかを選択して決定するために用いられる乱数値である。一例として、擬似連演出パターン決定用の乱数値SR7は、「1」～「200」の範囲の値をとる。

【0147】

50

連続演出実行決定用の乱数値SR8は、連続演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値である。一例として、連続演出実行決定用の乱数値SR8は、「1」～「201」の範囲の値をとる。保留表示態様決定用の乱数値SR9は、始動入賞記憶表示部5Hにおいて保留記憶数を特定可能に表示する保留記憶表示における表示態様を決定するために用いられる乱数値である。一例として、保留表示態様決定用の乱数値SR9は、「1」～「77」の範囲の値をとる。

【0148】

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

【0149】

図25(A)～(D)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル160A～160Dの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル160A～160Dは、所定の非リーチ組合せや発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示部5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0150】

ROM121には図26に示すような左右出目判定テーブル161が含まれており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル160Cは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0151】

最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せ（突確チャンス目TC1～TC4を除く）とはならないようにすることができる。また、最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左最終停止図柄FZ1-1、右最終停止図柄FZ1-2、中最終停止図柄

F Z 1-3の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-3が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図3(A)に示す擬似連チャンス目G C 1~G C 8となる部分や、図3(B)に示す発展チャンス目H C 1~H C 8となる部分、図3(C)に示す突確チャンス目T C 1~T C 4となる部分、さらには、図27に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-3が割り当てられていない。図27に示すような飾り図柄の組合せは、例えば擬似連チャンス目G C 1~G C 8など
 10 同一の飾り図柄を含み、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにおける飾り図柄の並び順が異なるといったように、遊技者が擬似連チャンス目G C 1~G C 8や発展チャンス目H C 1~H C 8、突確チャンス目T C 1~T C 4のいずれかとも見まちがえる可能性が高い飾り図柄の組合せを含んでいる。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目G C 1~G C 8や発展チャンス目H C 1~H C 8、突確チャンス目T C 1~T C 4、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【0152】

最終停止図柄決定テーブル160Dは、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合に「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rでの最終停止図柄F Z 1-4、F Z 1-5、F Z 1-6となる確定飾り図柄の組合せを、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1に基づいて発展チャンス目H C 1~H C 8のいずれかに決定する
 20 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160Dは、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1を、発展チャンス目H C 1~H C 8に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0153】

図28(A)及び(B)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル162A、162Bの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル162A、162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部5 Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄F Z 2-1と、「右」の飾り図柄表示部5 Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止
 30 図柄F Z 2-2とを、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル162Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1を、左最終停止図柄F Z 2-1及び右最終停止図柄F Z 2-2として同一になる飾り図柄(左右最終停止図柄F Z 2-1、F Z 2-2)の図柄番号「1」~「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。最終停止図柄決定テーブル162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部5 Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄F Z 2-3を、第3最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0154】

リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄F Z 2-3は、左最終停止図柄F Z 2-1や右最終停止図柄F Z 2-2となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により
 40 特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する場合に、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示部5 C以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部5 L、5 Rに停止表示される左右最終停止図柄F Z 2-1、F Z 2-2が最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて「中」の飾り図柄表示部5 Cに停止表示される中最終停止図柄F Z 2-3と左右最終停止図柄F Z 2-1、F Z 2-2との差分(図柄差)を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示部5 Cに停止表示される中最終停止図柄F
 50

Z 2-3となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル162Bは、可変表示パターンがノーマルPA2-1及びノーマルPA2-2、特異PG2-1及び特異PG2-2のいずれかである場合、ノーマルPA2-3である場合、スーパーPA3-1～スーパーPA3-4、スーパーPB3-1～スーパーPB3-5、特異PG2-3のいずれかである場合、スーパーPA3-5～スーパーPA3-8のいずれかである場合のそれぞれに応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0155】

図29(A)～(C)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル163A～163Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル163A～163Cは、大当たり組合せや突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル163Aは、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル163Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。最終停止図柄決定テーブル163Bは、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル163Bは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる確変図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に割り当てる決定用データなどから構成されている。最終停止図柄決定テーブル163Cは、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rでの左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3となる確定飾り図柄の組合せを、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて突確チャンス目TC1～TC4のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル163Cは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、突確チャンス目TC1～TC4に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0156】

図30は、ROM121に記憶される擬似連チャンス目決定テーブル164の構成例を示している。擬似連チャンス目決定テーブル164は、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルである。この擬似連チャンス目決定テーブル164には、仮停止TG1-1及び仮停止TG1-2、仮停止TG2～仮停止TG4のテーブルが含まれている。ここで、仮停止TG1-1のテーブルは、擬似連回数が「2回」である場合に、擬似連続変動を実行する際に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる。その一方で、仮停止TG1-2のテーブルは、擬似連回数が「3回」以上である場合に、擬似連続変動の残存回数が「1」となる飾り図柄の変動表示が行われた後に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる。

【0157】

仮停止TG1-1と仮停止TG1-2のテーブルはそれぞれ、「左」の飾り図柄表示部5Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1を、左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。例えば、仮停止TG1-1のテーブルでは、左最終停止図柄と左仮停止図柄KZ2-1とが同一の飾り図柄となるように、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1が割り当てられている。また、仮停止TG1-2のテーブルでは、左最終停止図柄と同一の飾り図柄が左仮停止図柄K

Z 2-1 となる場合には、左最終停止図柄と異なる飾り図柄が左仮停止図柄 K Z 2-1 となる場合に比べて、多くの第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3-1 が割り当てられている。このような設定では、最終の擬似連続変動を実行する際に仮停止表示させる飾り図柄のうちの左仮停止図柄 K Z 2-1 と、左最終停止図柄とが、同一の飾り図柄となる可能性が高まる。これにより、最終の擬似連続変動が実行されることで、「左」の飾り図柄表示部 5 L に停止表示される飾り図柄は変更されない一方で、「中」及び「右」の飾り図柄表示部 5 C、5 R に停止表示される飾り図柄は変更されて、連続的な飾り図柄の変動表示によって可変表示状態がリーチ状態に近づいていくような印象を遊技者に与え、遊技の興趣を向上させることができる。また、仮停止 T G 1-2 のテーブルでは、左最終停止図柄が「2」、「4」、「6」、「8」といった通常図柄である場合には、左仮停止図柄 K Z 2-1 が「1」、「3」、「5」、「7」といった確変図柄となる擬似連チャンス目 G C 1、G C 3、G C 5、G C 7 に決定されることがないように、第 1 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3-1 が割り当てられている。これにより、左仮停止図柄 K Z 2-1 が確変図柄となって確変大当たり組合せとなる可能性がある状態から、左最終停止図柄が通常図柄となってしまい、確変大当たり組合せとなる可能性がなくなってしまうことにより、大当たり種別が「確変」となることに対する遊技者の期待感が減退してしまうことを、防止できる。仮停止 T G 2 のテーブルは、仮停止 T G 1-2 のテーブルを用いて決定された左仮停止図柄 K Z 2-1、右停止図柄 K Z 2-2、中仮停止図柄 K Z 2-3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1~G C 8 のいずれであるかに応じて、第 2 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3-2 を、左中右仮停止図柄 K Z 3-1、K Z 3-2、K Z 3-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1~G C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。仮停止 T G 3 のテーブルは、仮停止 T G 2 のテーブルを用いて決定された左仮停止図柄 K Z 3-1、右仮停止図柄 K Z 3-2、中仮停止図柄 K Z 3-3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1~G C 8 のいずれであるかに応じて、第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3-3 を、左中右仮停止図柄 K Z 4-1、K Z 4-2、K Z 4-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1~G C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。仮停止 T G 4 のテーブルは、仮停止 T G 3 のテーブルを用いて決定された左仮停止図柄 K Z 4-1、右仮停止図柄 K Z 4-2、中仮停止図柄 K Z 4-3 の組合せが擬似連チャンス目 G C 1~G C 8 のいずれであるかに応じて、第 4 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3-4 を、左中右仮停止図柄 K Z 5-1、K Z 5-2、K Z 5-3 の組合せによって構成される擬似連チャンス目 G C 1~G C 8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0158】

図 3 1 は、擬似連チャンス目決定テーブル 1 6 4 に含まれるテーブルを選択するための設定例を示している。図 3 1 に示すように、擬似連チャンス目決定テーブル 1 6 4 に含まれる各テーブルは、擬似連中再変動回数に基づき図 6 5 に示す擬似連時仮停止図柄決定処理にて更新される変数 M の値や、擬似連回数などに対応して、擬似連続変動を実行する際に仮停止表示される飾り図柄の組合せを擬似連チャンス目 G C 1~G C 8 のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして選択される。例えば、仮停止 T G 1-1 のテーブルは、変数 M の値が「1」で擬似連回数が「2 回」であるときに、使用テーブルとして選択される。仮停止 T G 1-2 のテーブルは、変数 M の値が「2」で擬似連回数が「3 回」であるとき、変数 M の値が「3」で擬似連回数が「4 回」であるとき、変数 M の値が「4」で擬似連回数が「5 回」であるときに、使用テーブルとして選択される。仮停止 T G 2 のテーブルは、変数 M の値が「1」で擬似連回数が「3 回」であるとき、変数 M の値が「2」で擬似連回数が「4 回」であるとき、変数 M の値が「3」で擬似連回数が「5 回」であるときに、使用テーブルとして選択される。仮停止 T G 3 のテーブルは、変数 M の値が「1」で擬似連回数が「4 回」であるとき、変数 M の値が「2」で擬似連回数が「5 回」であるときに、使用テーブルとして選択される。仮停止 T G 4 のテーブルは、変数 M の値が「1」で擬似連回数が「5 回」であるときに、使用テーブルとして選択される。

【0159】

このような設定により、滑り演出が実行されない場合には、例えば図32に示すように、擬似連続変動の実行回数に応じて、各回における飾り図柄の変動で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける全部にて仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定することができる。

【0160】

図33(A)は、ROM121に記憶される滑り実行決定テーブル165Aの構成例を示している。滑り実行決定テーブル165Aは、可変表示パターンが「擬似連」の特定演出を実行するパターンの中で「滑りあり」を指定して滑り演出を実行可能である場合に、擬似連続変動が実行される以前の各回における飾り図柄の変動中に滑り演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。滑り実行決定テーブル165Aは、可変表示結果が「当り」であるか「ハズレ」であるかに応じて、第1～第4滑り実行決定用の乱数値SR4-1～SR4-4を、「滑り実行あり」及び「滑り実行なし」の決定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

10

【0161】

図33(B)は、ROM121に記憶される滑り時擬似連チャンス目決定テーブル165Bの構成例を示している。滑り時擬似連チャンス目決定テーブル165Bは、可変表示パターンが「滑りあり」となる「擬似連」の特定演出を実行することに対応して滑り演出を実行する旨の決定がなされたときに、その滑り演出を実行した後に擬似連続変動を実行する際に仮停止表示させる仮停止図柄を、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定するためのテーブルである。滑り時擬似連チャンス目決定テーブル165Bは、第1～第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-4を、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

【0162】

図33(C)は、ROM121に記憶される滑り前右仮停止図柄決定テーブル165Cの構成例を示している。滑り前右仮停止図柄決定テーブル165Cは、滑り演出が実行される際に、「右」の飾り図柄表示部5Rにて一旦仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルである。滑り演出が実行される際には、滑り前右仮停止図柄決定テーブル165Cにより決定された飾り図柄が「右」の飾り図柄表示部5Rにて一旦仮停止表示された後に、その「右」の飾り図柄表示部5Rに仮停止表示された飾り図柄を再変動表示させた後に滑り時擬似連チャンス目決定テーブル165Bにより決定された擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄としての右仮停止図柄KZ1-2で再度仮停止表示させることにより、仮停止表示した飾り図柄を変更する。滑り前右仮停止図柄決定テーブル165Cは、滑り時擬似連チャンス目決定テーブル165Bにより決定された擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄としての左仮停止図柄KZ1-1に応じて、滑り前右仮停止図柄決定用の乱数値SR3-5を、右仮停止図柄KZ1-4となる飾り図柄の図柄番号に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、図33(C)に示す滑り前仮停止図柄決定テーブル165Cの設定では、左仮停止図柄KZ1-1と右仮停止図柄KZ1-4とを同一の飾り図柄にすることができるように、乱数値SR3-5が割り当てられている。このように、左仮停止図柄KZ1-1と右仮停止図柄KZ1-4とが同一の飾り図柄となる場合には、滑り演出が実行される以前に「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて仮停止表示された飾り図柄の組合せにより、可変表示状態がリーチ状態となる。そして、滑り演出が実行されることにより、リーチ状態を崩す演出が行われることになる。このように、滑り演出が実行される以前に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることで、遊技者は擬似連続変動が終了すると認識するが、滑り演出により擬似連続変動が継続することになる。こうして、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる場合でも、滑り演出が実行されることで擬似連続変動が継続することに対する期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

【0163】

図34は、ROM121に記憶される発展チャンス目決定テーブル166の構成例を示している。発展チャンス目決定テーブル166は、「発展チャンス目」の特定演出が実行

50

される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルである。発展チャンス目決定テーブル166は、「左」の飾り図柄表示部5Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR2を、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0164】

図35は、保留表示設定テーブル167の構成例を示している。保留表示設定テーブル167は、画像表示装置5に設けられた始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶の表示態様である保留表示態様を決定するためのテーブルである。保留表示設定テーブル167は、図47に示す演出制御フラグ設定部191に設けられた突確小当り保留中フラグがオンであるオフであるかや、主基板11から伝送された始動入賞指定コマンドによる指定内容としての入賞時判定結果に応じて、保留表示態様決定用の乱数値SR9を、「白色表示」、「赤色表示」、「黄色表示」、「青色表示」といった、保留表示態様に割り当てる設定用データなどから構成されている。

【0165】

ROM121が記憶するパターンテーブルには、例えば図柄変動制御パターンテーブルが含まれていればよい。図柄変動制御パターンテーブルは、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置5の表示領域での飾り図柄の可変表示動作に関する制御内容を示すデータを、図柄変動制御パターンとして複数種類格納したものであればよい。複数種類の図柄変動制御パターンはそれぞれ、最終停止図柄決定テーブルを用いて決定された最終停止図柄や、各種のチャンス目決定テーブルなどを用いて決定された仮停止図柄などを用いて行われる飾り図柄の可変表示において、飾り図柄の表示位置や大きさ、飾り図柄の変動方向や変動速度などのタイムスケジュールを規定している。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、可変表示動作の制御内容や、表示制御の切替タイミング等が設定されていればよい。

【0166】

また、ROM121には、図柄変動制御パターンとは異なる変動中演出パターンを複数種類格納した変動中演出パターンテーブルが記憶されている。図36～図39は、この実施の形態にて用いられる変動中演出パターンを例示している。各変動中演出パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示中に実行される各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。各変動中演出パターンには演出コードが付され、この演出コードを用いて変動中演出パターンの決定や設定、指定などが行われるようにすればよい。

【0167】

図36に示す「滑りなし」あるいは「滑りあり」と結合された「擬似連」の変動時演出パターンは、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに対応して、擬似連回数が2回～5回となるように擬似連続変動が実行されるときに、その擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出における演出動作の制御内容を規定している。この実施の形態では、「キャラクタ表示」、「役物動作」、「特別音出力」といった擬似連演出における演出態様のそれぞれに対応した変動時演出パターンが用意されている。なお、図36に示す「滑りなし」と「滑りあり」は、図6及び図7に示す可変表示パターンにおける特定演出での「滑りなし」と「滑りあり」に対応している。実際に各回の擬似連続変動に対応して滑り演出を実行するか否かは、「擬似連」の変動時演出パターンとは別に仮停止図柄の設定を行う際に、決定されることになる。

【0168】

図37に示す「擬似連続」の変動中演出パターンは、擬似連続演出における演出動作の制御内容を規定している。この実施の形態では、ステップアップ表示が行われる「キャラクタ表示」の擬似連続演出を継続させる場合や、ステップアップ動作が行われる「役物動作」の擬似連続演出を継続させる場合に対応して、擬似連続演出を実行する飾り図柄の可変表示回数などに応じた複数種類の変動中演出パターンが用意されている。また、「特別音出力」の擬似連続演出を継続させる場合に対応して、擬似連続演出と同様の音声を出力させるための変動中演出パターンが用意されている。

【0169】

図38に示す「連続演出」の変動中演出パターンは、連続演出を実行する飾り図柄の可変表示回数が2回～4回である場合のそれぞれに対応して、連続演出の各回における演出動作の制御内容を規定している。この実施の形態では、ステップアップ表示が行われる「キャラクタ表示」の連続演出における演出態様に対応した変動中演出パターンが用意されている。

10

【0170】

図38に示す「突確小当り」の変動中演出パターンは、突確小当り演出を実行する飾り図柄の可変表示回数が2回～4回である場合のそれぞれに対応して、突確小当り演出の各回における演出動作の制御内容を規定している。この実施の形態では、ステップアップ表示が行われる「キャラクタ表示」の突確小当り演出における演出態様に対応した変動中演出パターンが用意されている。

【0171】

20

図38に示す「突確小当り継続」の変動中演出パターンは、突確小当り継続演出における演出動作の制御内容を規定している。この実施の形態では、ステップアップ表示が行われる「キャラクタ表示」の突確小当り演出を継続させる場合に対応して、突確小当り継続演出を実行する飾り図柄の可変表示回数などに応じた複数種類の変動中演出パターンが用意されている。

【0172】

図38に示す「擬似連予告」の変動中演出パターンは、擬似連予告における演出動作の制御内容を規定している。この実施の形態では、擬似連予告が実行される以前に行われる擬似連続変動（再変動）の回数や、擬似連予告として実行される演出動作の態様（「第1キャラクタ表示」あるいは「第2キャラクタ表示」）に対応して、複数種類の変動中演出パターンが用意されている。

30

【0173】

図39は、ROM121に記憶される擬似連続演出決定テーブル170の構成例を示している。擬似連続演出決定テーブル170は、主基板11から伝送された可変表示パターン指定コマンドにより「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンが指定されたことに対応して、擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連続演出用の変動時演出パターン（擬似連続演出パターン）を、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。擬似連続演出決定テーブル170は、可変表示パターン指定コマンドにて特定可能に示された可変表示パターンに応じて、擬似連続演出パターン決定用の乱数値SR7を、擬似連続演出用として予め用意された変動時演出パターンに付された演出コードSC1～SC39に割り当てる決定用データなどから構成されている。

40

【0174】

図40は、ROM121に記憶される擬似連予告実行決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、擬似連予告実行決定テーブルとして、図40(A)に示す最終擬似連予告実行決定テーブル171Aと、図40(B)に示す中間擬似連予告実行決定テーブル171Bとが、予め用意されている。最終擬似連予告実行決定テーブル171Aは、開始条件の成立に基づき飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間において、最終の擬似連続変動が実行された後に擬似連予告を実行するか否かを決定するためのテーブルである。中間擬似連予告実行決定テーブル171Bは、最終ではない擬似連続変動が実行された後に擬似連予告を実行するか

50

否かを決定するためのテーブルである。最終疑似連予告実行決定テーブル171Aと中間疑似連予告実行決定テーブル171Bはそれぞれ、可変表示結果が当りであるかハズレであるかに応じて、第1～第4疑似連予告実行決定用の乱数値SR5-1～SR5-4を、疑似連予告の有無に対応した決定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、最終疑似連予告実行決定テーブル171Aと中間疑似連予告実行決定テーブル171Bでは、可変表示結果が当りであるかハズレであるかに応じて、疑似連予告の有無に対応した決定結果に対する乱数値SR5-1～SR5-4の割当てが異なっている。図40(A)及び(B)に示す構成例では、最終疑似連予告実行決定テーブル171Aと中間疑似連予告実行決定テーブル171Bのいずれにおいても、可変表示結果が当りである場合には、ハズレである場合に比べて多くの乱数値(最終疑似連予告実行決定テーブル171Aでは乱数値SR5-1～SR5-4、中間疑似連予告実行決定テーブル171Bでは乱数値SR5-1～SR5-3)が、「疑似連予告あり」の決定結果に対して割り当てられている。これにより、疑似連予告が実行されることで、可変表示結果が当りとなることに対する遊技者の期待感を高めることができる。また、中間疑似連予告実行決定テーブル171Bでは、最終疑似連予告実行決定テーブル171Aに比べて多くの乱数値SR5-1～SR5-3が、「疑似連予告あり」の決定結果に対して割り当てられている。これにより、最終ではない疑似連続変動が実行された後には、最終の疑似連続変動が実行された後に比べて疑似連予告が行われる可能性が高まり、疑似連予告が行われることにより疑似連続変動が継続することに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0175】

図41は、ROM121に記憶される疑似連予告演出決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、疑似連予告演出決定テーブルとして、図41(A)に示す最終疑似連予告演出決定テーブル172Aと、図41(B)に示す中間疑似連予告演出決定テーブル172Bとが、予め用意されている。最終疑似連予告演出決定テーブル172Aは、最終疑似連予告実行決定テーブル171Aを参照することなどにより疑似連予告を実行する旨の決定がなされた場合に、疑似連予告用の変動時演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。中間疑似連予告演出決定テーブル172Bは、中間疑似連予告実行決定テーブル171Bを参照することなどにより疑似連予告を実行する旨の決定がなされた場合に、疑似連予告用の変動時演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。最終疑似連予告演出決定テーブル172Aは、図67に示す疑似連予告設定処理にて疑似連中再変動回数に応じて設定される変数Mの値を、疑似連予告用として予め用意された変動中演出パターンのうち、「第1キャラクタ表示」の演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC99～SC102に割り当てる決定用データなどから構成されている。中間疑似連予告演出決定テーブル172Bは、可変表示結果が当りであるかハズレであるか、図67に示す疑似連予告設定処理にて疑似連中再変動回数などに応じて設定される変数Mの値、及び、疑似連回数に応じて、変数Mの値に応じた第1～第4疑似連予告演出決定用の乱数値SR6-1～SR6-4(図41(B)では乱数値6-Mとして示す)を、疑似連予告用として予め用意された変動中演出パターンに付された演出コードSC99～SC106に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0176】

図41(A)及び(B)に示すような構成例によれば、最終の疑似連続変動が実行された後に疑似連予告が実行される場合には、最終疑似連予告演出決定テーブル172Aにおける決定用データの設定により、「第1キャラクタ表示」の演出動作を実行するための変動中演出パターンに決定される。その一方で、最終ではない疑似連続変動が実行された後に疑似連予告が実行される場合には、最終疑似連予告演出決定テーブル172Bにおける決定用データの設定により、「第1キャラクタ表示」の演出動作を実行するための変動中演出パターンに決定されることもあれば、「第2キャラクタ表示」の演出動作を実行するための変動中演出パターンに決定されることもある。これにより、疑似連予告として「第1キャラクタ表示」の演出動作が実行されたときには、さらに疑似連続変動が実行される

こともあれば、擬似連続変動が実行されずに最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されることもある。これに対して、擬似連予告として「第2キャラクタ表示」の演出動作が実行されたときには、さらに擬似連続変動が実行されることに確定する。このように、擬似連予告となる演出動作における動作態様を異ならせ、その動作態様に応じて擬似連続変動がさらに実行される可能性を異ならせることにより、擬似連予告となる演出動作における動作態様に応じて、擬似連続変動がさらに実行されることに対する遊技者の期待感を異ならせることができる。

【0177】

図42(A)は、ROM121に記憶される擬似連継続演出開始テーブル173Aの構成例を示している。擬似連継続演出開始テーブル173Aは、前回の飾り図柄の可変表示中に擬似連続変動の進行に伴って擬似連演出が実行された場合に、今回の飾り図柄の可変表示中に前回の擬似連演出と継続性を有する擬似連継続演出を実行するために、擬似連継続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。擬似連継続演出開始テーブル173Aは、前回の飾り図柄の可変表示で用いられた変動中演出パターンをRAM122の所定領域などから読み出した結果である演出コード読出結果や、図47に示す演出制御バッファ設定部194に設けられた15R大当り保留番号バッファの値(15R大当り保留番号バッファ値)に応じて、擬似連継続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示が終了した後における1回目の可変表示で擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンなどに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。ここで、15R大当り保留番号バッファ値は、例えば図61に示す可変表示開始待ち処理において、開始条件が成立せずに実行が保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「通常(大当り)」あるいは「確変(大当り)」となるものがあること、及び、その可変表示を開始するための開始条件が「突確(大当り)」あるいは「小当り」の可変表示結果となる可変表示の開始条件よりも先に成立することに対応して、可変表示結果が「通常(大当り)」あるいは「確変(大当り)」となる可変表示に対応する保留データが記憶されている保留番号を示す値に設定される。

【0178】

擬似連継続演出開始テーブル173Aでは、演出コード読出結果が「キャラクタ表示」の擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC22、SC25、SC28、SC31、SC34、SC37のいずれかである場合に、15R大当り保留番号バッファ値に応じて、「キャラクタ表示」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC40、SC41、SC43、SC46のいずれかに決定することができる。また、演出コード読出結果が「役物動作」の擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC23、SC26、SC29、SC32、SC35、SC38のいずれかである場合に、15R大当り保留番号バッファ値に応じて、「役物動作」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC50、SC51、SC53、SC56のいずれかに決定することができる。さらに、演出コード読出結果が「特別音出力」の擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC24、SC27、SC30、SC33、SC36、SC39のいずれかである場合には、15R大当り保留番号バッファ値に関わりなく、「特別音出力」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC60に決定することができる。こうした演出コードの決定により、前回の飾り図柄の可変表示中に擬似連続変動の進行に伴って擬似連演出が実行された場合に、前回の擬似連演出に対応する演出となるように、今回の飾り図柄の可変表示中に擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンを決定することができる。

【0179】

図42(B)は、ROM121に記憶される擬似連継続演出連続設定テーブル173Bの構成例を示している。擬似連継続演出連続設定テーブル173Bは、前回の飾り図柄の可変表示中に擬似連継続演出が実行された場合に、今回の飾り図柄の可変表示中に前回の

擬似連継続演出に続く演出動作を実行するために、擬似連継続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。擬似連継続演出連続設定テーブル173Bは、演出コード読出結果に応じて、擬似連継続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示が終了した後における2回目～4回目の可変表示で擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンなどに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。

【0180】

図43は、ROM121に記憶される突確小当り演出設定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、突確小当り演出設定テーブルとして、図43(A)に示す突確小当り演出開始設定テーブル174Aと、図43(B)に示す突確小当り演出中間設定テーブル174Bと、図43(C)に示す突確小当り演出最終設定テーブル174Cとが、予め用意されている。突確小当り演出開始設定テーブル174Aは、連続して実行される複数回の飾り図柄の可変表示のうちで、突確小当り演出を最初に実行する飾り図柄の可変表示中において、突確小当り演出となる演出動作を実行するために、突確小当り演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。突確小当り演出中間設定テーブル174Bは、前回の飾り図柄の可変表示中に突確小当り演出が実行された場合に、今回の飾り図柄の可変表示中に前回の突確小当り演出に続く演出動作を実行するために、突確小当り演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。突確小当り演出最終設定テーブル174Cは、連続して実行される複数回の飾り図柄の可変表示のうちで、突確小当り演出を最後に実行する飾り図柄の可変表示中において、前回の突確小当り演出に続く演出動作を実行するために、突確小当り演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。

【0181】

突確小当り演出開始設定テーブル174Aは、図47に示す演出制御バッファ設定部194に設けられた突確小当り保留番号バッファの値(突確小当り保留番号バッファ値)に応じて、突確小当り演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、1回目の可変表示で突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。ここで、突確小当り保留番号バッファ値は、例えば図61に示す可変表示開始待ち処理において、開始条件が成立せずに実行が保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「突確(大当り)」あるいは「小当り」となるものがあること、及び、その可変表示を開始するための開始条件が「通常(大当り)」あるいは「確変(大当り)」の可変表示結果となる可変表示の開始条件よりも先に成立することに対応して、可変表示結果が「突確(大当り)」あるいは「小当り」となる可変表示に対応する保留データが記憶されている保留番号を示す値に設定される。突確小当り演出中間設定テーブル174Bは、演出コード読出結果に応じて、突確小当り演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、2回目あるいは3回目の可変表示で突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。突確小当り演出最終設定テーブル174Cは、演出コードの読出結果や、可変表示結果が突確(大当り)であるか小当りであるかに応じて、突確小当り演出用として予め用意された変動中演出パターンのうち、最終の可変表示で突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。

【0182】

図44は、ROM121に記憶される突確小当り継続演出設定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、突確小当り継続演出設定テーブルとして、図44(A)に示す突確小当り継続演出開始設定テーブル175Aと、図44(B)に示す突確小当り継続演出中間設定テーブル175Bと、図44(C)に示す突確小当り継続演出最終設定テーブル175Cとが、予め用意されている。突確小当り継続演出開始設定テーブル175

Aは、前回の飾り図柄の可変表示まで突確小当り演出が実行されていた場合に、今回の飾り図柄の可変表示中に前回の突確小当り演出と継続性を有する突確小当り継続演出を実行するために、突確小当り継続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。突確小当り継続演出中間設定テーブル175Bは、前回の飾り図柄の可変表示中に突確小当り継続演出が実行された場合に、今回の飾り図柄の可変表示中に前回の突確小当り継続演出に続く演出動作を実行するために、突確小当り継続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。突確小当り継続演出最終設定テーブル175Cは、連続して実行される複数回の飾り図柄の可変表示のうちで、突確小当り継続演出を最後に実行する飾り図柄の可変表示中において、前回の突確小当り継続演出に続く演出動作を実行するために、突確小当り継続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。

10

【0183】

突確小当り継続演出開始設定テーブル175Aは、突確小当り保留番号バッファ値などに応じて、突確小当り継続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、1回目の可変表示で突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。なお、突確小当り保留番号バッファ値が「1」である場合には、可変表示結果が突確（大当り）であるか小当りであるかに応じて、異なる演出コードに決定することができるよう、決定用データが構成されていればよい。突確小当り継続演出中間設定テーブル175Bは、演出コード読出結果に応じて、突確小当り継続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、2回目あるいは3回目の可変表示で突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。突確小当り継続演出最終設定テーブル175Cは、演出コード読出結果や、可変表示結果が突確（大当り）であるか小当りであるかに応じて、突確小当り継続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、最終の可変表示で突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。

20

【0184】

図45は、ROM121に記憶される連続演出実行決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、連続演出実行決定テーブルとして、図45(A)に示すハズレ時連続演出実行決定テーブル176Aと、図45(B)に示す大当り時連続演出実行決定テーブル176Bとが、予め用意されている。ハズレ時連続演出実行決定テーブル176Aは、始動条件が成立した後に開始条件が成立せずに実行が保留されている可変表示のうちに可変表示結果が当たりとなるものがない場合に、連続して実行される複数回の飾り図柄の可変表示にわたり連続演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。大当り時連続演出実行決定テーブル176Bは、始動条件が成立した後に開始条件が成立せずに実行が保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「通常（大当り）」あるいは「確変（大当り）」となるものがある場合に、連続して実行される複数回の飾り図柄の可変表示にわたり連続演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。なお、この実施の形態では、始動条件が成立した後に開始条件が成立せずに実行が保留されている可変表示のうちに可変表示結果が「突確（大当り）」あるいは「小当り」となるものがあり、その可変表示を開始するための開始条件が「通常（大当り）」あるいは「確変（大当り）」の可変表示結果となる可変表示の開始条件よりも先に成立する場合には、突確小当り演出や突確小当り継続演出が実行され、連続演出は実行されないように制御される。

30

40

【0185】

ハズレ時連続演出実行決定テーブル176Aは、図47に示す演出制御バッファ設定部194に設けられた始動保留数バッファの値（始動保留数バッファ値）に応じて、連続演出実行決定用の乱数値SR8を、連続演出の有無に対応した決定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、始動保留数バッファ値は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始される際に、特別図柄や飾り図柄を用いた可変表示ゲームの保留記憶数

50

を示す値に設定される。大当たり時連続演出実行決定テーブル176Bは、15R大当たり保留番号バッファ値に応じて、連続演出実行決定用の乱数値SR8を、連続演出の有無に対応した決定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。図45(A)及び(B)に示す構成例では、大当たり時連続演出実行決定テーブル176Bにおいて、ハズレ時連続演出実行決定テーブル176Aに比べて多くの乱数値SR8が、「連続演出あり」の決定結果に対して割り当てられている。これにより、連続演出が実行されることで、可変表示結果が「通常(大当たり)」や「確変(大当たり)」といった「大当たり」となることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【0186】

図46は、ROM121に記憶される連続演出設定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、連続演出設定テーブルとして、図46(A)に示すハズレ時連続演出開始設定テーブル177Aと、図46(B)に示す大当たり時連続演出開始設定テーブル177Bと、図46(C)に示す連続演出中間設定テーブル177Cと、図46(D)に示す連続演出最終設定テーブル177Dとが、予め用意されている。ハズレ時連続演出開始設定テーブル177Aは、ハズレ時連続演出実行決定テーブル176Aを参照することなどにより連続演出を実行する旨の決定がなされた場合に、連続して実行される複数回の飾り図柄の可変表示のうちで、連続演出を最初に実行する飾り図柄の可変表示中において、連続演出となる演出動作を実行するために、連続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。大当たり時連続演出開始設定テーブル177Bは、大当たり時連続演出実行決定テーブル176Bを参照することなどにより連続演出を実行する旨の決定がなされた場合に、連続して実行される複数回の飾り図柄の可変表示のうちで、連続演出を最初に実行する飾り図柄の可変表示中において、連続演出となる演出動作を実行するために、連続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。連続演出中間設定テーブル177Cは、前回の飾り図柄の可変表示中に連続演出が実行された場合に、今回の飾り図柄の可変表示中に前回の連続演出に続く演出動作を実行するために、連続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。連続演出最終設定テーブル177Dは、連続して実行される複数回の飾り図柄の可変表示のうちで、連続演出を最後に実行する飾り図柄の可変表示中において、前回の連続演出に続く演出動作を実行するために、連続演出用の変動中演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するためのテーブルである。

【0187】

ハズレ時連続演出開始設定テーブル177Aは、始動保留数バッファ値に応じて、連続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、1回目の可変表示で連続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。大当たり時連続演出開始設定テーブル177Bは、15R大当たり保留番号バッファ値に応じて、連続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、1回目の可変表示で連続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。連続演出中間設定テーブル177Cは、演出コード読出結果に応じて、連続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、2回目あるいは3回目の可変表示で連続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。連続演出最終設定テーブル177Dは、演出コード読出結果や、可変表示結果が大当たりであるかハズレであるかに応じて、連続演出用として予め用意された複数種類の変動中演出パターンのうち、最終の可変表示で連続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための決定用データなどから構成されている。

【0188】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図47に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図47に示す演出制御用データ保持エリア19

0 は、演出制御フラグ設定部 191 と、演出制御タイマ設定部 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 と、演出制御バッファ設定部 194 とを備えている。

【0189】

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

【0190】

演出制御タイマ設定部 192 には、例えば画像表示装置 5 の表示領域における演出画像の表示動作といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部 192 には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。演出制御カウンタ設定部 193 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部 193 には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【0191】

演出制御バッファ設定部 194 には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部 194 には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。図 48 は、この実施の形態において演出制御バッファ設定部 194 に設けられる始動入賞情報バッファの構成例を示している。始動入賞情報バッファには、主基板 11 から伝送された始動入賞指定コマンドの E X T データなどから構成される始動入賞指定データが、保留番号「1」～「4」と対応付けて記憶される。演出制御カウンタ設定部 193 に設けられた可変表示保留カウンタの値（可変表示保留カウント値）は、主基板 11 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動入賞情報バッファに記憶されている始動入賞指定データの個数に対応して、「0」～「4」のいずれかとなるように更新されることになる。例えば、始動入賞情報バッファに始動入賞指定データが記憶されていないときには、可変表示保留カウント値が「0」となり、始動入賞情報バッファに始動入賞指定データが記憶されているときには、可変表示保留カウント値が保留番号「1」～「4」のうちで始動入賞指定データと対応付けられている最大の保留番号と同一の値となる。すなわち、可変表示保留カウント値は、特別図柄や飾り図柄の可変表示についての保留記憶数に対応した値に設定される。

【0192】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は、演出制御用 C P U 120 からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示領域に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部 123 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)、L C D 駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【0193】

演出制御基板 12 に搭載された I / O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドや操作ボタン 30 から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板 12 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I / O 125 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 13 へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板 14 へと伝送される電飾信号などが出力される。

【0194】

音声制御基板 13 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 I C、音声データ R O M、

10

20

30

40

50

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

【0195】

10

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

【0196】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 49 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

20

【0197】

30

図 49 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介して各スイッチ 21～23 などから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S11）。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S13）。

【0198】

40

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 MR1～MR4 などの少なくとも一部をソフトウェアにより更新するためのメイン側乱数値更新処理を実行する（ステップ S14）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示装置 4 における表示動作の制御や特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0199】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S16）。CPU 103 は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器 20 における表示動作（例えばセグメント LED の点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の

50

可変表示や普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU 103 は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板 11 から演出制御基板 12 などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップ S 17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部 155 に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O 105 に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板 12 に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御 INT 信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御 INT 信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

10

【0200】

図 50 は、特別図柄プロセス処理として、図 49 に示すステップ S 15 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 100）。図 51 は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0201】

図 51 に示す始動入賞判定処理において、CPU 103 は、まず、図 2 に示す始動口スイッチ 22 からの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップ S 201）。このとき、始動口スイッチ 22 からの検出信号がオン状態であれば（ステップ S 201；Y e s）、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が進入して始動入賞が発生したことに伴って、特図保留記憶部 151 に記憶されている保留データの個数に対応した保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップ S 202）。このとき、CPU 103 は、遊技制御カウンタ設定部 154 に記憶されている保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、保留記憶数を特定すればよい。ステップ S 201 にて始動口スイッチ 22 からの検出信号がオフ状態である場合や（ステップ S 201；N o）、ステップ S 202 にて保留記憶数が上限値となっている場合には（ステップ S 202；Y e s）、始動入賞判定処理を終了する。

20

【0202】

ステップ S 202 にて保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップ S 202；N o）、例えば保留記憶数カウント値を 1 加算することなどにより、保留記憶数を 1 加算する（ステップ S 203）。そして、乱数回路 104 やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値 MR 1 や大当り種別決定用の乱数値 MR 2 を示す数値データを、抽出する（ステップ S 204）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして特図保留記憶部 151 における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップ S 205）。続いて、入賞時特図判定処理が実行される（ステップ S 206）。図 52 は、ステップ S 206 にて実行される入賞時特図判定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【0203】

図 52 に示す入賞時特図判定処理において、CPU 103 は、まず、図 8 に示す特図表示結果判定テーブル 130 を、使用テーブルとしてセットする（ステップ S 221）。例えば、ステップ S 221 の処理では、RAM 102 の所定領域に設けられた判定テーブルポインタなどに、ROM 101 における特図表示結果判定テーブル 130 の記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。CPU 103 は、こうしてセットされた特図表示結果判定テーブル 130 を参照することにより、遊技状態予定バッファ値や図 51 のステップ S 204 にて抽出した乱数値 MR 1 に応じた特図判定結果を特定する。このときには、乱数値 MR 1 が大当り判定値データと合致すれば特図判定結果が「大当り」と特定され、乱数値 MR 1 が小当り判定値データと合致すれば特図判定結果が「小当り」と特定され、乱数値 MR 1 がハズレ判定値データと合致すれば特図判定結果が「ハズレ

40

50

」であると特定される。

【0204】

続いて、ステップS222にて特定された特図判定結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップS223）。このとき、特定された特図判定結果が「大当り」であれば（ステップS223；Yes）、図9に示す大当り種別決定テーブル131を、使用テーブルとしてセットする（ステップS224）。そして、CPU103は、大当り種別決定テーブル131を参照することにより、図51のステップS204にて抽出した乱数値MR2に応じた大当り種別を特定する（ステップS225）。このときには、乱数値MR2に応じて、大当り種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれであるかが特定される。

【0205】

ステップS222にて特定された特図判定結果が「大当り」ではない場合には（ステップS223；No）、その特図判定結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS226）。このとき、特定された特図判定結果が「小当り」ではない場合には（ステップS226；No）、入賞時特図判定処理を終了する。ステップS225の処理を実行した後や、ステップS226にて特図判定結果が「小当り」とであると判定された場合には（ステップS226；Yes）、当り保留カウント値を1加算する（ステップS227）。こうしたステップS227の処理が実行されることにより、当り保留カウンタには、始動条件が成立した後に開始条件が未だ成立していない可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった当りとなるものが含まれている個数を示す値を、当り保留カウント値として格納することができる。

【0206】

図51のステップS206にて以上のような入賞時特図判定処理を実行した後は、可変表示パターン種別設定処理を実行する（ステップS207）。図53は、ステップS207にて実行される可変表示パターン種別設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0207】

図53に示す可変表示パターン種別設定処理において、CPU103は、まず、ステップS206の入賞時特図判定処理にて特定された特図判定結果が「大当り」や「小当り」といった当りであるか否かを判定する（ステップS231）。このとき、特図判定結果が当りであれば（ステップS231；Yes）、例えば保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、保留記憶数が「1」であるか否かを判定する（ステップS232）。ステップS232にて保留記憶数が「1」である場合には（ステップS232；Yes）、特図プロセスフラグの値が“1”～“3”のいずれかであるか、それ以外の値であるかを判定する（ステップS233）。ここで、保留記憶数は、図51のステップS203にて、今回の始動入賞が発生したことに対応して、既に1加算されている。そのため、ステップS233にて保留記憶数が「1」であり特図プロセスフラグの値が“1”～“3”であるときには、今回の始動入賞が発生した時点で前回の始動入賞に対応する特別図柄や飾り図柄の可変表示が実行中であることを示している。その一方で、ステップS233にて保留記憶数が「1」であり特図プロセスフラグの値が“1”～“3”以外の値であるときには、今回の始動入賞が発生した時点で前回の始動入賞に対応する特別図柄や飾り図柄の可変表示が既に終了していることを示している。

【0208】

そこで、ステップS233にて特図プロセスフラグの値が“1”～“3”以外の値である場合には（ステップS233；No）、可変表示パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図11（A）に示す第1可変表示パターン種別決定テーブル133Aをセットする（ステップS234）。これに対して、ステップS232にて保留記憶数が「1」以外である場合や（ステップS232；No）、ステップS233にて特図プロセスフラグの値が“1”～“3”のいずれかである場合には（ステップS233；Yes）、可変表示パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図11（B）に示す第2可変表示パターン種別決定テーブル133Bをセットする（ステップS235）。ステップS234、S235の処理のいずれかにて可変表示パターン種別決定テーブルをセットした

後には、遊技状態予定バッファ値や特図判定結果に応じた可変表示パターン種別を決定する（ステップS236）。このときには、ステップS234やステップS235にてセットした可変表示パターン種別決定テーブルにおけるテーブルデータの設定により、今回の始動入賞が発生した時点で前回の始動入賞に対応する特別図柄や飾り図柄の可変表示がまだ終了していない場合に、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンを含まない可変表示パターン種別に決定することが可能になる。なお、第1及び第2可変表示パターン種別決定テーブル133A、133Bのいずれかを参照して可変表示パターン種別を決定する場合に可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを用いる場合には、ステップS236の処理を実行するより前に、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを抽出しておく。そして、ステップS236の処理では、抽出した乱数値MR3に基づき、ステップS234やステップS235にてセットした可変表示パターン種別決定テーブルを参照して、可変表示パターン種別を決定すればよい。

10

【0209】

ステップS231にて特図判定結果が当りではない場合には（ステップS231；No）、可変表示パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図11（C）に示す第3可変表示パターン種別決定テーブル133Cをセットする（ステップS237）。このときには、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、可変表示パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データを、抽出する（ステップS238）。そして、ステップS237にてセットした第3可変表示パターン種別決定テーブル133Cを参照することにより、遊技状態予定バッファ値や乱数値MR3に応じた可変表示パターン種別を決定する（ステップS239）。

20

【0210】

ステップS236、S239の処理のいずれかを実行した後には、それぞれの処理で決定された可変表示パターン種別を特定可能に示すデータを、図51のステップS205にて記憶させた乱数値MR1、MR2を示す数値データとともに、保留データとして特図保留記憶部151に記憶させる（ステップS240）。

【0211】

図51のステップS207にて以上のような可変表示パターン種別設定処理を実行した後には、遊技状態予定バッファの記憶内容を更新するための設定を行う（ステップS208）。例えば、ステップS208において、CPU103は、図10に示す始動入賞時設定テーブル132を参照することにより、ステップS206の入賞時特図判定処理にて特定された特図判定結果に応じて、遊技状態予定バッファ値を更新する。このとき、ステップS206の入賞時特図判定処理にて特定された特図判定結果が「ハズレ」及び「小当り」のいずれかであれば、遊技状態予定バッファ値の変更は行われなくてよい。他方、特図判定結果が「通常（大当り）」であれば遊技状態予定バッファ値を「0」に更新し、「確変（大当り）」あるいは「突確（大当り）」であれば遊技状態予定バッファ値を「1」に更新する。これにより、遊技状態予定バッファ値は、始動入賞が発生して始動条件が成立した時点で、その始動条件に対応する可変表示の終了後に遊技状態が通常状態や時短状態となる場合には「0」に設定され、確変状態となる場合には「1」に設定されることになる。そして、図52のステップS222では遊技状態予定バッファ値に基づいて特図判定結果を特定し、図53のステップS236、S239では遊技状態予定バッファ値に基づいて可変表示パターン種別を決定することで、始動条件が成立したときに開始条件が成立する時点での遊技状態を考慮して、特図判定結果の特定や可変表示パターン種別の決定を行うことができる。

30

40

【0212】

ステップS208の処理に続いて、始動入賞指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS209）。例えば、ステップS209の処理において、CPU103は、図10に示す始動入賞時設定テーブル132を参照することにより、ステップS206の入賞時特図判定処理にて特定された特図判定結果

50

に応じた始動入賞指定コマンドデータを、送信コマンドバッファにセットすればよい。あるいは、始動入賞指定コマンドデータを格納するコマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを、送信コマンドバッファにセットしてもよい。こうして設定された始動入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図49のステップS17にてコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0213】

その後、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS210）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図49のステップS17にてコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0214】

以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図50に示すステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。

【0215】

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

20

【0216】

ステップS111の可変表示パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この可変表示パターン設定処理には、始動条件が成立した時点における可変表示パターン種別の決定結果などに基づいて、可変表示パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

30

【0217】

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

【0218】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、特別図柄表示装置4にて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグと小当りフラグのいずれかがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“4”に更新し、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“8”に更新する。また、大当りフラグと小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。加えて、特別図柄停止処理では、時短状態や確変状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達したか否かの判定を行い、達している場合には時短状態や確変状態を終了して通常状態に制御するための処理などが実行されてもよい。一例として、時短状態を終了するときには、遊技状態指定バッファの第0ビット（ビット0）をクリアして“0”（オフ）とする

40

50

。他の一例として、確変状態を終了するときには、遊技状態指定バッファの第1ビット（ビット1）と第0ビット（ビット0）の双方をクリアして“0”（オフ）とする。

【0219】

ステップS114の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当たり」となったことなどにに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大入賞口開放回数最大値の設定に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口開放回数最大値が15ラウンド大当たり状態に対応した「15」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定する。これに対して、大入賞口開放回数最大値が2ラウンド大当たり状態に対応した「2」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定する。

10

【0220】

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

20

【0221】

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

【0222】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、その大当たり遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などが含まれている。加えて、大当たり終了処理では、大当たり種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態を時短状態や確変状態に制御するための処理などが実行されてもよい。一例として、時短状態に制御するときには、遊技状態指定バッファの第1ビット（ビット1）をクリアして“0”（オフ）にするとともに、第0ビット（ビット0）を“1”（オン）にセットする。他の一例として、確変状態に制御するときには、遊技状態指定バッファの第1ビット（ビット1）と第0ビット（ビット0）の双方を“1”（オン）にセットする。

30

40

【0223】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、可変表示結果が「小当たり」となったことなどにに基づき、小当たり遊技状態において可変入賞動作の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば可変表示結果が「小当たり」であることにより大入賞口開放回数最大値が「2」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定すればよい。

【0224】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測

50

する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【0225】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、例えば遊技状態指定バッファ値を変更しないよう

10

【0226】

図54は、図50のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図54に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば保留記憶数カウント値などに基づき、保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS251）。このとき、保留記憶数が「0」以外であれば（ステップS251；No）、特図保留記憶部151にて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、可変表示パターン種別を特定可能に示すデータとを、それぞれ読み出す（ステップS252）。このときには、例えば保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、保留記憶数を1減算ように更新するとともに、特図保留記憶部151にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS253）。そして、図8に示すような特図表示結果判定テーブル130を、使用テーブルとしてセットする（ステップS254）。

20

【0227】

CPU103は、ステップS254にてセットされた特図表示結果判定テーブル130を参照することにより、ステップS252にて読み出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データが、遊技状態指定バッファの第1ビット（ビット1）に応じた大当り判定値データと合致するか否かを判定する（ステップS255）。このとき、乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しなければ（ステップS255；No）、その乱数値MR1を示す数値データが遊技状態指定バッファの第1ビット（ビット1）に応じた小当り判定値データと合致するか否かを判定する（ステップS256）。そして、乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致した場合には（ステップS256；Yes）、小当りフラグをオン状態にセットする（ステップS257）。ステップS255、S256の処理では、遊技状態指定バッファの第1ビット（ビット1）に応じた大当り判定値データや小当り判定値データと合致するか否かを判定することで、開始条件が成立した時点での遊技状態に応じて、可変表示結果を「大当り」とするか否かの判定や、可変表示結果を「小当り」とするか否かの判定を行うことができる。

30

40

【0228】

ステップS255にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には（ステップS255；Yes）、大当りフラグをオン状態にセットする（ステップS258）。このときには、図9に示す大当り種別決定テーブル131を、使用テーブルとしてセットする（ステップS259）。そして、ステップS252にて読み出された大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、ステップS259にてセットした大当り種別決定テーブル131を参照することにより、大当り種別を、「通常」、「確変」、「突確」という複数種類のいずれかに決定する（ステップS260）。

【0229】

ステップS257、S260の処理のいずれかを実行した後は、大入賞口開放回数最

50

大値を設定する（ステップS261）。このときには、例えば図55に示すように、大当り種別が「通常」あるいは「確変」であれば、大入賞口開放回数最大値を15回開放遊技に対応した「15」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」である場合や、小当り種別が「小当り」である場合には、大入賞口開放回数最大値を2回開放遊技に対応した「2」に設定する。続いて、当り保留カウント値を1減算する（ステップS262）。こうしたステップS262の処理が実行されることにより、当り保留カウンタには、始動条件が成立した後に開始条件が未だ成立していない可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった当りとなるものが含まれている個数を示す値を、当り保留カウント値として格納することができる。

【0230】

ステップS256にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致しない場合や（ステップS256；No）、ステップS262の処理を実行した後は、特図表示結果の判定結果や大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS263）。一例として、ステップS256にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS256にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致した場合には、可変表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、ステップS255にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には、ステップS260における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「通常」とする決定結果に応じて、通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0231】

ステップS263にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を可変表示パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS264）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップ251にて保留記憶数が「0」である場合には（ステップS251；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS264）、特別図柄通常処理を終了する。

【0232】

図56は、図50のステップS111にて実行される可変表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図56に示す可変表示パターン設定処理において、CPU103は、まず、図54のステップS252にて読み出した保留データにて示される可変表示パターン種別に応じた可変表示パターン決定テーブルを、使用テーブルとしてセットする（ステップS271）。一例として、可変表示パターン種別が当りCA3-1及び当りCA3-2のいずれかである場合には、図12に示す第1通常大当り可変表示パターン決定テーブル134Aを、使用テーブルとしてセットする。可変表示パターン種別が当りCA3-3及び当りCA3-4のいずれかである場合には、図13に示す第1確変大当り可変表示パターン決定テーブル134Bを、使用テーブルとしてセットする。可変表示パターン種別が当りCA3-5及び当りCA3-6のいずれかである場合には、図14（A）に示す第1突確大当り可変表示パターン決定テーブル134Cを、使用テーブルとしてセットする。可変表示パターン種別が当りCA3-7及び当りCA3-8のいずれかである場合には、図14（B）に示す第1小当り可変表示パターン決定テーブル134Dを、使用テーブルとしてセットする。同様にして、可変表示パターン種別が当りCB3-1～当りCB3-8のいずれであるかに対応して、図15に示す第2通常大当り可変表示パターン決定テーブル135A、図16に示す第2確変大当り可変表示パターン決定テーブル

135B、図17(A)に示す第2突確大当り可変表示パターン決定テーブル135C、図17(B)に示す第2小当り可変表示パターン決定テーブル135Dのいずれかを、使用テーブルとしてセットする。

【0233】

また、可変表示パターン種別がハズレCA1-1～CA1-5、ハズレCB1-1及びハズレCB1-2のいずれかである場合には、図21に示すテーブル選択設定に従って、図18に示す非リーチ可変表示パターン決定テーブル136、図19に示す第1リーチ可変表示パターン決定テーブル137A、及び、図20に示す第2リーチ可変表示パターン決定テーブル137Bのうち、いずれかに含まれるテーブルを、使用テーブルとしてセットする。

10

【0234】

ステップS271にて使用テーブルをセットした後は、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、可変表示パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データを、抽出する(ステップS272)。そして、ステップS271にてセットしたテーブルを参照することにより、可変表示パターン種別や乱数値MR4に応じた可変表示パターンを決定する(ステップS273)。

【0235】

このようなステップS273における可変表示パターンの決定に続いて、その可変表示パターンに応じた可変表示時間を設定する(ステップS274)。その後、特別図柄表示装置4による特図ゲームを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップS275)。一例として、CPU103は、特別図柄表示装置4による特別図柄の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

20

【0236】

ステップS275の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時となる各種コマンドを送信するための設定を行う(ステップS276)。例えば、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して可変表示パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次送信するために、予め用意された変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス(先頭アドレス)を示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS276での設定を行った場合には、可変表示パターン設定処理が終了してから図49に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して、可変表示パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。

30

【0237】

ステップS276での設定に続いて、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから(ステップS277)、可変表示パターン設定処理を終了する。

【0238】

次に、演出制御基板12における動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動し、図57のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図57に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS301)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。

40

【0239】

その後、乱数更新処理が実行され(ステップS302)、演出制御に用いる各種の乱数値のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS303)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過する

50

ごとにオン状態にセットされる。

【0240】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令(DI命令)を発行することが望ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば図47に示す演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0241】

ステップS303にてタイマ割込みフラグがオフであれば(ステップS303;No)、ステップS302の処理に戻る。他方、ステップS303にてタイマ割込みフラグがオンである場合には(ステップS303;Yes)、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに(ステップS304)、コマンド解析処理を実行する(ステップS305)。ステップS305にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

20

【0242】

ステップS305にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS306)。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9や装飾用LEDにおける点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

30

【0243】

ステップS305のコマンド解析処理では、主基板11から伝送された演出制御コマンドに応じて、例えば図58に示すような各種の処理が実行される。なお、ステップS305のコマンド解析処理では、まず、演出制御コマンド受信用バッファをチェックして主基板11から伝送された演出制御コマンドの受信があるか否かを判定する。そして、受信コマンドありと判定したときには、そのコマンドを演出制御コマンド受信用バッファから読み出す。これに続いて、読み出された受信コマンドに対応する各種の処理が実行される。

40

【0244】

例えば、受信コマンドが可変表示パターン指定コマンドである場合には、その可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンを特定可能なデータ(例えば可変表示パターン指定コマンドのEXTデータなど)を、演出制御バッファ設定部194に設けられた所定のバッファ(例えばパターン格納バッファ)などに記憶させることで、可変表示パターンをセーブする。受信コマンドが可変表示結果通知コマンドである場合には、その可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果を特定可能なデータ(例えば可変表示結果通知コマンドのEXTデータなど)を、演出制御バッファ設定部194に設けられた所定のバッファ(例えば可変表示結果バッファ)などに記憶させることで、

50

可変表示結果をセーブする。

【0245】

コマンド解析処理において、受信コマンドが飾り図柄停止コマンドである場合には、変動終了フラグをオン状態にセットする。受信コマンドが当り開始指定コマンドである場合には、その当り開始指定コマンドにより通知されたのが15回開放遊技開始報知と2回開放遊技開始報知のうちいずれであるかを特定可能なデータ（例えば当り開始指定コマンドのEXTデータなど）を開始指定データとして、演出制御バッファ設定部194に設けられた所定のバッファ（例えば当り開始指定バッファ）などに記憶させてセーブする。受信コマンドが当り終了指定コマンドである場合には、その当り終了指定コマンドによる通知内容を特定可能なデータ（例えば当り終了指定コマンドのEXTデータなど）を終了指定データとして、演出制御バッファ設定部194に設けられた所定のバッファ（例えば当り終了指定バッファ）などに記憶させてセーブする。

10

【0246】

コマンド解析処理において、受信コマンドが始動入賞指定コマンドである場合には、その始動入賞指定コマンドに含まれるEXTデータなどにより示される入賞時判定結果としての特図判定結果を特定可能なデータ（例えば始動入賞指定コマンドのEXTデータなど）を始動入賞指定データとして、例えば図48に示す始動入賞情報バッファにおける空きエントリの先頭に記憶させてセーブする。受信コマンドが保留記憶数通知コマンドである場合には、保留記憶表示更新処理として予め定められた処理が実行される。受信コマンドがその他の演出制御コマンドである場合には、受信コマンドに応じた処理が実行される。

20

【0247】

図59は、コマンド解析処理において受信コマンドが保留記憶数通知コマンドである場合に対応して実行される保留記憶表示更新処理の一例を示すフローチャートである。この保留記憶表示更新処理において、演出制御用CPU120は、まず、保留記憶数通知コマンドにより保留記憶数の減少が指定されたか増加が指定されたかを判定する（ステップS321）。例えば、演出制御用CPU120は、保留記憶数通知コマンドにより通知された保留記憶数と可変表示保留カウント値とを比較し、通知された保留記憶数の方が大きければ保留記憶数の増加が指定されたと判定する一方で、通知された保留記憶数の方が小さければ保留記憶数の減少が指定されたと判定すればよい。

【0248】

ステップS321にて保留記憶数の減少が指定された場合には（ステップS321；Yes）、可変表示保留カウント値を1減算するように更新する（ステップS322）。そして、保留記憶数の減少に対応して始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶表示を更新するための保留表示減少更新設定が行われる（ステップS323）。この保留表示減少更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部5Hにて不透過色表示に変化している表示部位のうちの1つ（例えば不透過色となっている表示部位のうち左端の表示部位）における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ隣に移動させるための表示設定が行われる。このときには、所定の不透過色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば不透過色となっていた表示部位のうち右端の表示部位）を透過色表示に戻すための表示設定も行われる。こうした保留表示減少更新設定を行った後には、保留記憶表示更新処理を終了する。

30

40

【0249】

ステップS321にて保留記憶数の増加が指定された場合には（ステップS321；No）、始動入賞指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS324）。このとき、始動入賞指定コマンドの受信がなければ（ステップS324；No）、可変表示保留カウント値を1加算するように更新するとともに（ステップS325）、始動入賞指定がないときに対応して始動入賞記憶表示部5Hにおける保留記憶表示を更新するための始動入賞指定なし時表示更新設定が行われる（ステップS326）。この始動入賞指定なし時表示更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部5Hにて保留記憶数通知コマンドで通知された保留記憶数に対応した個数の表示部位を、全て灰色表示といった所定の表示態様で

50

表示するための表示設定が行われる。こうした始動入賞指定なし時表示更新設定を行った後には、保留記憶表示更新処理が終了する。

【0250】

ステップS324にて始動入賞指定コマンドの受信がある場合には（ステップS324；Yes）、可変表示保留カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップS327A）。このとき、可変表示保留カウント値が「0」以外の値であれば（ステップS327A；No）、図48に示す始動入賞情報バッファの記憶内容をチェックして突確小当り保留中フラグの設定を行うために用いられる変数N1の値を「1」に設定する初期設定が行われる（ステップS327B）。その後、始動入賞情報バッファに記憶されている始動入賞指定データのうちで、変数N1に対応した保留番号の始動入賞データを読み出す（ステップS328）。このときには、例えば、変数N1の値が「1」であれば、図48に示す始動入賞情報バッファに記憶された保留番号「1」の始動入賞指定データを読み出し、変数N1の値が「2」であれば、保留番号「2」の始動入賞指定データを読み出すといったようにして、変数N1に対応した保留番号の始動入賞指定データが読み出される。そして、ステップS328における読出結果が「突確（大当り）」及び「小当り」の可変表示結果のいずれかを示しているか、それら以外の可変表示結果を示しているかを判定する（ステップS329）。

10

【0251】

ステップS329にて読出結果が「突確（大当り）」及び「小当り」の可変表示結果のいずれかを示している場合には（ステップS329；Yes）、演出制御フラグ設定部191に設けられた突確小当り保留中フラグをオン状態にセットする（ステップS330）。これに対して、ステップS329にて読出結果が「突確（大当り）」及び「小当り」以外の可変表示結果を示している場合には（ステップS329；No）、その読出結果が「通常（大当り）」及び「確変（大当り）」の可変表示結果のいずれかを示しているか否かを判定する（ステップS331）。このとき、読出結果が「通常（大当り）」及び「確変（大当り）」の可変表示結果のいずれかを示していれば（ステップS331；Yes）、突確小当り保留中フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS332）。

20

【0252】

ステップS331にて読出結果が「通常（大当り）」及び「確変（大当り）」以外の可変表示結果を示している場合や（ステップS331；No）、ステップS330、S332の処理のいずれかを実行した後には、変数N1の値が可変表示保留カウント値に達したか否かを判定する（ステップS333）。このとき、変数N1の値が可変表示保留カウント値に達していなければ（ステップS333；No）、変数N1の値を1加算してから（ステップS334）、ステップS328の処理に戻り、ステップS328～S333の処理を繰り返し実行する。こうして、図48に示す始動入賞情報バッファに記憶された始動入賞指定データのうちで、複数の始動入賞指定データが「大当り」あるいは「小当り」の可変表示結果を示している場合には、保留番号が最も大きい始動入賞指定データを優先させて、突確小当り保留中フラグの設定を行う。これにより、始動入賞指定コマンドが伝送されて入賞時判定結果となる特図判定結果が通知されたときには、直前の当りが「突確（大当り）」及び「小当り」のいずれかであれば突確小当り保留中フラグがオン状態にセットされる。このような突確小当り保留中フラグを参照することにより、今回伝送された始動入賞指定コマンドにより通知された特図判定結果が「突確（大当り）」及び「小当り」のいずれかである場合に、可変表示結果が「小当り」となる可変表示、及び、大当り種別が「突確」となる可変表示のいずれかが、複数回の可変表示のうちに連続して（大当り種別が「通常」や「確変」となる可変表示を挟むことなく）行われることを、特定することができる。

30

40

【0253】

ステップS327Aにて可変表示保留カウント値が「0」である場合や（ステップS327A；Yes）、ステップS333にて変数N1の値が可変表示保留カウント値に達している場合には（ステップS333；Yes）、可変表示保留カウント値を1加算するよ

50

うに更新する（ステップS 3 3 5）。続いて、図 3 5 に示すような保留表示設定テーブル 1 6 7 を、使用テーブルとしてセットする（ステップS 3 3 6）。そして、乱数回路 1 2 4 やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、保留表示態様決定用の乱数値 S R 9 を示す数値データを、抽出する（ステップS 3 3 7）。その後、ステップS 3 3 6 にてセットした保留表示設定テーブル 1 6 7 を参照することにより、保留表示態様を決定する（ステップS 3 3 8）。

【0 2 5 4】

ステップS 3 3 8 にて保留表示態様を決定した後は、その決定した保留表示態様の保留表示増加更新設定が行われる（ステップS 3 3 9）。この保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部 5 H にて非表示となっている表示部位のうちの 1 つを、ステップS 3 3 8 にて決定した保留表示態様に变化させるための表示設定が行われる。こうした保留表示増加更新設定を行った後は、突確小当り保留中フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップS 3 4 0）、保留記憶表示更新処理が終了する。

【0 2 5 5】

図 6 0 は、図 5 7 のステップS 3 0 6 にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 5 0 ～S 1 5 6 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0 2 5 6】

ステップS 1 5 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理には、可変表示保留カウント値が「 0 」であるか「 0 」以外の値であるかなどに基づいて、飾り図柄の可変表示が開始されるか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示が開始される旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【0 2 5 7】

ステップS 1 5 1 の飾り図柄可変表示設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄可変表示設定処理には、特別図柄表示装置 4 による特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、可変表示パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、変動中演出パターン等を決定し、その決定結果に基づいて図柄変動制御パターン等の演出制御パターンを設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”に更新される。

【0 2 5 8】

ステップS 1 5 2 の飾り図柄可変表示中処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄可変表示中処理には、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターン等の演出制御パターンから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。そして、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を停止表示させる。このときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【0 2 5 9】

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

始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【0260】

ステップS154の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

10

【0261】

ステップS155の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応して演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

20

【0262】

ステップS156のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

30

【0263】

図61は、図60のステップS150にて実行される可変表示開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。この可変表示開始待ち処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示保留カウント値が「0」であるか「0」以外の値であるかを判定する（ステップS401）。このとき、可変表示保留カウント値が「0」以外の値であれば（ステップS401；No）、この時点における可変表示保留カウント値を始動保留数バッファにセットする（ステップS402）。

【0264】

ステップS402の処理に続いて、図48に示す始動入賞情報バッファの記憶内容をチェックして15R大当り保留番号バッファ値や突確小当り保留番号バッファ値を設定するために用いられる変数N2の値を「1」に設定する初期設定が行われる（ステップS403）。ここで、変数N1は突確小当り保留フラグの設定を行うために用いられるのに対して、変数N2は15R大当り保留番号バッファ値や突確小当り保留番号バッファ値の設定を行うために用いられるという点で、各変数N1、N2の用途が異なっている。その後、始動入賞情報バッファに記憶されている始動入賞指定データのうちで、変数N2に対応した保留番号の始動入賞データを読み出す（ステップS404）。このときには、ステップS404における読出結果が「大当り」や「小当り」といった当りの可変表示結果を示しているか、ハズレの可変表示結果を示しているかを判定する（ステップS405）。

40

50

【0265】

ステップS405にて読出結果がハズレの可変表示結果を示している場合には（ステップS405；No）、変数N2の値がステップS402にてセットされた始動保留数バッファ値に達したか否かを判定する（ステップS406）。このとき、変数N2の値が始動保留数バッファ値に達していなければ（ステップS406；No）、変数N2の値を1加算してから（ステップS407）、ステップS404の処理に戻る。これに対して、変数N2の値が始動保留数バッファ値に達している場合には（ステップS406；Yes）、図47に示す演出制御バッファ設定部194に設けられた15R大当り保留番号バッファと突確小当り保留番号バッファをクリアして、双方のバッファ値を「0」に初期化する（ステップS408）。 10

【0266】

ステップS405にて読出結果が当りの可変表示結果を示している場合には（ステップS405；Yes）、さらに、その読出結果が「突確（大当り）」及び「小当り」の可変表示結果のいずれかを示しているか、それら以外の可変表示結果を示しているかを判定する（ステップS409）。このとき、読出結果が「突確（大当り）」及び「小当り」の可変表示結果のいずれかを示していれば（ステップS409；Yes）、突確小当り保留番号バッファに変数N2の値をセットするとともに（ステップS410）、15R大当り保留番号バッファをクリアしてバッファ値を「0」に初期化する（ステップS411）。 20

【0267】

ステップS409にて読出結果が「突確（大当り）」及び「小当り」以外の可変表示結果を示している場合には（ステップS409；No）、その読出結果が「通常（大当り）」及び「確変（大当り）」の可変表示結果のいずれかを示していることに対応して、15R大当り保留番号バッファに変数N2の値をセットするとともに（ステップS412）、突確小当り保留番号バッファをクリアしてバッファ値を「0」に初期化する（ステップS413）。 20

【0268】

ステップS408、S411、S413の処理のいずれかを実行した後は、演出プロセスフラグの値を飾り図柄可変表示設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS414）、可変表示開始待ち処理を終了する。また、ステップS401にて可変表示保留カウント値が「0」である場合には（ステップS401；Yes）、前回の可変表示が終了した後に始動条件が成立していないために可変表示の実行が連続しなくなる 30
ことに対応して、RAM122の所定領域における前回の演出コードの記憶をクリアしてから（ステップS415）、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0269】

図62及び図63は、図60のステップS151にて実行される飾り図柄可変表示設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄可変表示設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（図62のステップS421）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップS421；Yes）、例えば可変表示パターン指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、 40
指定された可変表示パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ可変表示パターンであるか否かを判定する（ステップS422）。

【0270】

ステップS422にて非リーチ可変表示パターンであると判定された場合には（ステップS422；Yes）、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンが、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する可変表示パターンであるか否かを判定する（ステップS423）。一例として、ステップS422にて非リーチ可変表示パターンであると判定された場合には、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンが非リーチPA1-6の可変表示パターンであれば（図6を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定する。 50

【0271】

ステップS423にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定された場合には（ステップS423；Yes）、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS424）。一例として、ステップS424の処理では、図25（D）に示す最終停止図柄決定テーブル160Dを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Dを参照することにより、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

10

【0272】

ステップS423にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する可変表示パターンではないと判定された場合には（ステップS423；No）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS425）。一例として、ステップS425の処理では、まず、図25（A）に示す最終停止図柄決定テーブル160Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄を決定する。次に、図25（B）に示す最終停止図柄決定テーブル160Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-2を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することにより、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せに基づき、図26に示すような左右出目判定テーブル161を参照することにより、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図25（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3と、左右出目タイプDC1-1とに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することにより、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄を決定する。

20

30

【0273】

こうして、ステップS425の処理では、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、左中右最終停止図柄FZ1-1～FZ1-3となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとなることなく、また、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3（A）に示す擬似連チャンス目GC1～GC8や、図3（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8、図3（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4、さらには、図27に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

40

【0274】

ステップS422にて非リーチ可変表示パターンではないと判定された場合には（ステップS422；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS426）。一例として、ステップS426の処理では、まず、図28（A）に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブ

50

ル 1 6 2 A を参照することにより、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 と右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図 2 8 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 3 を示す数値データに基づき、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンに応じ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り、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる飾り図柄と中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる飾り図柄が決定される。

10

【 0 2 7 5 】

このように、ステップ S 4 2 6 の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示部 5 C 以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示部 5 C における中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる飾り図柄と、左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる飾り図柄が決定される。

【 0 2 7 6 】

20

ステップ S 4 2 1 にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップ S 4 2 1 ; N o）、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」であること、もしくは、可変表示結果が「小当たり」であることのうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（図 6 3 のステップ S 4 2 7）。このとき、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合、もしくは、可変表示結果が「小当たり」である場合には（ステップ S 4 2 7 ; Y e s）、例えば可変表示パターン指定コマンドの E X T データを読み取ることなどにより、指定された可変表示パターンが特異 P G 1 - 1 ~ 特異 P G 1 - 4 の可変表示パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップ S 4 2 8）。ここで、図 7 に示すように、特異 P G 1 - 1 ~ 特異 P G 1 - 4 の可変表示パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とすることを指定している。そのため、ステップ S 4 2 8 にて特異 P G 1 - 1 ~ 特異 P G 1 - 4 の可変表示パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップ S 4 2 8 ; Y e s）、図 6 2 に示すステップ S 4 2 3 の処理に進み、ステップ S 4 2 4、S 4 2 5 の処理のいずれかにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。なお、ステップ S 4 2 8 にて特異 P G 1 - 1 ~ 特異 P G 1 - 4 の可変表示パターンのいずれかであると判定された場合には、図 6 2 に示すステップ S 4 2 3 の処理にて、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンが特異 P G 1 - 4 の可変表示パターンであれば（図 7 を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定されることになる。

30

【 0 2 7 7 】

40

図 6 3 のステップ S 4 2 8 にて特異 P G 1 - 1 ~ 特異 P G 1 - 4 の可変表示パターン以外であると判定された場合には（ステップ S 4 2 8 ; N o）、指定された可変表示パターンが特異 P G 2 - 1 ~ 特異 P G 2 - 3 の可変表示パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップ S 4 2 9）。ここで、図 7 に示すように、特異 P G 2 - 1 ~ 特異 P G 2 - 3 の可変表示パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に「ノーマル」のリーチ演出を行うことを指定している。そのため、ステップ S 4 2 9 にて特異 P G 2 - 1 ~ 特異 P G 2 - 3 の可変表示パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップ S 4 2 9 ; Y e s）、図 6 2 に示すステップ S 4 2 6 の処理に進み、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。

【 0 2 7 8 】

50

図63のステップS429にて特異PG2-1～特異PG2-3の可変表示パターン以外であると判定された場合には（ステップS429；No）、指定された可変表示パターンが特異PG3-1～特異PG3-3の可変表示パターンのいずれかとなる。ここで、図7に示すように、特異PG3-1～特異PG3-3の可変表示パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとするを指定している。こうした特異PG3-1～特異PG3-3の可変表示パターンのいずれかが指定されたことに対応して、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS430）。一例として、ステップS430の処理では、図29（C）に示す最終停止図柄決定テーブル163Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Cを参照することにより、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0279】

ステップS427にて大当り種別が「突確」ではなく、可変表示結果が「小当り」でもない場合には（ステップS427；No）、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「通常」であるか否かを判定する（ステップS431）。このとき、大当り種別が「通常」である場合には（ステップS431；Yes）、通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS432）。一例として、ステップS432の処理では、図29（A）に示す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してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Aを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0280】

ステップS427にて大当り種別が「通常」ではない場合には（ステップS427；No）、大当り種別が「確変」であることに対応して、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS433）。一例として、ステップS433の処理では、図29（B）に示す最終停止図柄決定テーブル163Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Bを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0281】

図62に示すステップS424、S425、S426の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図63に示すステップS430、S432、S433の処理のいずれかを実行した後は、仮停止図柄決定処理を実行する（ステップS434）。図64は、ステップS434にて実行される仮停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【0282】

図64に示す仮停止図柄決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンが、「発展チャンス目」の特定演出を実行する可変表示パターンであるか否かを判定する（ステップS451）。このとき、「発展チャンス目」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定された場合には（ステップS451；Yes）、図34に示す発展チャンス目決定テーブル166

を、使用テーブルとしてセットする（ステップS452）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する（ステップS453）。そして、抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、発展チャンス目決定テーブル166を参照することにより、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ6-1、KZ6-2、KZ6-3の組合せを、仮停止図柄として決定する（ステップS454）。こうしてステップS454にて発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる仮停止図柄を決定した後は、仮停止図柄決定処理を終了する。

【0283】

ステップS451にて「発展チャンス目」の特定演出を実行する可変表示パターンではないと判定された場合には（ステップS451；No）、さらに、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであるか否かを判定する（ステップS455）。このとき、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンではないと判定された場合には（ステップS455；No）、仮停止図柄決定処理を終了する。これに対して、ステップS455にて「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定された場合には（ステップS455；Yes）、擬似連時仮停止図柄決定処理を実行する（ステップS456）。図65は、ステップS456にて実行される擬似連時仮停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。

【0284】

図65に示す擬似連時仮停止図柄決定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンに対応した擬似連中再変動回数を、変数Mにセットする（ステップS471）。一例として、図6に示す非リーチPA1-4の可変表示パターンが指定された場合には、擬似連回数「2」よりも1少ない擬似連中再変動回数としての「1」を、変数Mにセットする。

【0285】

その後、可変表示パターンに応じて、「擬似連」の特定演出において滑り演出を実行する「滑りあり」であるか、滑り演出を実行しない「滑りなし」であるかを判定する（ステップS472）。一例として、図6に示す非リーチPA1-4の可変表示パターンが指定された場合には「滑りなし」であると判定する一方で、非リーチPA1-5の可変表示パターンが指定された場合には「滑りあり」であると判定する。このとき、「滑りなし」であると判定された場合には（ステップS472；No）、図31に示すようなテーブル選択設定に従って、変数Mの値や可変表示パターンでの擬似連回数に応じた使用テーブルを決定する（ステップS473）。

【0286】

続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどによって更新されている第1～第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-4を示す数値データのうちから、ステップS473にて決定した使用テーブルに応じた乱数値を示す数値データを、抽出する（ステップS474）。一例として、ステップS473にて使用テーブルが図30に示す仮停止TG1-1及び仮停止TG1-2のいずれかに決定された場合には、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1を示す数値データを抽出する。これに対して、使用テーブルが仮停止TG2に決定された場合には、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2を示す数値データを抽出する。使用テーブルが仮停止TG3に決定された場合には、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3を示す数値データを抽出する。使用テーブルが仮停止TG4に決定された場合には、第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-4を示す数値データを抽出する。そして、ステップS474にて抽出した乱数値を示す数値データに基づき、ステップS474にて決定された使用テーブルを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄の組合せを、仮停止図柄として決定する（ステップS475）。なお、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄の組合せは、擬似連回数または擬似連中再変動回数に対応するものとなるように決定されてもよ

10

20

30

40

50

い。一例として、擬似連中再変動回数が「3」である場合には、1回目の擬似連続変動を実行するときには擬似連チャンス目GC3を仮停止表示させることにより、左仮停止図柄が「3」の数字を示す飾り図柄となるようにする。そして、2回目の擬似連続変動を実行するときには擬似連チャンス目GC2を仮停止表示させることにより、左仮停止図柄が「2」の数字を示す飾り図柄となるようにする。また、3回目の擬似連続変動を実行するときには擬似連チャンス目GC1を仮停止表示させることにより、左仮停止図柄が「1」の数字を示す飾り図柄となるようにする。さらに、この場合には、3回目の擬似連続変動が実行された後に、「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて「0」の数字を示す飾り図柄を仮停止表示させることにより、飾り図柄の可変表示態様がリーチ状態となるようにすればよい。

10

【0287】

この後、変数Mの値が「1」であるか否かを判定する（ステップS476）。このとき、変数Mの値が「1」であれば（ステップS476；Yes）、擬似連時仮停止図柄決定処理を終了する。これに対して、変数Mの値が「1」以外の値であれば（ステップS476；No）、変数Mの値を1減算するように更新した後（ステップS477）、ステップS472の処理に戻る。

【0288】

ステップS472にて「滑りあり」とであると判定された場合には（ステップS472；Yes）、図33（A）に示すような滑り実行決定テーブル165Aを、使用テーブルとしてセットする（ステップS478）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどによって更新されている第1～第4滑り実行決定用の乱数値SR4-1～SR4-4を示す数値データのうちから、変数Mの値に対応した第M滑り実行決定用の乱数値SR4-Mを示す数値データを、抽出する（ステップS479）。そして、例えば可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった当りであるか、「ハズレ」であるかに応じて、ステップS479にて抽出した乱数値SR4-Mを示す数値データに基づき、ステップS478にてセットした滑り実行決定テーブル165Aを参照することにより、滑り実行の有無を決定する（ステップS480）。その後、ステップS480での決定結果が「滑り実行あり」とあるか「滑り実行なし」とあるかを判定する（ステップS481）。

20

【0289】

ステップS481にて「滑り実行なし」と判定された場合には（ステップS481；No）、ステップS473の処理に進み、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる仮停止図柄を決定する。これに対して、ステップS481にて「滑り実行あり」と判定された場合には（ステップS481；Yes）、図33（B）に示すような滑り時擬似連チャンス目決定テーブル165Bを、使用テーブルとしてセットする（ステップS482）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどによって更新されている第1～第4擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-4を示す数値データのうちから、変数Mの値に対応した第M擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-Mを示す数値データを、抽出する（ステップS483）。そして、ステップS483にて抽出した乱数値SR3-Mを示す数値データに基づき、ステップS482にてセットした滑り時擬似連チャンス目決定テーブル165Bを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ1-1、KZ1-2、KZ1-3の組合せを、仮停止図柄として決定する（ステップS484）。

30

40

【0290】

ステップS484の処理を実行した後は、図33（C）に示すような滑り前右仮停止図柄決定テーブル165Cを、使用テーブルとしてセットする（ステップS485）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、滑り前右仮停止図柄決定用の乱数値SR3-5を示す数値データを、抽出する（ステップS486）。そして、ステップS486にて抽出した乱数値SR3-5を示す数値データに基づき、ステップS485にてセットした滑り前右仮停止図柄決定テーブル165Cを参

50

照することにより、滑り演出が実行される以前に「右」の飾り図柄表示部 5 R にて仮停止表示させる滑り前右仮停止図柄となる仮停止図柄 K Z 1-4 を決定する（ステップ S 4 8 7）。ステップ S 4 8 7 の処理を実行した後は、ステップ S 4 7 6 の処理に進む。

【0291】

図 6 2 のステップ S 4 3 4 にて仮停止図柄決定処理を実行した後は、変動中演出設定処理を実行する（ステップ S 4 3 5）。図 6 6 は、ステップ S 4 3 5 にて実行される変動中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0292】

図 6 6 に示す変動中演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンが、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであるか否かを判定する（ステップ S 5 0 1）。このとき、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定された場合には（ステップ S 5 0 1 ; Y e s）、図 3 9 に示すような擬似連時演出決定テーブル 1 7 0 を参照することにより、可変表示パターンに対応した演出コードを決定する（ステップ S 5 0 2）。一例として、ステップ S 5 0 2 の処理では、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから抽出した擬似連演出パターン決定用の乱数値 S R 7 を示す数値データに基づき、擬似連時演出決定テーブル 1 7 0 を参照して、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンに応じた演出コードのいずれかに決定する。これにより、各可変表示パターンに対応して予め用意された複数種類の演出のいずれかを、飾り図柄の可変表示中において擬似連続変動の進行に伴って実行する擬似連演出となる演出動作に決定する。ステップ S 5 0 2 の処理に続いて、擬似連予告設定処理が実行されてから（ステップ S 5 0 3）、変動中演出設定処理が終了する。図 6 7 は、ステップ S 5 0 3 にて実行される擬似連予告設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0293】

図 6 7 に示す擬似連予告設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンに対応した擬似連中再変動回数を、変数 M にセットする（ステップ S 5 2 1）。その後、図 4 0 (A) に示すような最終擬似連予告実行決定テーブル 1 7 1 A を、使用テーブルとしてセットする（ステップ S 5 2 2）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどによって更新されている第 1 ~ 第 4 擬似連予告実行決定用の乱数値 S R 5-1 ~ S R 5-4 を示す数値データのうちから、変数 M の値に対応した第 M 擬似連予告実行決定用の乱数値 S R 5-M を示す数値データを、抽出する（ステップ S 5 2 3）。そして、例えば可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」といった当たりであるか、「ハズレ」であるかに応じて、ステップ S 5 2 3 にて抽出した乱数値 S R 5-M を示す数値データに基づき、ステップ S 5 2 2 にてセットした最終擬似連予告実行決定テーブル 1 7 1 A を参照することにより、擬似連予告の有無を決定する（ステップ S 5 2 4）。このときには、ステップ S 5 2 4 での決定結果が「擬似連予告あり」であるか「擬似連予告なし」であるかを判定する（ステップ S 5 2 5）。

【0294】

ステップ S 5 2 5 にて「擬似連予告あり」と判定された場合には（ステップ S 5 2 5 ; Y e s）、図 4 1 (A) に示すような最終擬似連予告演出決定テーブル 1 7 2 A を、使用テーブルとしてセットする（ステップ S 5 2 6）。そして、変数 M の値に応じて、最終の擬似連続変動が実行された後に擬似連予告を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する（ステップ S 5 2 7）。

【0295】

ステップ S 5 2 5 にて「擬似連予告なし」と判定された場合や（ステップ S 5 2 5 ; N o）、ステップ S 5 2 7 の処理を実行した後は、変数 M の値が「1」であるか否かを判定する（ステップ S 5 2 8）。このとき、変数 M の値が「1」であれば（ステップ S 5 2 8 ; Y e s）、擬似連予告設定処理を終了する。これに対して、変数 M の値が「1」以外の値であれば（ステップ S 5 2 8 ; N o）、変数 M の値を 1 減算するように更新した後（

ステップS529)、図40(B)に示すような中間擬似連予告実行決定テーブル171Bを、使用テーブルとしてセットする(ステップS530)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどによって更新されている第1～第4擬似連予告実行決定用の乱数値SR5-1～SR5-4を示す数値データのうちから、変数Mの値に対応した第M擬似連予告実行決定用の乱数値SR5-Mを示す数値データを、抽出する(ステップS531)。そして、例えば可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」といった当たりであるか、「ハズレ」であるかに応じて、ステップS531にて抽出した乱数値SR5-Mを示す数値データに基づき、ステップS530にてセットした中間擬似連予告実行決定テーブル171Bを参照することにより、擬似連予告の有無を決定する(ステップS532)。このときには、ステップS532での決定結果が「擬似連予告あり」であるか「擬似連予告なし」であるかを判定する(ステップS533)。

10

【0296】

ステップS533にて「擬似連予告あり」と判定された場合には(ステップS533; Yes)、図41(B)に示すような中間擬似連予告演出決定テーブル172Bを、使用テーブルとしてセットする(ステップS534)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどによって更新されている第1～第4擬似連予告演出決定用の乱数値SR6-1～SR6-4を示す数値データのうちから、変数Mの値に対応した第M擬似連予告演出決定用の乱数値SR6-Mを示す数値データを、抽出する(ステップS535)。そして、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」といった当たりであるか、「ハズレ」であるかや、変数Mの値、および、可変表示パターンに対応した擬似連回数に応じて、ステップS535にて抽出した乱数値SR6-Mを示す数値データに基づき、ステップS534にてセットした中間擬似連予告演出決定テーブル172Bを参照することにより、最終以外の擬似連続変動が実行された後に擬似連予告を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する(ステップS536)。

20

【0297】

ステップS533にて「擬似連予告なし」と判定された場合や(ステップS533; No)、ステップS536の処理を実行した後は、ステップS528の処理に進み、変数Mの値が「1」であるか否かに応じた処理を実行する。

【0298】

図66のステップS501にて「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンではないと判定された場合には(ステップS501; No)、擬似連継続演出設定処理が実行される(ステップS504)。図68は、ステップS504にて実行される擬似連継続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【0299】

図68に示す擬似連継続演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えばRAM122の所定領域などから、前回の飾り図柄の可変表示において用いられた変動中演出パターンを示す演出コードを読み出す(ステップS551)。このときには、ステップS551での読出結果が演出コードSC22～SC39のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する(ステップS552)。図36に示すように、演出コードSC22～SC39は、可変表示結果が「ハズレ」となる飾り図柄の可変表示において、擬似連続変動の進行に伴って擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。

40

【0300】

ステップS552にて読出結果が演出コードSC22～SC39のいずれかであると判定された場合には(ステップS552; Yes)、15R大当たり保留番号バッファ値が「0」であるか否かを判定する(ステップS553)。このとき、15R大当たり保留番号バッファ値が「0」であれば(ステップS553; Yes)、擬似連継続演出設定処理を終了する。これに対して、15R大当たり保留番号バッファ値が「0」以外である場合には(ステップS553; No)、図42(A)に示すような擬似連継続演出開始テーブル17

50

3 Aを、使用テーブルとしてセットする（ステップS 5 5 4）。そして、ステップS 5 5 1における演出コード読出結果や、1 5 R大当り保留番号バッファ値などに応じて、ステップS 5 5 4にてセットした擬似連継続演出開始テーブル1 7 3 Aを参照することにより、擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する（ステップS 5 5 5）。

【0 3 0 1】

ステップS 5 5 5の処理に続いて、ステップS 5 5 5での決定結果が、「特定音出力」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードS C 6 0であるか否かを判定する（ステップS 5 5 6）。このとき、決定結果が演出コードS C 6 0以外であると判定された場合には（ステップS 5 5 6；N o）、擬似連継続演出設定処理を終了する。これに対して、決定結果が演出コードS C 6 0であると判定された場合には（ステップS 5 5 6；Y e s）、演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられた擬似連継続演出カウンタに、1 5 R大当り保留番号バッファ値をセットしてから（ステップS 5 5 7）、擬似連継続演出設定処理を終了する。

10

【0 3 0 2】

ステップS 5 5 2にて読出結果が演出コードS C 2 2～S C 3 9のいずれでもないとは判定された場合には（ステップS 5 5 2；N o）、その読出結果が演出コードS C 4 0～S C 4 5及び演出コードS C 5 0～S C 5 5のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する（ステップS 5 5 8）。図3 7に示すように、演出コードS C 4 0～S C 4 5は、2回～4回の可変表示にわたり「キャラクタ表示」の擬似連継続演出を実行する場合に、最終の可変表示以外となる飾り図柄の可変表示において、「キャラクタ表示」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。また、演出コードS C 5 0～S C 5 5は、2回～4回の可変表示にわたり「役物動作」の擬似連継続演出を実行する場合に、最終の可変表示以外となる飾り図柄の可変表示において、「役物動作」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。

20

【0 3 0 3】

ステップS 5 5 8にて読出結果が演出コードS C 4 0～S C 4 5及び演出コードS C 5 0～S C 5 5のいずれかであると判定された場合には（ステップS 5 5 8；Y e s）、図4 2（B）に示すような擬似連継続演出連続設定テーブル1 7 3 Bを、使用テーブルとしてセットする（ステップS 5 5 9）。そして、ステップS 5 5 1における演出コード読出結果に応じて、ステップS 5 5 9にてセットした擬似連継続演出連続設定テーブル1 7 3 Bを参照することにより、擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する（ステップS 5 6 0）。

30

【0 3 0 4】

ステップS 5 5 8にて読出結果が演出コードS C 4 0～S C 4 5及び演出コードS C 5 0～S C 5 5のいずれでもないとは判定された場合には（ステップS 5 5 8；N o）、その読出結果が演出コードS C 6 0であるか否かを判定する（ステップS 5 6 1）。図3 7に示すように、演出コードS C 6 0は、「特別音出力」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。ステップS 5 6 1にて読出結果が演出コードS C 6 0ではないと判定された場合には（ステップS 5 6 1；N o）、擬似連継続演出設定処理を終了する。これに対して、読出結果が演出コードS C 6 0であると判定された場合には（ステップS 5 6 1；Y e s）、擬似連継続演出カウンタの値である擬似連継続演出カウント値を、1減算するように更新する（ステップS 5 6 2）。

40

【0 3 0 5】

ステップS 5 6 2の処理を実行した後は、ステップS 5 6 2での更新後における擬似連継続演出カウント値が「0」であるか否かを判定する（ステップS 5 6 3）。このとき、擬似連継続演出カウント値が「0」であれば（ステップS 5 6 3；Y e s）、擬似連継続演出設定処理を終了する。これに対して、擬似連継続演出カウント値が「0」以外の値である場合には（ステップS 5 6 3；N o）、「特別音出力」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードS C 6 0に決定してから（ステップS

50

564)、擬似連継続演出設定処理を終了する。

【0306】

図66のステップS504にて以上のような擬似連継続演出設定処理を実行した後は、突確小当り演出設定処理を実行する(ステップS505)。図69は、ステップS505にて実行される突確小当り演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0307】

図69に示す突確小当り演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果が「突確(大当り)」あるいは「小当り」となる可変表示に対応する保留データが記憶されている保留番号を特定可能に示す突確小当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かを判定する(ステップS571)。このとき、突確小当り保留番号バッファ値が「0」であれば(ステップS571; Yes)、そのまま突確小当り演出設定処理を終了する。これに対して、突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合には(ステップS571; No)、例えばRAM122の所定領域などから、前回の飾り図柄の可変表示において用いられた変動中演出パターンを示す演出コードを読み出す(ステップS572)。

【0308】

ステップS572にて演出コードを読み出した後は、その読出結果が演出コードSC73~SC78のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する(ステップS573)。図38に示すように、演出コードSC73~SC78は、2回~4回の可変表示にわたり「キャラクタ表示」の突確小当り演出を実行する場合に、最終の可変表示以外となる飾り図柄の可変表示において、「キャラクタ表示」の突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。このとき、読出結果が演出コードSC73~SC78のいずれでもないとは判定された場合には(ステップS573; No)、その読出結果が演出コードSC79~SC90のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する(ステップS574)。図38に示すように、演出コードSC79~SC84は、2回~4回の可変表示にわたり「キャラクタ表示」の突確小当り演出を実行する場合に、最終の可変表示となる飾り図柄の可変表示において、「キャラクタ表示」の突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。ここで、突確小当り演出を実行する最終の可変表示が終了した後でも、RAM122の所定領域に前回の演出コードが残存して記憶されており、その演出コードがステップS572にて読み出された場合には、演出コードの読出結果に応じて突確小当り継続演出を開始するための設定が行われる。これにより、突確小当り演出が終了した後に、さらに突確小当り継続演出となる演出動作を実行することが可能になる。また、演出コードSC85~SC90は、2回~4回の可変表示にわたり「キャラクタ表示」の突確小当り継続演出を実行する場合に、最終の可変表示以外となる飾り図柄の可変表示において、「キャラクタ表示」の突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。

【0309】

ステップS574にて読出結果が演出コードSC79~SC90のいずれでもないとは判定された場合には(ステップS574; No)、突確小当り演出と突確小当り継続演出のいずれも実行されていないことに対応して、突確小当り演出を開始するための処理を実行する。すなわち、演出制御用CPU120は、突確小当り保留番号バッファ値が「2」以上の値であるか否かを判定する(ステップS575)。このとき、突確小当り保留番号バッファ値が「2」未満、すなわち、「1」であると判定した場合には(ステップS575; No)、突確小当り演出設定処理を終了する。これに対して、突確小当り保留番号バッファ値が「2」以上の値であると判定された場合には(ステップS575; Yes)、図43(A)に示すような突確小当り演出開始設定テーブル174Aを、使用テーブルとしてセットする(ステップS576)。そして、突確小当り保留番号バッファ値に応じて、ステップS576にてセットした突確小当り演出開始設定テーブル174Aを参照することにより、突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから(ステップS577)、突確小当り演出設定処理を終了する。

【0310】

ステップS573にて読出結果が演出コードSC73～SC78のいずれかであると判定された場合には（ステップS573；Yes）、さらに、その読出結果が演出コードSC73～SC75のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する（ステップS578）。このとき、読出結果が演出コードSC73～SC75のいずれかであると判定された場合には（ステップS578；Yes）、図43（B）に示すような突確小当り演出中間設定テーブル174Bを、使用テーブルとしてセットする（ステップS579）。そして、ステップS572での演出コード読出結果に応じて、ステップS579にてセットした突確小当り演出中間設定テーブル174Bを参照することにより、突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから（ステップS580）、突確小当り演出設定処理を終了する。

10

【0311】

ステップS578にて読出結果が演出コードSC73～SC75のいずれでもないとは判定された場合には（ステップS578；No）、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、可変表示結果が「小当り」であるかといった、可変表示結果を特定する（ステップS581）。続いて、図43（C）に示すような突確小当り演出最終設定テーブル174Cを、使用テーブルとしてセットする（ステップS582）。そして、ステップS572での演出コード読出結果や、ステップS581にて特定した可変表示結果に応じて、ステップS582にてセットした突確小当り演出最終設定テーブル174Cを参照することにより、突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから（ステップS583）、突確小当り演出設定処理を終了する。

20

【0312】

ステップS574にて読出結果が演出コードSC79～SC90のいずれかであると判定された場合には（ステップS574；Yes）、突確小当り継続演出設定処理を実行する（ステップS584）。図70は、ステップS584にて実行される突確小当り継続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。突確小当り継続演出は、突確小当り演出が実行される最終の可変表示が終了した後、さらに保留データに基づいて可変表示結果が「小当り」あるいは大当り種別が「突確」となることが特定された場合に、突確小当り演出と継続性を有する演出動作として、飾り図柄の可変表示中にて実行される。

【0313】

30

図70に示す突確小当り継続演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、図69のステップS572における演出コード読出結果が演出コードSC85～SC90のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する（ステップS591）。このとき、読出結果が演出コードSC85～SC90のいずれでもないとは判定された場合には（ステップS591；No）、読出結果が演出コードSC79～SC84のいずれかであることに対応して、突確小当り継続演出を開始するための設定を行う。すなわち、演出制御用CPU120は、突確小当り保留番号バッファ値が「1」であるか否かを判定する（ステップS592）。このとき、突確小当り保留番号バッファ値が「1」であれば（ステップS592；Yes）、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、可変表示結果が「小当り」であるかといった、可変表示結果を特定する（ステップS593）。これに対して、突確小当り保留番号バッファ値が「1」以外の値であれば（ステップS592；No）、ステップS593の処理をスキップする。

40

【0314】

その後、図44（A）に示すような突確小当り継続演出開始設定テーブル175Aを、使用テーブルとして設定する（ステップS594）。そして、突確小当り保留番号バッファ値や、ステップS593にて特定した可変表示結果などに応じて、ステップS594にてセットした突確小当り継続演出開始設定テーブル175Aを参照することにより、突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから（ステップS595）、突確小当り継続演出設定処理を終了する。

【0315】

50

ステップS591にて読出結果が演出コードSC85～SC90のいずれかであると判定された場合には（ステップS591；Yes）、さらに、その読出結果が演出コードSC85～SC87のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する（ステップS596）。このとき、読出結果が演出コードSC85～SC87のいずれかであると判定された場合には（ステップS596；Yes）、図44（B）に示すような突確小当り継続演出中間設定テーブル175Bを、使用テーブルとしてセットする（ステップS597）。そして、図69のステップS572における演出コード読出結果に応じて、ステップS597にてセットした突確小当り継続演出中間設定テーブル175Bを参照することにより、突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから（ステップS598）、突確小当り継続演出設定処理を終了する。

10

【0316】

ステップS596にて読出結果が演出コードSC85～SC87のいずれでもないとは判定された場合には（ステップS596；No）、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であるか、可変表示結果が「小当り」であるかといった、可変表示結果を特定する（ステップS599）。続いて、図44（C）に示すような突確小当り継続演出最終設定テーブル175Cを、使用テーブルとしてセットする（ステップS600）。そして、図69のステップS572における演出コード読出結果や、ステップS599にて特定した可変表示結果に応じて、ステップS600にてセットした突確小当り継続演出最終設定テーブル175Cを参照することにより、突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから（ステップS601）、突確小当り継続演出設定処理を終了する。

20

【0317】

図66のステップS505にて突確小当り演出設定処理を実行した後は、連続演出設定処理を実行する（ステップS506）。図71及び図72は、ステップS；506にて実行される連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0318】

図71及び図72に示す連続演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、それまでの処理において既に他の演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードの決定がなされることにより、今回の可変表示において他の演出ありとなっているか否かを判定する（ステップS611）。このとき、他の演出ありとなっていれば（ステップS611；Yes）、そのまま連続演出設定処理を終了する。これに対して、他の演出なしとなっている場合には（ステップS611；No）、例えばRAM122の所定領域などから、前回の飾り図柄の可変表示において用いられた変動中演出パターンを示す演出コードを読み出す（ステップS612）。

30

【0319】

ステップS612にて演出コードを読み出した後は、その読出結果が演出コードSC61～SC66のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する（ステップS613）。図38に示すように、演出コードSC61～SC66は、2回～4回の可変表示にわたり「キャラクタ表示」の連続演出を実行する場合に、最終の可変表示以外となる飾り図柄の可変表示において、「キャラクタ表示」の連続演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。このとき、読出結果が演出コードSC61～SC66のいずれでもないとは判定された場合には（ステップS613；No）、始動保留数バッファ値が「2」以上となっているか否かを判定する（ステップS614）。なお、ステップS614にて始動保留数バッファ値と比較される値は、連続演出実行判定値として予め定められた値であれば、「2」以外の値であってもよい。一例として、最低3回の可変表示にわたり連続演出を実行する場合には、連続演出実行判定値を「3」に設定しておき、ステップS614では、始動保留数バッファ値が連続演出実行判定値としての「3」以上となっているか否かを判定すればよい。

40

【0320】

ステップS614にて始動保留数バッファ値が「2」未満の値である場合には（ステッ

50

プ S 6 1 4 ; N o) 、連続演出を実行できる程度に可変表示の実行が保留されていないことから、連続演出設定処理を終了する。これに対して、始動保留数バッファ値が「2」以上の値である場合には(ステップ S 6 1 4 ; Y e s)、1 5 R 大当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かを判定する(ステップ S 6 1 5)。このとき、1 5 R 大当り保留番号バッファ値が「0」であれば(ステップ S 6 1 5 ; Y e s)、図 4 5 (A) に示すようなハズレ時連続演出実行決定テーブル 1 7 6 A を、使用テーブルとしてセットする(ステップ S 6 1 6)。これに対して、1 5 R 大当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合には(ステップ S 6 1 6 ; N o)、図 4 5 (B) に示すような大当り時連続演出実行決定テーブル 1 7 6 B を、使用テーブルとしてセットする(ステップ S 6 1 7)。

【0321】

ステップ S 6 1 6、S 6 1 7 の処理のいずれかを実行した後は、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、連続演出実行決定用の乱数値 S R 8 を示す数値データを、抽出する(ステップ S 6 1 8)。そして、ステップ S 6 1 8 にて抽出した乱数値 S R 8 を示す数値データなどに基づき、ステップ S 6 1 6、S 6 1 7 のいずれかにてセットした連続演出実行決定テーブルを参照することにより、連続演出の有無を決定する(ステップ S 6 1 9)。このときには、ステップ S 6 1 9 での決定結果が「連続演出あり」であるか「連続演出なし」であるかを判定する(ステップ S 6 2 0)。

【0322】

ステップ S 6 2 0 にて「連続演出なし」とであると判定された場合には(ステップ S 6 2 0 ; N o)、連続演出設定処理を終了する。これに対して、「連続演出あり」と判定された場合には(ステップ S 6 2 0 ; Y e s)、1 5 R 大当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かを判定する(ステップ S 6 2 1)。このとき、1 5 R 大当り保留番号バッファ値が「0」であれば(ステップ S 6 2 1 ; Y e s)、図 4 6 (A) に示すようなハズレ時連続演出開始設定テーブル 1 7 7 A を、使用テーブルとしてセットする(ステップ S 6 2 2)。これに対して、1 5 R 大当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合には(ステップ S 6 2 1 ; N o)、図 4 6 (B) に示すような大当り時連続演出開始設定テーブル 1 7 7 B を、使用テーブルとしてセットする(ステップ S 6 2 3)。

【0323】

ステップ S 6 2 2、S 6 2 3 の処理のいずれかを実行した後は、始動保留数バッファ値あるいは 1 5 R 大当り保留番号バッファ値に基づき、ステップ S 6 2 2、S 6 2 3 のいずれかにてセットした連続演出開始設定テーブルを参照することにより、連続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから(ステップ S 6 2 4)、連続演出設定処理を終了する。

【0324】

ステップ S 6 1 3 にて読出結果が演出コード S C 6 1 ~ S C 6 6 のいずれかであると判定された場合には(ステップ S 6 1 3 ; Y e s)、さらに、その読出結果が演出コード S C 6 1 ~ S C 6 3 のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する(図 7 2 のステップ S 6 2 5)。このとき、読出結果が演出コード S C 6 1 ~ S C 6 3 のいずれかであると判定された場合には(ステップ S 6 2 5 ; Y e s)、図 4 6 (C) に示すような連続演出中間設定テーブル 1 7 7 C を、使用テーブルとしてセットする(ステップ S 6 2 6)。そして、図 7 1 のステップ S 6 1 2 における演出コード読出結果に応じて、ステップ S 6 2 6 にてセットした連続演出中間設定テーブル 1 7 7 C を参照することにより、連続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから(ステップ S 6 2 7)、連続演出設定処理を終了する。

【0325】

ステップ S 6 2 5 にて読出結果が演出コード S C 6 1 ~ S C 6 3 のいずれでもない判定された場合には(ステップ S 6 2 5 ; N o)、可変表示結果が「大当り」であるか、「ハズレ」であるかといった、可変表示結果を特定する(ステップ S 6 2 8)。続いて、図 4 6 (D) に示すような連続演出最終設定テーブル 1 7 7 D を、使用テーブルとしてセットする(ステップ S 6 2 9)。そして、図 7 1 のステップ S 6 1 2 における演出コード読

10

20

30

40

50

出結果や、ステップS 6 2 8にて特定した可変表示結果に基づき、ステップS 6 2 9にてセットした連続演出最終設定テーブル1 7 7 Dを参照することにより、連続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してから（ステップS 6 3 0）、連続演出設定処理を終了する。

【0 3 2 6】

図6 6のステップS 5 0 6にて以上のような連続演出設定処理を実行した後は、それまでの処理によって変動中演出パターンに付された演出コードの決定があったか否かを判定する（ステップS 5 0 7）。このとき、演出コードの決定があれば（ステップS 5 0 7；Y e s）、変動中演出設定処理を終了する。これに対して、演出コードの決定がない場合には（ステップS 5 0 7；N o）、例えばR A M 1 2 2において演出コードを一時的に記憶する所定領域を初期化することなどにより、前回の飾り図柄の可変表示において用いられた変動中演出パターンを示す演出コードの記憶をクリアしてから（ステップS 5 0 8）、変動中演出設定処理を終了する。

10

【0 3 2 7】

図6 2のステップS 4 3 5にて以上のような変動中演出設定処理を実行した後は、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS 4 3 6）。このとき、演出制御用C P U 1 2 0は、例えば可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンや、ステップS 4 3 5の変動中演出設定処理にて決定された演出コードなどに対応して、R O M 1 2 1などに格納された複数種類の図柄変動制御パターンといった演出制御パターンのうちで、いずれかの演出制御パターンを使用パターンとして選択してセットする。

20

【0 3 2 8】

ステップS 4 3 6の処理に続いて、例えばステップS 4 3 6にてセットした図柄変動制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、演出制御タイマ設定部1 9 2に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS 4 3 7）。そして、例えば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部1 2 3に供給することなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄の変動を開始させるといった、画像表示装置5における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 4 3 8）。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄可変表示中処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS 4 3 9）、飾り図柄可変表示設定処理を終了する。

30

【0 3 2 9】

次に、画像表示装置5の表示領域における飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出画像を表示することなどによる、演出動作の具体例について説明する。演出制御基板1 2では、主基板1 1から伝送された可変表示パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドを受信したときに、可変表示パターン指定コマンドにて指定された可変表示パターンなどに基づき、例えば演出制御用C P U 1 2 0が図6 2に示すステップS 4 3 8にて所定の表示制御指令を表示制御部1 2 3に供給することなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rの全部において、例えば図7 3（A）に示すように、飾り図柄の変動を開始させる。このときには、保留記憶数が「0」であるものとする。

40

【0 3 3 0】

こうして飾り図柄の可変表示が行われているときに、普通入賞球装置6 Aが形成する第1始動入賞口あるいは普通可変入賞球装置6 Bが形成する第2始動入賞口において、例えば図7 3（B）に示すように遊技球が進入することにより始動入賞が発生すると、図5 1のステップS 2 0 4にて抽出された乱数値M R 1、M R 2などに基づき、ステップS 2 0 6にて入賞時特図判定処理が実行される。そして、図5 2のステップS 2 2 3にて特図判定結果が「大当たり」とであると判定されると（ステップS 2 2 3；Y e s）、ステップS 2 2 5にて乱数値M R 2に応じた大当たり種別が特定される。図7 3（B）に示す例では、特

50

図判定結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であると特定される。

【0331】

この場合、図51のステップS209での送信設定に基づき図49のステップS17にてコマンド制御処理が実行されることにより、「突確（大当たり）」の入賞時判定結果を特定可能に通知する第4始動入賞指定コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。このとき、演出制御基板12では、例えば第4始動入賞指定コマンドのEXTデータなどが、図48に示すような始動入賞情報バッファにて、保留番号「1」の始動入賞指定データとして記憶される。その後、図51のステップS210での送信設定に基づき図49のステップS17にてコマンド制御処理が実行されることにより、保留記憶数が「1」であることを特定可能に示す保留記憶数通知コマンドが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。このとき、演出制御基板12では、図57のステップS305におけるコマンド解析処理で受信コマンドが保留記憶数通知コマンドであることに対応して、図59に示すような保留記憶表示更新処理が実行される。ここでは、ステップS327Aにて未だ可変表示保留カウント値が「0」のまま更新されていないとしてステップS335に進み（ステップS327A；Yes）、ステップS335にて可変表示保留カウント値が1加算されて「1」となる。このときには、ステップS330の処理が実行されないことから、突確小当たり保留中フラグはオフとなっている。その後、ステップS338では、図35に示すような保留表示設定テーブル167を参照することにより、突確小当たり保留中フラグがオフであることに対応して、ステップS337にて抽出した乱数値SR9が「1」～「55」のいずれかであれば、保留表示態様を「青色表示」とすることが決定される。こうした決定に基づいて、画像表示装置5に設けられた始動入賞記憶表示部5Hでは、例えば図73（C）に示すような青色表示による保留記憶表示が行われる。

【0332】

その後、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて、例えば図73（D）に示すような最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。続いて、主基板11では、図54のステップS251にて保留記憶数が「0」ではないと判定され（ステップS251；No）、ステップS252にて特図保留記憶部151から読み出された保留データに基づき、ステップS255における乱数値MR1が大当たり判定値データと合致する旨の判定や、ステップS260における大当たり種別を「突確」とする旨の決定などが行われる。そして、図56のステップS273では、例えば図14（A）に示す第1突確大当たり可変表示パターン決定テーブル134Cを参照することにより、可変表示パターン種別や乱数値MR4に応じた可変表示パターンが決定される。一例として、ステップS273では、特異PG1-1の可変表示パターンに決定されたものとする。図7に示すように、特異PG1-1の可変表示パターンは、「擬似連」の特定演出が実行されず、可変表示態様が「非リーチ」となる可変表示パターンである。こうして決定された可変表示結果や大当たり種別、可変表示パターンに応じて、ステップS276における送信設定に基づき図49のステップS17にてコマンド制御処理が実行されることにより、可変表示パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。このときには、保留記憶数の減少を示す保留記憶数通知コマンドも伝送されればよい。

【0333】

演出制御基板12では、主基板11から伝送される保留記憶数通知コマンドを受信するより先に、図61のステップS401にて可変表示保留カウント値が「0」以外の値であると判定する（ステップS401；No）。そして、ステップS404にて保留番号「1」の始動入賞指定データを読み出し、ステップS405での読出結果が「当り」であるとの判定、及び、ステップS409での読出結果が「突確（大当たり）」であるとの判定に基づき、ステップS410にて突確小当たり保留番号バッファに変数N2の値である「1」がセットされる。その後、主基板11から伝送された可変表示パターン指定コマンドにより特異PG1-1の可変表示パターンが指定されたことに対応して、図62のステップS4

25に進み(図63のステップS428; Yes、及び、図62のステップS423; No)、非リーチ組合せとなる最終停止図柄を決定する。続いて、ステップS435の変動中演出設定処理では、「擬似連」の特定演出を実行しない可変表示パターンであることから(図66のステップS501; No)、ステップS505にて突確小当り演出設定処理が実行される。このときには、図69のステップS571にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外であることから(ステップS571; No)、ステップS572にて前回の演出コードが読み出される。ここでは、読出結果が演出コードSC73~SC78、SC79~SC90のいずれでもないことから(ステップS573; No、及び、ステップS574; No)、ステップS575に進み、突確小当り保留番号バッファ値が「1」であることから(ステップS575; No)、ステップS577にて突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードが決定されずに、突確小当り演出設定処理が終了する。

10

【0334】

これに対して、ステップS575では、突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値であれば、ステップS576、S577の処理に進んで、突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するようにしてもよい。この場合には、1回の可変表示において突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンを用意しておき、突確小当り保留番号バッファ値が「1」であるときにも、突確小当り演出を実行できるようにすればよい。あるいは、特異PG1-1~特異PG1-4、特異PG2-1~特異PG2-3、特異PG3-1~特異PG3-3の可変表示パターンのいずれかに対応する演出制御パターンにおける設定により、1回の可変表示において突確小当り演出と同様の演出動作を実行できるようにしてもよい。一例として、可変表示パターン指定コマンドにより特異PG1-1の可変表示パターンが指定された場合には、その可変表示パターンに対応して図62のステップS436にて決定された演出制御パターンにおける設定に基づき、図73(E)に示すような「カエル」のキャラクタ画像MC1と「トンボ」のキャラクタ画像MC2とを含んだ演出画像を表示することによる突確小当り演出が実行される。このとき、例えば「トンボ」のキャラクタ画像MC2について、保留表示態様と同一の「青色表示」とすることにより、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可能性があることを認識できるようにしてもよい。その後、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて、例えば図73(F)に示すような最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されると、その時点で可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる。

20

30

【0335】

こうして可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となったときには、主基板11から伝送された第3当り開始指定コマンドなどに応じて、例えば図73(G)に示すような「突確」となったことを報知する演出画像を表示させる。この後、特別可変入賞球装置7における大入賞口扉により、例えば図73(H)に示すように、特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口を閉鎖状態から開放状態とする2回開放遊技が行われる。

【0336】

また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において、例えば図74(A)に示すように飾り図柄が変動しているときに、保留記憶数が「1」であるものとする。このとき、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口あるいは普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口において、例えば図74(B)に示すように遊技球が進入することにより始動入賞が発生し、図73(B)の場合と同様に、特図判定結果が「大当り」で大当り種別が「突確」とであると特定されたものとする。

40

【0337】

このとき、演出制御基板12では、例えば主基板11から伝送された第4始動入賞指定コマンドのEXTデータなどが、図48に示すような始動入賞情報バッファにて、保留番号「2」の始動入賞指定データとして記憶される。続いて、主基板11から保留記憶数が「2」であることを特定可能に示す保留記憶数通知コマンドが伝送されると、図59のス

50

テップS 3 2 7 Aにて可変表示保留カウント値が「1」となっていることから（ステップS 3 2 7 A；No）、ステップS 3 2 8にて保留番号「1」の始動入賞指定データが読み出される。このときには、読出結果が「ハズレ」であることに対応してステップS 3 3 3に進み（ステップS 3 2 9；No、及び、ステップS 3 3 1；No）、更新前の可変表示保留カウント値と変数N 1の値とが、ともに「1」で合致することによりステップS 3 3 5に進み（ステップS 3 3 3；Yes）、可変表示保留カウント値が1加算されて「2」となる。その後、ステップS 3 3 8にて保留表示態様を「青色表示」とすることが決定されると、画像表示装置5に設けられた始動入賞記憶表示部5 Hでは、例えば図7 4（C）に示すような青色表示を追加した保留記憶表示が行われる。

【0 3 3 8】

10

図7 4（C）に示すような飾り図柄の変動が行われた後、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにて、例えば図7 4（D）に示すような最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。続いて、主基板1 1では、図5 4のステップS 2 5 2にて読み出された保留データに基づき、ステップS 2 5 5にて乱数値MR 1が大当り判定値データに合致せず、ステップS 2 5 6にて乱数値MR 1が小当り判定値データとも合致しないと判定されたことに対応して、可変表示結果が「ハズレ」に決定される。そして、図5 6のステップS 2 7 3では、一例として、非リーチPA 1－1の可変表示パターンに決定されたものとする。

【0 3 3 9】

演出制御基板1 2では、図6 1のステップS 4 0 4にて保留番号「2」の始動入賞指定データを読み出したときに、ステップS 4 0 5での読出結果が「当り」であるとの判定、及び、ステップS 4 0 9での読出結果が「突確（大当り）」であるとの判定に基づき、ステップS 4 1 0にて突確小当り保留番号バッファに変数N 2の値である「2」がセットされる。その後、主基板1 1から伝送された可変表示パターン指定コマンドにより非リーチPA 1－1の可変表示パターンが指定されたことに対応して、図6 2のステップS 4 2 5にて非リーチ組合せとなる最終停止図柄を決定する。続いて、ステップS 4 3 5の変動中演出設定処理では、ステップS 5 0 5にて突確小当り演出設定処理が実行される。このときには、図6 9のステップS 5 7 5にて突確小当り保留番号バッファ値が「2」であることから、ステップS 5 7 7にて突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードが決定される。ここでは、図4 3（A）に示すような突確小当り演出開始設定テーブル1 7 4 Aを参照することにより、突確小当り保留番号バッファ値が「2」であることから、演出コードSC 7 6に決定される。図3 8に示すように、演出コードSC 7 6は、2回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における1回目の突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図7 4（E）に示すような「カエル」のキャラクタ画像MC 1と「トンボ」のキャラクタ画像MC 2とを含んだ演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当り演出が実行される。このときにも、図7 3（E）の場合と同様に、例えば「トンボ」のキャラクタ画像MC 2について、保留表示態様と同一の「青色表示」とするようにしてもよい。そして、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにて、例えば図7 4（F）に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」となる「ハズレ」の可変表示が終了する。

20

30

40

【0 3 4 0】

さらに、保留記憶数が「1」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rの全部において飾り図柄の変動が開始される。このときには、保留データに基づき可変表示結果が「大当り」と判定され、大当り種別が「突確」に決定される。そして、図6 6のステップS 5 0 5にて実行される突確小当り演出設定処理では、図6 9のステップS 5 7 2における演出コード読出結果が、前回の可変表示において決定した演出コードSC 7 6となる。これにより、ステップS 5 8 1に進み（ステップS 5 7 3；Yes、及び、ステップS 5 7 8；No）、可変表示結果が「大当り」で大

50

当り種別が「突確」であることを特定すると、ステップS582にてセットした図43(C)に示すような突確小当り演出最終設定テーブル174Cを参照することにより、ステップS583にて演出コードSC79に決定する。図38に示すように、演出コードSC79は、2回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における2回目の可変表示中にて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることに対応した突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図74(G)に示すように「カエル」のキャラクタ画像MC1が「トンボ」のキャラクタ画像MC2を食べるような演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当り演出が実行される。

10

【0341】

その後、例えば図74(H)に示すような確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる。続いて、例えば図74(I)に示すような「突確」となったことを報知する演出画像が表示され、例えば図74(J)に示すような2回開放遊技が行われる。

【0342】

例えば図75(A)に示すように、飾り図柄の可変表示中に保留記憶数が「2」であるときに、図75(B)に示すように遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入することにより始動入賞が発生し、特図判定結果が「大当り」で大当り種別が「突確」とであると特定されたとする。このときには、保留表示態様を「青色表示」とすることが決定されると、例えば図75(C)に示すような青色表示を追加した保留記憶表示が行われる。その後、例えば図75(D)に示すような確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。

20

【0343】

この飾り図柄の可変表示が終了したことに対応して、図61のステップS404にて保留番号「3」の始動入賞指定データを読み出したときには、読出結果が「突確(大当り)」であることに基づき、突確小当り保留番号バッファ値が「3」に設定される。そして、図69のステップS577では、突確小当り演出開始設定テーブル174Aを参照することにより、突確小当り保留番号バッファ値が「3」であることから、演出コードSC74に決定される。図38に示すように、演出コードSC74は、3回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における1回目の可変表示中にて、突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図75(E)に示すような「トンボ」のキャラクタ画像MC2のみを含んだ演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当り演出が実行される。そして、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて、例えば図75(F)に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる1回目の可変表示が終了する。

30

【0344】

このとき、保留記憶数が「2」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判定される。そして、図69のステップS572における演出コード読出結果は、演出コードSC74となり、ステップS579にてセットした図43(B)に示すような突確小当り演出中間設定テーブル174Bを参照することにより、ステップS580にて演出コードSC77に決定する。図38に示すように、演出コードSC77は、3回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における2回目の可変表示中にて、突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。これにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図75(G)に示すような「カエル」のキャラクタ画像MC1と「トンボ」のキャラクタ画像MC2とを含んだ演出画像を表示することで突確小当り演出が実行される。そして、例えば

40

50

図75 (H) に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる2回目の可変表示が終了する。

【0345】

さらに、保留記憶数が「1」となっていることから、飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「大当たり」と判定され、大当たり種別が「突確」に決定される。そして、図69のステップS572における演出コード読出結果は、演出コードSC77となる。これにより、ステップS581にて可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることを特定すると、ステップS582にてセットした突確小当たり演出最終設定テーブル174Cを参照することにより、ステップS583にて演出コードSC81に決定する。図38に示すように、演出コードSC81は、3回の可変表示にわたり突確小当たり演出を実行する場合における3回目の可変表示中にて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることに対応した突確小当たり演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図75 (I) に示すように「カエル」のキャラクタ画像MC1が「トンボ」のキャラクタ画像MC2を食べるような演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当たり演出が実行される。

10

【0346】

その後、例えば図75 (J) に示すような確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる。続いて、例えば図75 (K) に示すような「突確」となったことを報知する演出画像が表示され、例えば図75 (L) に示すような2回開放遊技が行われる。

20

【0347】

例えば図76 (A) に示すように、飾り図柄の可変表示中に保留記憶数が「3」とあるときに、図76 (B) に示すように遊技球が第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入することにより始動入賞が発生し、特図判定結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」と特定されたとする。このときには、保留表示態様を「青色表示」とすることが決定されると、例えば図76 (C) に示すような青色表示を追加した保留記憶表示が行われる。その後、例えば図76 (D) に示すような確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。

30

【0348】

この飾り図柄の可変表示が終了したことに対応して、図61のステップS404にて保留番号「4」の始動入賞指定データを読み出したときには、読出結果が「突確（大当たり）」であることに基づき、突確小当たり保留番号バッファ値が「4」に設定される。そして、図69のステップS577では、突確小当たり演出開始設定テーブル174Aを参照することにより、突確小当たり保留番号バッファ値が「4」とあることから、演出コードSC73に決定される。図38に示すように、演出コードSC73は、4回の可変表示にわたり突確小当たり演出を実行する場合における1回目の可変表示中にて、突確小当たり演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図76 (G) に示すような「トンボ」のキャラクタ画像MC2のみを含んだ演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当たり演出が実行される。このときには、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる可変表示の保留データが記憶されていることに対応して、例えば図76 (E) に示すような「雷」の演出画像ME1や図76 (F) に示すような「突確確定」の報知画像を表示させることにより、複数回の可変表示が行われるうちに可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「突確」となることを認識可能に報知（突確確定報知）するようにしてもよい。ここで、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる可変表示の順番（突確小当たり保留番号バッファ値により示される保留番号）に応じて、複数回の可変表示のうちで突確確定報知を行う可変表示の順番や、突確確定報知を実行するか否かの決定割合を、異ならせるようにしてもよい。そして、「左」、

40

50

「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて、例えば図 7 6 (H) に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる 1 回目の可変表示が終了する。

【0349】

このとき、保留記憶数が「3」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判定される。そして、図 6 9 のステップ S 5 7 2 における演出コード読出結果は、演出コード S C 7 3 となり、ステップ S 5 7 9 にてセットした図 4 3 (B) に示すような突確小当り演出中間設定テーブル 1 7 4 B を参照することにより、ステップ S 5 8 0 にて演出コード S C 7 5 に決定する。図 3 8 に示すように、演出コード S C 7 5 は、4 回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における 2 回目の可変表示中にて、突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。これにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図 7 6 (I) に示すような「カエル」のキャラクタ画像 M C 1 と「トンボ」のキャラクタ画像 M C 2 とを含んだ演出画像を表示することで突確小当り演出が実行される。そして、例えば図 7 6 (J) に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる 2 回目の可変表示が終了する。

10

【0350】

続いて、保留記憶数が「2」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判定される。そして、図 6 9 のステップ S 5 7 2 における演出コード読出結果は、演出コード S C 7 5 となり、ステップ S 5 7 9 にてセットした図 4 3 (B) に示すような突確小当り演出中間設定テーブル 1 7 4 B を参照することにより、ステップ S 5 8 0 にて演出コード S C 7 8 に決定する。図 3 8 に示すように、演出コード S C 7 8 は、4 回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における 3 回目の可変表示中にて、突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。これにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図 7 7 (A) に示すような「カエル」のキャラクタ画像 M C 1 と「トンボ」のキャラクタ画像 M C 2 とを含んだ演出画像を表示することで突確小当り演出が実行される。そして、例えば図 7 7 (B) に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる 3 回目の可変表示が終了する。

20

30

【0351】

さらに、保留記憶数が「1」となっていることから、飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「大当り」とであると判定され、大当り種別が「突確」に決定される。そして、図 6 9 のステップ S 5 7 2 における演出コード読出結果は、演出コード S C 7 8 となる。これにより、ステップ S 5 8 1 にて可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であることを特定すると、ステップ S 5 8 2 にてセットした突確小当り演出最終設定テーブル 1 7 4 C を参照することにより、ステップ S 5 8 3 にて演出コード S C 8 3 に決定する。図 3 8 に示すように、演出コード S C 8 3 は、4 回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における 4 回目の可変表示中にて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることに対応した突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図 7 7 (C) に示すように「カエル」のキャラクタ画像 M C 1 が「トンボ」のキャラクタ画像 M C 2 を食べるような演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当り演出が実行される。

40

【0352】

その後、例えば図 7 7 (D) に示すような確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる。続いて、例えば図 7 7 (E) に示すような「突確」となったことを報知する演出画像が表示され、例えば図 7 7 (F) に示すよ

50

うな2回開放遊技が行われる。

【0353】

突確小当り演出は、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である通常時に実行され、確変状態である確変時には実行されないようにしてもよい。また、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合の保留表示態様は、パチンコ遊技機1における遊技状態に応じて異ならせるようにしてもよい。一例として、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である通常時には、図78(A)に示すような「青色表示」により可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることに対応した保留記憶表示が行われる。これに対して、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態である確変時には、図79(A)に示すように、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であっても、可変表示結果が「ハズレ」である場合と同様の「白色表示」による保留記憶表示を行うようにしてもよい。また、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である通常時には、図78(C)や図78(E)に示すような「キャラクタ表示」の突確小当り演出となる演出動作が行われる一方で、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態である確変時には、図79(C)や図79(E)に示すように、突確小当り演出となる演出動作が行われないようにしてもよい。さらに、保留表示態様を変化させる演出動作と、突確小当り演出となる演出動作とのうち、いずれか一方のみが行われるようにして、双方の演出動作が同時には行われないようにしてもよい。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となるか、可変表示結果が「小当り」となるかに応じて、双方の演出動作を同時に行うか同時には行わないかの決定割合を、異ならせるようにしてもよい。一例として、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合には、可変表示結果が「小当り」となる場合に比べて、双方の演出動作を同時に行う旨の決定がなされる割合が高くなるようにしてもよい。また、可変表示結果が「小当り」となる場合には、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に比べて、双方の演出動作を同時には行わない旨の決定がなされる割合が高くなるようにしてもよい。これにより、双方の演出動作が同時に行われたときには、同時には行われないときに比べて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可能性が高くなる。こうして、双方の演出動作が同時に行われるか否かに応じて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることに対する遊技者の期待感を異ならせ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0354】

入賞時判定結果としての特図判定結果が「小当り」であると特定された場合の保留表示態様は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合と同様のものとなる。一例として、図80(A)に示すような「青色表示」により可変表示結果が「小当り」となることに対応した保留記憶表示が行われる。その一方で、突確小当り演出は、入賞時判定結果としての特図判定結果が「突確(大当り)」であるか「小当り」であるかに応じて異ならせるようにしてもよい。例えば図69のステップS583では、ステップS582にてセットした突確小当り演出最終設定テーブル174Cを参照することにより、ステップS581にて可変表示結果が「小当り」であると特定されたときには、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」であると特定されたときとは異なる演出コードに決定される。一例として、演出コードSC80に決定された場合には、この演出コードSC80に対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図80(E)に示すように「カエル」のキャラクタ画像MC1が「トンボ」のキャラクタ画像MC2を食べ損ねるような演出画像を表示することで突確小当り演出が実行される。こうして、突確小当り演出が実行されて可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可能性があることを認識可能に報知した場合でも、可変表示結果が「小当り」となることに対応して、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合とは異なる演出動作を行うことにより、可変表示結果が「大当り」とならない(いわゆる「ガセ」である)ことを、認識可能に報知することができる。

【0355】

その後、例えば図80(F)に示すような確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示

結果が「小当り」となる。このときには、主基板 1 1 から伝送された第 4 当り開始指定コマンドなどに応じて、例えば図 8 0 (G) に示すような「突確」とならなかったことを報知する演出画像が表示され、例えば図 8 0 (H) に示すような 2 回開放遊技が行われる。

【0356】

なお、入賞時判定結果としての特図判定結果が「小当り」とであると特定された場合の保留表示態様は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合とは異ならせるようにしてもよい。一例として、図 8 1 (A) に示すような「赤色表示」により可変表示結果が「小当り」となることに対応した保留記憶表示が行われるようにしてもよい。この場合の保留表示態様は、例えば可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」である場合(図 3 5 参照)と同様の表示態様とする。こうした保留表示態様により、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」となる可能性があることを認識可能に報知した場合でも、例えば可変表示結果が「小当り」となることに対応して、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」となる場合とは異なる演出動作を行うことなどにより、可変表示結果が「大当り」とならない(いわゆる「ガセ」である)ことを、認識可能に報知できるようにしてもよい。なお、例えば図 8 1 (C) に示すように演出コード SC76 により「トンボ」のキャラクタ画像 MC2 を表示する場合や、図 8 1 (E) に示すように演出コード SC80 により「トンボ」のキャラクタ画像 MC2 を表示する場合には、保留表示態様と同一の「赤色表示」とするにてもよい。また、入賞時判定結果としての特図表示結果が「小当り」とであると特定された場合の保留表示態様は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」である場合と同様の「黄色表示」としてもよい。このように、可変表示結果が「小当り」となるときでも大当り種別が「通常」や「確変」となる可能性があることを報知する演出動作は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態である通常時と確変状態である確変時のいずれにおいても、実行されるようにすればよい。これに対して、可変表示結果が「小当り」となるときでも大当り種別が「突確」となる可能性があることを報知する演出動作は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態である通常時には実行される一方で、確変状態である確変時には実行されないようにしてもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態である確変時には、大当り種別が「突確」となる場合でも、可変表示結果が「ハズレ」となる場合と同様に、保留表示態様が「白色表示」となり、大当り種別が「突確」となる可能性があることの報知が行われない。そのため、可変表示結果が「小当り」となるときでも大当り種別が「突確」となる可能性があることを報知する演出動作を実行する必要がない。

【0357】

例えば図 8 2 (A) に示すように、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態である確変時に、飾り図柄の可変表示中に保留記憶数が「2」であり、保留番号「2」に対応した保留データに基づく可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」となるものとする。このときには、図 5 9 のステップ S338 における保留表示態様を「赤色表示」とする決定に基づき、画像表示装置 5 に設けられた始動入賞記憶表示部 5H では、例えば図 8 2 (A) に示すような赤色表示となる保留記憶表示が行われる。その後、例えば図 8 2 (B) に示すような確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。

【0358】

この飾り図柄の可変表示が終了したことに対応して、図 6 1 のステップ S402 にて可変表示保留カウント値である「2」が始動保留数バッファ値に設定され、ステップ S404 にて保留番号「2」の始動入賞指定データを読み出したときには、読出結果が「通常(大当り)」であることに基づき、ステップ S412 にて 15R 大当り保留番号バッファ値が「2」に設定される。続いて、図 6 2 に示すステップ S435 の変動中演出設定処理では、図 6 6 のステップ S506 にて連続演出設定処理が実行される。このときには、図 7 1 のステップ S614 にて始動保留数バッファ値が「2」であることから、ステップ S619 にて連続演出の有無が決定される。ここでは、ステップ S615 にて 15R 大当り保留番号バッファ値が「2」であることに対応して、ステップ S617 にてセットされた図

45 (B) に示すような大当たり時連続演出実行決定テーブル176Bを参照することにより、乱数値SR8に応じて連続演出の有無が決定される。

【0359】

そして、「連続演出あり」に決定された場合には、ステップS624にて連続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードが決定される。ここでは、ステップS621にて15R大当たり保留番号バッファ値が「2」であることに対応して、ステップS623にてセットされた図46 (B) に示すような大当たり時連続演出開始設定テーブル177Bを参照することにより、演出コードSC64に決定される。図38に示すように、演出コードSC64は、2回の可変表示にわたり連続演出を実行する場合における1回目の連続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。10

こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図82 (C) に示すような「カエル」のキャラクタ画像MC1と「トンボ」のキャラクタ画像MC2とを含んだ演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の連続演出が実行される。このとき、例えば「トンボ」のキャラクタ画像MC2について、保留表示態様と同一の「赤色表示」とすることにより、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となる可能性があることを認識できるようにしてもよい。そして、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて、例えば図82 (D) に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる1回目の可変表示が終了する。

【0360】

このとき、保留記憶数が「1」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」とであると判定される。そして、図71のステップS612における演出コード読出結果は、演出コードSC64となる。これにより、図72のステップS628にて可変表示結果が「大当たり」であることを特定すると、ステップS629にてセットした図46 (D) に示すような連続演出最終設定テーブル177Dを参照することにより、ステップS630にて演出コードSC67に決定する。図38に示すように、演出コードSC67は、2回の可変表示にわたり連続演出を実行する場合における2回目の可変表示中にて、可変表示結果が当たりとなることに20

対応した連続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図82 (E) に示すように「トンボ」のキャラクタ画像MC2とともに「ヘビ」のキャラクタ画像MC3が「カエル」のキャラクタ画像MC1を食べるような演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の連続演出が実行される。

【0361】

その後、例えば図82 (F) に示すような通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となる。続いて、例えば図82 (G) に示すような「大当たり」となったことを報知する演出画像が表示され、大当たり遊技状態に制御されて15回開放遊技が行われる。

【0362】

例えば図83 (A) に示すように、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である通常時に、飾り図柄の可変表示中に保留記憶数が「2」であり、保留番号「2」に対応した保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となるものとする。このときには、図59のステップS338における保留表示態様を「黄色表示」とする決定に基づき、画像表示装置5に設けられた始動入賞記憶表示部5Hでは、例えば図83 (A) に示すような黄色表示となる保留記憶表示が行われる。その後、例えば図83 (B) に示すような確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。

【0363】

この飾り図柄の可変表示が終了したことに20

10

20

30

40

50

変表示保留カウント値である「2」が始動保留数バッファ値に設定され、ステップS404にて保留番号「2」の始動入賞指定データを読み出したときには、読出結果が「確変（大当たり）」であることに基づき、ステップS412にて15R大当たり保留番号バッファ値が「2」に設定される。そして、図71のステップS619では、ステップS617にてセットされた図45（B）に示すような大当たり時連続演出実行決定テーブル176Bを参照することにより、乱数値SR8に応じて連続演出の有無が決定される。このとき、「連続演出あり」に決定されれば、ステップS623にてセットされた大当たり時連続演出開始設定テーブル177Bを参照することにより、ステップS624にて演出コードSC64に決定される。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図83（C）に示すような「カエル」のキャラクタ画像MC1と「トンボ」のキャラクタ画像MC2とを含んだ演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の連続演出が実行される。このとき、例えば「トンボ」のキャラクタ画像MC2について、保留表示態様と同一の「黄色表示」とすることにより、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる可能性があることを認識できるようにしてもよい。そして、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにて、例えば図83（D）に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる1回目の可変表示が終了する。

10

【0364】

このとき、保留記憶数が「1」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」とであると判定される。そして、図71のステップS612における演出コード読出結果は、演出コードSC64となる。これにより、図72のステップS628にて可変表示結果が「大当たり」であることを特定すると、ステップS629にてセットした連続演出最終設定テーブル177Dを参照することにより、ステップS630にて演出コードSC67に決定する。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図83（E）に示すように「トンボ」のキャラクタ画像MC2とともに「ヘビ」のキャラクタ画像MC3が「カエル」のキャラクタ画像MC1を食べるような演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の連続演出が実行される。

20

【0365】

その後、例えば図83（F）に示すような確変大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる。続いて、例えば図83（G）に示すような「大当たり」となったことを報知する演出画像が表示され、大当たり遊技状態に制御されて15回開放遊技が行われる。

30

【0366】

他の一例として、図84（A）に示すように、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である通常時に、飾り図柄の可変表示中に保留記憶数が「3」であり、保留番号「3」に対応した保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となるものとする。このときには、4回の可変表示にわたり突確小当たり演出を実行する場合における1回目の可変表示中にて、突確小当たり演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC73に基づき、「トンボ」のキャラクタ画像MC2のみを含んだ演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当たり演出となる演出動作が実行される。その後、例えば図84（B）に示すような確定飾り図柄が停止表示されることにより、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる1回目の可変表示が終了する。このとき、例えば図84（C）に示すように始動入賞が発生して特図判定結果が「ハズレ」とであると特定された後、さらに、例えば図84（D）に示すように始動入賞が発生して特図判定結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」とであると特定されたとする。

40

【0367】

このとき、主基板11から保留記憶数が「4」とであることを特定可能に示す保留記憶数

50

通知コマンドが伝送されると、図 5 9 のステップ S 3 2 7 A にて可変表示保留カウント値が「3」となっていることから、ステップ S 3 2 8 にて変数 N 1 の値に対応した保留番号の始動入賞指定データが読み出される。ここで、保留番号「2」の始動入賞指定データが読み出されたときには、その読出結果が「突確（大当たり）」となることから、ステップ S 3 3 0 にて突確小当り保留中フラグがオン状態にセットされる。これにより、ステップ S 3 3 8 では、ステップ S 3 3 6 にてセットした保留表示設定テーブル 1 6 7 を参照することにより、始動入賞指定データの内容が「突確」である場合でも、「ハズレ」である場合と同様に、保留表示態様が「白色表示」に決定されることになる。

【0368】

なお、保留表示設定テーブル 1 6 7 では、突確小当り保留中フラグがオンであるときでも、始動入賞指定データの内容が「突確」である場合には、「ハズレ」である場合とは異なる保留表示態様に決定できるように、テーブルデータが構成されていてもよい。一例として、突確小当り保留中フラグがオンであるときに、始動入賞指定内容が「突確」であることに応じて、「青色表示」にも乱数値 S R 9 が割り当てられていればよい。このような設定により保留表示態様が「青色表示」に決定された場合には、画像表示装置 5 に設けられた始動入賞記憶表示部 5 H において、例えば図 8 4 (E) に示すような青色表示を追加した保留記憶表示を行うことができる。

【0369】

図 8 4 (E) に示すような飾り図柄の可変表示中には、4 回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における 2 回目の可変表示中にて、突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コード S C 7 5 に基づき、「カエル」のキャラクタ画像 M C 1 と「トンボ」のキャラクタ画像 M C 2 とを含んだ演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当り演出が実行される。そして、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて、例えば図 8 4 (F) に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる 2 回目の可変表示が終了する。

【0370】

このとき、保留記憶数が「4」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判定される。そして、4 回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における 3 回目の可変表示中にて、突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コード S C 7 8 に基づき、例えば図 8 4 (G) に示すように「カエル」のキャラクタ画像 M C 1 が「トンボ」のキャラクタ画像 M C 2 を食べ損ねるような演出画像を表示することで「キャラクタ表示」の突確小当り演出が実行される。こうして、実際には可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となるにもかかわらず、可変表示結果が「小当り」となる場合と同様の演出動作が行われることになる。そして、例えば図 8 4 (H) に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる 3 回目の可変表示が終了する。

【0371】

さらに、保留記憶数が「3」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「大当たり」とであると判定され、大当たり種別が「突確」に決定される。そして、4 回の可変表示にわたり突確小当り演出を実行する場合における 4 回目の可変表示中にて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることに対応した突確小当り演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コード S C 8 3 に基づき、例えば図 8 4 (I) に示すような可変表示結果が「大当たり」とならないことを認識可能に報知すること、続いて、図 8 4 (J) に示すようにキャラクタ画像 M C 4 が登場するような演出画像を表示することで突確小当り演出が実行される。そして、例えば図 8 5 (A) に示すような確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結

果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる。このときには、「突確」となったことを報知せずに、2回開放遊技が行われるようにすればよい。

【0372】

その後、保留記憶数が「2」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判定される。また、図61のステップS410では、突確小当り保留番号バッファ値が「2」に設定される。そして、図69のステップS572における演出コード読出結果が演出コードSC83となることにより、ステップS584にて突確小当り継続演出設定処理が実行される。このときには、演出コード読出結果が演出コードSC83であり、突確小当り保留番号バッファ値が「2」であることから、ステップS594にてセットした図44(A)に示すような突確小当り継続演出開始設定テーブル175Aを参照することにより、演出コードSC88に決定する。これにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図85(B)に示すように図84(J)で示したキャラクタ画像MC4が持っていた網で「トンボ」のキャラクタ画像MC2を捕まえるような演出画像を表示することで突確小当り継続演出が実行される。そして、例えば図85(C)に示すような確定飾り図柄が停止表示され、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる可変表示が終了する。

10

【0373】

さらに、保留記憶数が「1」となっていることから、飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「大当たり」とであると判定され、大当たり種別が「突確」に決定される。そして、図69のステップS572における演出コード読出結果は、演出コードSC88となる。これにより、図70のステップS599にて可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることを特定すると、ステップS600にてセットした図44(C)に示すような突確小当り継続演出最終設定テーブル175Cを参照することにより、演出コードSC93に決定する。こうして決定された演出コードに対応する変動中演出パターンにより、飾り図柄の可変表示中に例えば図85(D)に示すようにキャラクタ画像MC4が捕まえた「トンボ」のキャラクタ画像MC2を「カエル」のキャラクタ画像MC1に与え、それを「カエル」のキャラクタ画像MC1が食べるような突確小当り継続演出が実行される。

20

【0374】

その後、例えば図85(E)に示すような確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる。続いて、例えば図85(F)に示すような「突確」となったことを報知する演出画像が表示され、例えば図85(G)に示すような2回開放遊技が行われる。

30

【0375】

図86(E)では、図59のステップS338にて始動入賞指定データの内容が「突確」である場合でも、「ハズレ」である場合と同様に、保留表示態様が「白色表示」に決定されたことに対応して、画像表示装置5に設けられた始動入賞記憶表示部5Hにおいて白色表示を追加した保留記憶表示が行われている。この場合には、青色表示で示された「突確」の始動入賞指定データに基づいて突確小当り演出が実行された後、例えば図86(J)に示すような確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる。このときには、例えば図86(K)に示すような「突確」となったことを報知する演出画像が表示され、例えば図86(L)に示すような2回開放遊技が行われる。こうして1回目に「突確」となった時点で「突確」となったことの報知が行われた場合には、突確小当り継続演出が行われないようにしてもよい。このように、始動入賞指定データのうちに「突確」を示すものが複数あるときには、いずれか1つの始動入賞指定データに対応して保留表示態様を変化させることや突確小当り演出を実行することにより、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることを認識可能に報知する。その一方で、他の始動入賞指定データに対応する保留表示態様は変化させず、突確小当り演出や突確小当り継続演出などが行われなくようにして、可変表示結果が「ハズレ」と

40

50

なる場合と同様の演出動作が行われるようにすればよい。

【0376】

さらに他の一例として、図87(A)に示すように飾り図柄が停止表示されているときに、保留記憶数が「1」となっているものとする。このときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において、例えば図87(B)に示すような飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判定される。そして、図56のステップS273では、ノーマルPA2-2の可変表示パターンに決定されたものとする。図6に示すように、ノーマルPA2-2の可変表示パターンは、「擬似連」の特定演出を実行して可変表示態様が「リーチ」となる可変表示パターンである。こうして決定された可変表示結果や可変表示パターンに応じた可変表示パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0377】

演出制御基板12では、図62のステップS434にて仮停止図柄決定処理を実行し、図64のステップS455にて「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであることに対応して、ステップS456の擬似連時仮停止図柄決定処理を実行する。これにより、擬似連続変動を実行する際に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全てにおいて仮停止表示させる飾り図柄として、図3(A)に示すような擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかを構成する仮停止図柄を決定することができる。

【0378】

20

また、図62のステップS435にて変動中演出設定処理を実行し、図66のステップS501にて「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであることから、ステップS502にて図39に示すような擬似連時演出決定テーブル170を参照することにより、可変表示パターンや乱数値SR7に対応した演出コードが決定される。例えば、ノーマルPA2-2の可変表示パターンに対応して、乱数値SR7が「41」~「200」のいずれかであれば、演出コードSC24に決定される。図36に示すように、演出コードSC24は、滑り演出が実行されない「擬似連」の特定演出において擬似連回数が「2回」となり、可変表示結果が「ハズレ」となることに対応した「特別音出力」の擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。

【0379】

30

こうした決定結果などに基づき、図87(C)及び(D)に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて順次に飾り図柄が仮停止表示された後、図87(E)に示すように「中」の飾り図柄表示部5Cにて飾り図柄が仮停止表示されることで、擬似連チャンス目GC3が停止表示される。このときには、演出コードSC24が付された変動中演出パターンにより、例えばスピーカ8L、8Rから「ガイ〜ン」といった特別音となる音声出力される。その後、例えば図87(F)に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を再変動表示することにより擬似連続変動が行われる。そして、図87(G)及び(H)に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて順次に同一の飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示状態がリーチ状態となる。このときには、例えばノーマルPA2-2の可変表示パターンに対応した演出制御パターンなどにより、例えばスピーカ8L、8Rから「リーチ〜チ」といった音声出力される。

40

【0380】

このとき、始動入賞が2回連続して発生することにより、保留記憶数が「2」となり、保留番号「2」に対応した保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となるものとする。その後、例えば図87(I)に示すような確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。

【0381】

続いて、保留記憶数が「2」となっていることから、開始条件の成立による飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判

50

定される。そして、図 6 8 のステップ S 5 5 1 における演出コード読出結果が演出コード S C 2 4 となり、ステップ S 5 5 3 にて 1 5 R 大当り保留番号バッファ値が「2」となることから、ステップ S 5 5 4 にてセットした図 4 2 (A) に示すような擬似連継続演出開始テーブル 1 7 3 A を参照することにより、ステップ S 5 5 5 にて演出コード S C 6 0 に決定される。また、ステップ S 5 5 7 では、擬似連継続演出カウント値が 1 5 R 大当り保留番号バッファ値と同一の値である「2」に設定される。図 3 7 に示すように、演出コード S C 6 0 は、「特別音出力」の擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付されている。これにより、例えば図 8 7 (I) に示すような確定飾り図柄が停止表示された状態から、図 8 7 (J) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において飾り図柄の変動が開始されるときに、演出コード S C 6 0 が付された変動中演出パターンなどにより、例えばスピーカ 8 L、8 R から「ガイ〜ン」といった特別音となる音声出力される。その後、例えば図 8 8 (A) 及び (B) に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R にて順次に飾り図柄が仮停止表示されてから、図 8 8 (C) に示すように、「中」の飾り図柄表示部 5 C にて確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。

【0382】

さらに、保留記憶数が「1」となっていることから、開始条件の成立による飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「大当り」と判定され、大当り種別が「確変」に決定される。そして、図 6 8 のステップ S 5 5 1 における演出コード読出結果が演出コード S C 6 0 となることから、ステップ S 5 6 2 にて擬似連継続演出カウント値が 1 減算される。このときには、擬似連継続演出カウント値が「1」に更新されることにより、ステップ S 5 6 4 にて演出コード S C 6 0 に決定される。これにより、例えば図 8 8 (C) に示すような確定飾り図柄が停止表示された状態から、図 8 8 (D) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において飾り図柄の変動が開始されるときに、演出コード S C 6 0 が付された変動中演出パターンなどにより、例えばスピーカ 8 L、8 R から「ガイ〜ン」といった特別音となる音声出力される。その後、例えば図 8 8 (E) 及び (F) に示すように、「左」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R にて順次に同一の飾り図柄が仮停止表示されることにより、可変表示状態がリーチ状態となる。そして、例えば可変表示パターンに対応した演出制御パターンなどにより、例えばスピーカ 8 L、8 R から「リ〜チ」といった音声出力される。こうして、例えば図 8 8 (G) に示すように、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる。

【0383】

図 8 9 (A) ~ (G) は、「擬似連」の特定演出において滑り演出が行われる場合の表示動作例を示している。この動作例では、図 8 9 (A) に示すように飾り図柄が停止表示されているときに、保留記憶数が「1」となっていることに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において、例えば図 8 9 (B) に示すような飾り図柄の変動が開始される。ここでは、図 5 6 のステップ S 2 7 3 にて、例えばノーマル P A 2 - 6 の可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出において滑り演出を実行可能な可変表示パターンに決定されたものとする。

【0384】

この場合、演出制御基板 1 2 では、図 6 2 のステップ S 4 3 4 にて仮停止図柄決定処理を実行し、図 6 4 のステップ S 4 5 6 にて実行される擬似連時仮停止図柄決定処理において、ステップ S 4 7 2 で「滑りあり」となることに対応して、ステップ S 4 8 0 にて滑り実行の有無を決定する。こうして滑り実行ありと決定された場合には、ステップ S 4 8 4 にて決定した擬似連チャンス目やステップ S 4 8 7 にて決定した滑り前右仮停止図柄を用いて、滑り演出を含んだ「擬似連」の特定演出を実行可能とする。これにより、例えば図 8 9 (C) に示すように「左」の飾り図柄表示部 5 L にて飾り図柄を仮停止表示させた後、図 8 9 (D) に示すように「右」の飾り図柄表示部 5 R にて滑り前右仮停止図柄を仮停止表示させる。図 8 9 (D) における白抜きの飾り図柄は、滑り演出の実行前における仮

停止表示に対応して、揺れや伸縮などが行われていることを示している。その後、滑り前右仮停止図柄が表示されている「右」の飾り図柄表示部 5 R にて飾り図柄を再変動表示してから、例えば図 8 9 (E) に示すように再び飾り図柄を仮停止表示させる。その後、例えば図 8 9 (F) に示すように「中」の飾り図柄表示部 5 C にて飾り図柄が仮停止表示されることで、擬似連チャンス目 G C 3 が停止表示される。このときには、例えば演出コード S C 2 4 が付された変動中演出パターンにより、スピーカ 8 L、8 R から「ガイ〜ン」といった特別音となる音声出力されればよい。その後、例えば図 8 9 (G) に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄が再変動表示することにより擬似連続変動が行われる。

【0385】

10

図 9 0 (A) ~ (J) 及び図 9 1 (A) ~ (H) は、「擬似連」の特定演出として擬似連続変動が 3 回行われることにより擬似連回数が「4 回」となり、擬似連続変動の実行後に擬似連予告が行われる場合の表示動作例を示している。この動作例では、図 9 0 (A) に示すように飾り図柄が停止表示されているときに、保留記憶数が「1」となっていることに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において、例えば図 9 0 (B) に示すような飾り図柄の変動が開始される。ここでは、図 5 6 のステップ S 2 7 3 にて、例えばスーパー P A 4 - 4 の可変表示パターンといった、「擬似連」の特定演出において擬似連回数が「4 回」となる可変表示パターンに決定されたものとする。

【0386】

20

この場合、演出制御基板 1 2 では、図 6 2 のステップ S 4 3 4 にて仮停止図柄決定処理を実行し、図 6 4 のステップ S 4 5 6 にて実行される擬似連時仮停止図柄決定処理において、擬似連続変動を実行する際に仮停止表示させる飾り図柄の組合せとして、図 3 (A) に示すような擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかを構成する仮停止図柄を決定する。また、図 6 2 のステップ S 4 3 5 にて変動中演出設定処理を実行し、ステップ S 5 0 2 にて擬似連時演出決定テーブル 1 7 0 を参照することにより、可変表示パターンや乱数値 S R 7 に対応した演出コードが決定される。

【0387】

そして、ステップ S 5 0 3 にて擬似連予告設定処理を実行し、図 6 7 のステップ S 5 2 4 やステップ S 5 3 2 にて、1 回または複数回の擬似連続変動が行われた後に、さらに擬似連続変動が実行されることを予告する擬似連予告を実行するか否かを決定する。そして、擬似連予告を実行する場合には、ステップ S 5 2 7 やステップ S 5 3 6 にて、擬似連予告となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。

30

【0388】

こうした決定結果などに基づき、例えば図 9 0 (C) に示すようなキャラクタ表示が行われる。このとき表示されるキャラクタ画像は、「擬似連」の特定演出が実行されない場合にも表示可能として、「擬似連」の特定演出が実行される可能性があることを予告するものであればよい。図 9 0 (C) に示すキャラクタ画像は、擬似連演出や擬似連継続演出における演出動作として表示されることがあってもよいし、擬似連予告における演出動作として表示されることがあってもよい。あるいは、可変表示パターンに対応した飾り図柄の可変表示を含めた演出動作を実行するための演出制御パターンに基づいて表示されるものであってもよい。ここで、「擬似連」の特定演出が実行されない場合にも表示可能とした場合には、図 9 0 (C) に示すようなキャラクタ画像が表示されても、「擬似連」の特定演出が実行されず、例えば「非リーチ」の可変表示態様で飾り図柄の可変表示結果が停止表示されて可変表示が終了することや、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となって所定のリーチ演出が行われることなどがあればよい。その後、例えば図 9 0 (D) に示すように飾り図柄の変動が継続して行われ、図 9 0 (E) に示すように擬似連チャンス目 G C 7 を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、図 9 0 (F) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて仮停止表示された飾り図

40

50

柄を再変動表示させることにより擬似連続変動が行われる。このときには、例えば図90 (G) に示すようなキャラクタ表示が行われる。このとき表示されるキャラクタ画像は、例えば「第1キャラクタ表示」の擬似連予告における演出動作として表示されるものであり、このキャラクタ表示が行われたときには、さらに擬似連続変動が実行されることもある。また、擬似連続変動が実行されずに確定飾り図柄が停止表示されることもある。

【0389】

例えば図90 (H) に示すように飾り図柄の変動が継続して行われた後には、図90 (I) に示すように擬似連チャンス目GC7を構成する飾り図柄が仮停止表示される。続いて、図90 (J) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて仮停止表示された飾り図柄を再変動表示させることにより擬似連続変動が行われる。このときには、例えば図91 (A) に示すようなキャラクタ表示が行われる。このとき表示されるキャラクタ画像は、例えば「第2キャラクタ表示」の擬似連予告における演出動作として表示されるものであり、このキャラクタ表示が行われたときには、さらに擬似連続変動が実行されることが確定する。

【0390】

例えば図91 (B) に示すように飾り図柄の変動が継続して行われた後には、図91 (C) に示すように擬似連チャンス目GC7を構成する飾り図柄が仮停止表示される。続いて、図91 (D) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて仮停止表示された飾り図柄を再変動表示させることにより擬似連続変動が行われる。このときには、例えば図91 (E) に示すようなキャラクタ表示が行われる。このとき表示されるキャラクタ画像は、例えば図66のステップS502にて決定した演出コードが付された変動中演出パターンにより擬似連演出における演出動作として表示されるものであってもよいし、あるいは、可変表示パターンに対応した演出制御パターンによる演出動作として表示されるものであってもよい。

【0391】

例えば図91 (F) に示すように飾り図柄の変動が継続して行われた後には、図91 (G) に示すように「左」、「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて同一の飾り図柄が揃って仮停止表示されることにより可変表示状態がリーチ状態となる。その後、例えば図91 (H) に示すように、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となる。

【0392】

他の一例として、図92 (A) に示すように飾り図柄が停止表示されているときに、保留記憶数が「1」となっているものとする。このときには、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において、例えば図92 (B) に示すような飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判定される。そして、図56のステップS273では、ノーマルPA2-2の可変表示パターンに決定されたものとする。こうして決定された可変表示結果や可変表示パターンに応じた可変表示パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどが、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0393】

演出制御基板12では、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであることに対応して、擬似連続変動を実行するために仮停止表示させる飾り図柄や、擬似連続変動の進行に伴って擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コード、擬似連予告となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードなどを、決定する。一例として、擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードとして、滑り演出が実行されない「擬似連」の特定演出において擬似連回数が「2回」となり、可変表示結果が「ハズレ」となることに対応した「キャラクタ表示」の擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードSC22を、使用する変動中演出パターンの演出コードとして決定する。こうした決定結果などに基づき、例えば図92 (C) に示すようなキャラクタ表示が行われる。その後、例えば図92 (

D)に示すように飾り図柄の変動が継続して行われ、図92(E)に示すように擬似連チャンス目GC7を構成する飾り図柄が仮停止表示される。続いて、図92(F)に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて仮停止表示された飾り図柄を再変動表示させることにより擬似連続変動が行われる。ここでは、例えば図92(G)に示すようなキャラクタ表示が行われる。このとき、始動入賞が2回連続して発生することにより、保留記憶数が「2」となり、保留番号「2」に対応した保留データに基づく可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となるものとする。

【0394】

そして、例えば図92(H)に示すように飾り図柄の変動が継続して行われた後には、図92(I)に示すような確定飾り図柄が停止表示されることにより、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる可変表示が終了する。続いて、保留記憶数が「2」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において、図92(J)に示すように飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「ハズレ」とであると判定される。そして、そして、図68のステップS551における演出コード読出結果が演出コードSC22となり、ステップS553にて15R大当たり保留番号バッファ値が「2」となることから、ステップS554にてセットした擬似連継続演出開始テーブル173Aを参照することにより、ステップS555にて演出コードSC43に決定される。図37に示すように、演出コードSC43は、2回の可変表示にわたり擬似連継続演出を実行する場合における1回目の可変表示中にて、「キャラクタ表示」の擬似連継続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。これにより、例えば図93(A)に示すようなキャラクタ表示が、擬似連継続演出として実行される。その後、例えば図93(B)に示すように飾り図柄の変動が継続して行われてから、図93(C)に示すような確定飾り図柄が停止表示されることにより、可変表示態様が「非リーチ」で「ハズレ」となる可変表示が終了する。

【0395】

さらに、保留記憶数が「1」となっていることから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部において、図93(D)に示すように飾り図柄の変動が開始される。ここでは、保留データに基づき可変表示結果が「大当たり」とであると判定され、大当たり種別が「確変」に決定される。そして、図68のステップS551における演出コード読出結果が演出コードSC43となることから、ステップS559にてセットした図42(B)に示すような擬似連継続演出連続設定テーブル173Bを参照することにより、ステップS560にて演出コードSC47に決定される。図37に示すように、演出コードSC47は、2回の可変表示にわたり擬似連継続演出を実行する場合における2回目の可変表示中にて、「キャラクタ表示」の擬似連継続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されている。これにより、例えば図93(E)に示すようなキャラクタ表示が、擬似連継続演出として実行される。その後、例えば図93(F)に示すように飾り図柄の変動が継続して行われてから、図93(G)に示すように「左」、「右」の飾り図柄表示部5L、5Rにて同一の飾り図柄が揃って仮停止表示されることにより可変表示状態がリーチ状態となる。続いて、例えば図93(H)に示すように、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されると、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となる。

【0396】

以上説明したように、この実施の形態では、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となった場合に、15ラウンド大当たり状態となることにより、15回開放遊技が行われる。その一方で、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となった場合には、2ラウンド大当たり状態となることにより、2回開放遊技が行われる。そして、図51のステップS206にて実行される入賞時特図判定処理では、ステップS204にて抽出されステップS205にて特図保留記憶部151に記憶される乱数値MR1、MR2を示す数値データに基づいて、特図判定結果が「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれとなるかや、「大当たり」となる場合の大当

10

20

30

40

50

り種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれとなるかを特定する入賞時判定が行われる。このとき得られた入賞時判定結果は、図51のステップS209における送信設定に基づく始動入賞指定コマンドの伝送により、主基板11から演出制御基板12へと通知される。演出制御基板12では、始動入賞指定コマンドによる指定内容（始動入賞指定内容）に基づき、図59のステップS336にてセットした保留表示設定テーブル167を参照することにより、ステップS338にて保留表示態様を決定する。このときには、始動入賞指定内容が「通常（大当り）」であれば保留表示態様を「赤色表示」に決定することができる一方で、始動入賞内容が「突確（大当り）」であれば保留表示態様を「青色表示」に決定することができる。

【0397】

10

加えて、図69のステップS577では、図61のステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「突確（大当り）」を示す場合に依じてステップS410で突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたことに基づいて、突確小当り演出となる演出動作を開始するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。これに対して、図71のステップS624では、図61のステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「通常（大当り）」を示す場合に依じてステップS412で15R大当り保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたことに基づいて、突確小当り演出とは異なる連続演出となる演出動作を開始するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。

【0398】

20

これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための開始条件が成立する以前に、15ラウンド大当り状態に制御されるか2ラウンド大当り状態に制御されるかの判定結果に依じて多様な演出態様での演出動作が可能となる。また、可変表示の開始条件が成立する以前に、その可変表示における表示結果に基づき2ラウンド大当り状態に制御されることを、遊技者が認識できる演出態様での演出動作が可能となる。こうして、遊技の興趣を向上させることができる。

【0399】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「確変」となった場合には、15ラウンド大当り状態が終了した後、確変状態に制御される。また、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となった場合には、2ラウンド大当り状態が終了した後、確変状態に制御される。確変状態では、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなる。そして、図59のステップS338では、ステップS336にてセットした保留表示設定テーブル167を参照することにより、始動入賞指定内容が「確変（大当り）」であれば保留表示態様を「黄色表示」に決定することができる一方で、始動入賞指定内容が「突確（大当り）」であれば保留表示態様を「青色表示」に決定することができる。

30

【0400】

加えて、図69のステップS577では、図61のステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「突確（大当り）」を示す場合に依じてステップS410で突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたことに基づいて、突確小当り演出となる演出動作を開始するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。これに対して、図71のステップS624では、図61のステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「確変（大当り）」を示す場合に依じてステップS412で15R大当り保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたことに基づいて、突確小当り演出とは異なる連続演出となる演出動作を開始するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。

40

【0401】

これにより、大当り遊技状態の終了後に確変状態へと制御される場合でも、その大当り遊技状態が15ラウンド大当り状態であるか2ラウンド大当り状態であるかを、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための開始条件が成立する以前に判定し、その判定結果

50

に応じて多様な演出態様での演出動作が可能となる。また、可変表示の開始条件が成立する以前に、その可変表示における表示結果に基づき2ラウンド大当たり状態に制御されることを、遊技者が認識できる演出態様での演出動作が可能となる。こうして、遊技の興趣を向上させることができる。

【0402】

図61のステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「突確（大当たり）」を示す場合に応じてステップS410で突確小当たり保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたことに基づき、図69のステップS577にて突確小当たり保留番号バッファ値に応じた複数回の可変表示にわたる突確小当たり演出を開始するための演出コードを決定した後、最終の突確小当たり演出が行われる可変表示が終了するときには、前回の演出コードとして、ステップS583にて決定された演出コードSC79～SC84のいずれかが、RAM122の所定領域に記憶されている。その後、さらに、図61のステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「突確（大当たり）」を示す場合に応じてステップS410で突確小当たり保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたときには、図69のステップS584にて突確小当たり継続演出設定処理が実行されることにより、突確小当たり継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードが決定される。

10

【0403】

これにより、特図保留記憶部151に記憶される保留データのうちに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となるものが複数含まれている場合には、突確小当たり演出が行われた後に、突確小当たり演出とは異なる突確小当たり継続演出を実行することができる。こうして、2ラウンド大当たり状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0404】

図59のステップS328にて読み出された始動入賞指定データが「突確（大当たり）」を示す場合に応じてステップS330にて突確小当たり保留中フラグがオン状態にセットされたときには、ステップS338において、ステップS336にてセットした保留表示設定テーブル167を参照することにより、始動入賞指定内容が「突確（大当たり）」であれば、始動入賞指定内容が「ハズレ」の場合と同様の保留表示態様である「白色表示」に決定される。

30

【0405】

これにより、特図保留記憶部151に記憶される保留データのうちに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となるものが複数含まれている場合には、例えば後に成立した始動条件に基づく保留表示態様といった、いずれかの入賞時判定結果に基づく保留表示態様を、可変表示結果が「ハズレ」となる場合と同一の表示態様とすることができる。ここで、確変状態に制御されているときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となった場合には、2ラウンド大当たり状態に制御された後に再び確変状態となるが、2ラウンド大当たり状態では、15ラウンド大当たり状態に比べて特別可変入賞球装置7が形成する大入賞口に遊技球を進入させることが困難となり、15ラウンド大当たり状態に比べて遊技者にとって不利となる。そのため、遊技者は、確変状態において可変表示結果が「大当たり」となるときには、大当たり種別が「突確」となって2ラウンド大当たり状態となることよりも、大当たり種別が「通常」あるいは「確変」となって15ラウンド大当たり状態となることに対して、高い期待感を有することがある。そこで、15ラウンド大当たり状態に比べて遊技者にとって不利になる2ラウンド大当たり状態に続けて制御されることの認識を困難にして、遊技者の期待感が減退することを防止できる。

40

【0406】

特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が「小当たり」となった場合には、小当たり遊技状態となることにより、2ラウンド大当たり状態と同様の可変入賞動作としての2回開放遊技が行われる。そして、図59のステップS338では、ステップS336にてセットした保留表示設定テーブル167を参照することにより、始動入賞指定内容が「小当たり」であれば

50

、始動入賞指定内容が「突確（大当り）」である場合と同様に、保留表示態様を「青色表示」に決定することができる。

【0407】

加えて、図69のステップS577では、図61のステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「小当り」を示す場合に依じてステップS410で突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたことに基づいて、始動入賞指定データが「突確（大当り）」を示す場合と同様に、突確小当り演出となる演出動作を開始するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。

【0408】

これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための開始条件が成立する以前に、可変表示結果が「小当り」となって小当り遊技状態に制御される旨の判定結果に対応して可変入賞動作が行われる旨の判定がなされたときには、2ラウンド大当り状態に制御される旨の判定がなされたときと同様の演出態様での演出動作が可能となる。こうして、2ラウンド大当り状態に制御されるのか小当り遊技状態に制御されるのかを遊技者が区別可能に認識することを困難にして、小当り遊技状態となる場合でも2ラウンド大当り状態となった後に確変状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【0409】

主基板11から演出制御基板12に対して伝送される可変表示パターン指定コマンドにより「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンが指定された場合には、図66のステップS502にて擬似連続変動の進行に伴い擬似連演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードが決定される。このときには、可変表示結果が「ハズレ」であれば、演出コードSC22～SC39のいずれかが、RAM122の所定領域に記憶される。そして、「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示が開始されてから、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの可変表示中において、始動入賞の発生により成立した始動条件に対応する入賞時判定結果が「通常（大当り）」や「確変（大当り）」となったときには、「擬似連」の特定演出が実行される可変表示の終了後に図61のステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「通常（大当り）」あるいは「確変（大当り）」を示すことに依じてステップS412で15R大当り保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたこと、及び、図68のステップS551にて読み出された前回の演出コードが演出コードSC22～SC39のいずれかであることに基づいて、ステップS555にて擬似連継続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードが決定される。

【0410】

これにより、「擬似連」の特定演出が実行される可変表示中に成立した始動条件に対応する入賞時判定結果が「通常（大当り）」あるいは「確変（大当り）」となって15ラウンド大当り状態に制御される旨の判定がなされたときには、「擬似連」の特定演出が実行される可変表示が終了した後に実行される可変表示においても、擬似連継続演出を実行することにより、擬似連続変動の進行に伴って実行された擬似連演出を継続させることができる。こうして、「擬似連」の特定演出が実行される可変表示が終了した後でも、可変表示結果が「大当り」となって大当り状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【0411】

演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120は、図68のステップS555において、ステップS551における演出コード読出結果に基づき、ステップS554にてセットした図42（A）に示すような擬似連継続演出開始テーブル173Aを参照することにより、例えば「キャラクタ表示」の擬似連演出が実行されたならば「キャラクタ表示」の擬似連継続演出を実行し、「役物動作」の擬似連演出が実行されたならば「役物動作」の擬似連継続演出を実行し、「特別音出力」の擬似連演出が実行されたならば「特別音出力」の擬似連継続演出を実行するといったように、擬似連継続演出を擬似連演出に対

10

20

30

40

50

応する演出となるように決定する。

【0412】

これにより、例えば主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103などといった、遊技の進行を制御する構成における制御負担を増大させることなく、擬似連演出と継続性を有する擬似連継続演出を実行させて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0413】

主基板11から演出制御基板12に対して伝送される始動入賞指定コマンドには、例えばEXTデータなどとして、入賞時判定結果が「ハズレ」、「通常（大当たり）」、「確変（大当たり）」、「突確（大当たり）」、「小当たり」のいずれであるかを特定可能な情報が含まれている。演出制御基板12では、始動入賞指定コマンドによる指定内容を示す始動入賞指定データが、図48に示すような始動入賞情報バッファにて保留番号ごとに格納される。そして、図61に示すステップS404にて読み出された始動入賞指定データが「通常（大当たり）」あるいは「確変（大当たり）」を示すことに応じてステップS412で15R大当たり保留番号バッファ値が「0」以外の値に設定されたことなどに基づいて、図68のステップS555にて擬似連継続演出となる演出動作を開始するための変動中演出パターンに付された演出コードが決定される。

10

【0414】

これにより、始動入賞の発生を通知する始動入賞指定コマンドにより入賞時判定結果を特定可能に通知して、始動入賞の発生を通知する演出制御コマンドとは別個に入賞時判定結果を特定可能に通知する演出制御コマンドを送信する場合に比べて、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

20

【0415】

また、保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドにより入賞時判定結果を特定可能に通知する場合には、「0」以外の各保留記憶数に対応して、入賞時判定結果を特定可能な情報を含んだコマンドを用意しなければならなくなる。例えば保留記憶数の上限値が「4」で、入賞時判定結果が「ハズレ」、「通常（大当たり）」、「確変（大当たり）」、「突確（大当たり）」、「小当たり」の5通りあるとすれば、「1」～「4」の保留記憶数のそれぞれに対応して5種類ずつの小計20種類の保留記憶数通知コマンドに、保留記憶数が「0」であることを通知する1種類の保留記憶数通知コマンドを加えた、合計21種類の保留記憶数通知コマンドを用意しなければならなくなる。これに対して、始動入賞の発生を通知する始動入賞指定コマンドにより入賞時判定結果を特定可能に通知すれば、各入賞時判定結果を特定可能に指定する5種類の始動入賞指定コマンドが必要となる一方で、「0」～「4」の保留記憶数に対応した5種類の保留記憶数通知コマンドを用意すればよい。この場合には、始動入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドをあわせても、合計10種類の演出制御コマンドを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

30

【0416】

図6や図7に示す可変表示パターンには、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンのうちに、滑り演出を実行可能とする可変表示パターンが含まれている。そして、図65のステップS472にて可変表示パターンが滑り演出を実行する「滑りあり」であると判定された場合には、ステップS480にて「滑り実行あり」に決定されたことに基づいて、ステップS484にて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる仮停止図柄を決定するとともに、ステップS487にて滑り前右仮停止図柄を決定する。こうした決定結果に基づいて図60のステップS152にて飾り図柄可変表示中処理が実行されることにより、仮停止表示させる飾り図柄を変更する滑り演出が実行されてから擬似連続変動を実行させることができる。これにより、滑り演出が実行されることで、遊技者は擬似連続変動が行われることを認識することができ、遊技の興趣を向上することができる。

40

【0417】

図66のステップS501にて「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであ

50

ると判定された場合には、ステップS503にて擬似連予告設定処理を実行する。このとき、図67のステップS524にて「擬似連予告あり」に決定されたことに基づいて、ステップS527にて擬似連予告となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定し、ステップS532にて「擬似連予告あり」に決定されたことに基づいて、ステップS536にて擬似連予告となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。こうした決定結果に基づいて図60のステップS152にて飾り図柄可変表示中処理が実行されることにより、擬似連続変動が実行された後にさらに擬似連続変動が実行される可能性があることを予告する擬似連予告となる演出動作を実行させることができる。こうした擬似連予告が実行されることにより、擬似連続変動が継続することに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0418】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。

【0419】

上記実施の形態では、図59のステップS338において、ステップS336でセットした図35に示すような保留表示設定テーブル167を参照することにより、始動入賞指定内容が「通常（大当たり）」であれば保留表示態様を「赤色表示」に決定することができる一方で、始動入賞指定内容が「確変（大当たり）」であれば保留表示態様を「黄色表示」に決定することができるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、始動入賞指定内容が「確変（大当たり）」であるときにも、始動入賞指定内容が「通常（大当たり）」である場合と同様に、保留表示態様を「赤色表示」に決定することができるようにしてもよい。これにより、15ラウンド大当たり状態に制御されるか2ラウンド大当たり状態に制御されるかを、遊技者が区別可能に認識できる演出態様とする一方で、15ラウンド大当たり状態に制御される場合には、その15ラウンド大当たり状態の終了後に時短状態に制御されるのか確変状態に制御されるのかを、遊技者が区別可能に認識することを困難にして、大当たり種別が「通常」となって大当たり遊技状態の終了後に時短状態となる場合でも大当たり種別が「確変」となって大当たり遊技状態の終了後に確変状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0420】

また、図35に示すような保留表示設定テーブル167では、保留表示態様決定用の乱数値SR9に応じて、始動入賞指定内容が「通常（大当たり）」や「確変（大当たり）」、「突確」、「小当たり」となる場合でも、始動入賞指定内容が「ハズレ」となる場合と同様に、保留表示態様を「白色表示」に決定することがある。これにより、保留表示態様が「白色表示」の場合でも、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることがあるようにして、可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることの意外性を高め、遊技の興趣を向上させている。これに対して、少なくとも突確小当たり保留中フラグがオフであるときには、始動入賞指定内容が「通常（大当たり）」や「確変（大当たり）」、「突確」、「小当たり」となる場合には、保留表示態様決定用の乱数値SR9に関わりなく、始動入賞指定内容が「ハズレ」であるときとは異なる保留表示態様とするようにしてもよい。あるいは、始動入賞指定内容が「ハズレ」であるときでも、保留表示態様決定用の乱数値SR9などに応じて、始動入賞指定内容が「通常（大当たり）」や「確変（大当たり）」、「突確」、「小当たり」であるときと同様の保留表示態様となることがあるようにしてもよい。これにより、例えば保留表示態様が「赤色表示」や「黄色表示」、「青色表示」の場合でも、可変表示結果が「ハズレ」となることがあるようにして、可変表示結果が「ハズレ」となる場合でも可変表示結果が「大当たり」や「小当たり」となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

【0421】

上記実施の形態では、大当たり遊技状態として、15回開放遊技が行われる15ラウンド大当たり状態と、2回開放遊技が行われる2ラウンド大当たり状態とが設けられるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、より多くの種類の大当たり遊技状

50

態を設けるようにしてもよい。一例として、大当り遊技状態におけるラウンド数が「15」となる15ラウンド大当り状態やラウンド数が「2」となる2ラウンド大当り状態の他に、ラウンド数が「7」となる7ラウンド大当り状態を設けるようにしてもよい。この場合には、入賞時判定において大当り遊技状態におけるラウンド数を特定し、特定されたラウンド数に応じて、保留表示態様を異ならせるようにしてもよい。例えば、ラウンド数が「15」の15ラウンド大当り状態に制御される場合には保留表示態様を「赤色表示」とし、ラウンド数が「7」の7ラウンド大当り状態に制御される場合には保留表示態様を「黄色表示」とし、ラウンド数が「2」の2ラウンド大当り状態に制御される場合には保留表示態様を「青色表示」とすればよい。

【0422】

上記実施の形態では、入賞時判定結果としての特図判定結果が「大当り」や「小当り」といった当りとなる場合に、図53のステップS232、S233にて前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了していないと判定されたことに基づいて、ステップS235にて図11(B)に示すような第2可変表示パターン種別決定テーブル133Bをセットしてから、ステップS236にて可変表示パターン種別を決定する。これにより、特図判定結果が当りとなる場合に、前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了していなければ、「擬似連」の特定演出が実行されないように可変表示パターンを決定して、連続演出や突確小当り演出、突確小当り継続演出、擬似連継続演出といった、複数回の可変表示にわたって実行される演出動作が、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出などにより途切れてしまうことを防止するようにした。

【0423】

また、特図判定結果が「ハズレ」である場合には、図56のステップS271にて図21に示すようなテーブル選択設定に従った可変表示パターン決定テーブルをセットしてから、ステップS273にて可変表示パターンを決定する。これにより、可変表示結果が「ハズレ」となる特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときに、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった当りとなる可変表示の実行が保留されていれば、「擬似連」の特定演出が実行されないように可変表示パターンを決定して、連続演出や突確小当り演出、突確小当り継続演出、擬似連継続演出といった、複数回の可変表示にわたって実行される演出動作が、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出などにより途切れてしまうことを防止するようにした。

【0424】

これに対して、特図判定結果が当りとなる場合に前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了していないときや、可変表示結果が「ハズレ」となる特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始される場合に可変表示結果が当りとなる可変表示の実行が保留されているときでも、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンにも決定することができるよう、可変表示パターン種別決定テーブルや可変表示パターン決定テーブルにおけるテーブルデータを設定してもよい。この場合には、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンによる可変表示が開始されるときに、連続演出や突確小当り演出、突確小当り継続演出、擬似連継続演出といった、複数回の可変表示にわたって実行される演出動作が既に開始されていれば、その既に開始されている演出動作の方を、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出よりも優先して継続させるようにすればよい。一例として、図66のステップS501にて「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定されたときには、前回の演出コードを読み出し、読み出された演出コードに基づいて、連続演出や突確小当り演出、突確小当り継続演出、擬似連継続演出といった、複数回の可変表示にわたって実行される演出動作が既に開始されているか否かを判定する。このとき、既に開始されていると判定された場合には、ステップS503の処理に進み、ステップS502、S503の処理を実行しないようにすればよい。

【0425】

また、ステップS502の処理では、前回の演出コードを読み出し、読み出された演出コードが擬似連演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付されたもの

10

20

30

40

50

であった場合には、その擬似連演出と継続性を有するように対応付けられた擬似連演出が実行されるように、変動中演出パターンに付された演出コードを決定すればよい。一例として、前回の演出コードが「キャラクタ表示」の擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードである場合には、今回の擬似連演出を実行するための演出コードとして、「キャラクタ表示」の擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードに決定すればよい。これにより、複数回の可変表示において連続して「擬似連」の特定演出が実行される場合に、前回の擬似連演出に対応する擬似連演出を継続させて、大当たり遊技状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【0426】

あるいは、図66のステップS501にて「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定されたときには、前回の演出コードを読み出し、読み出された演出コードに対応する演出動作における大当たり信頼度（可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態となることに対する期待度）に応じて、既に開始されている演出動作を優先させるか、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出を優先させるかを、決定するようにしてもよい。例えば、上記実施の形態では、擬似連継続演出が実行されれば複数回の可変表示のうちに可変表示結果が「大当たり」となることが確定する一方で、連続演出が実行されたときには、可変表示結果が「大当たり」となることもあれば、可変表示結果が「大当たり」となることなく連続演出が終了することもある。そこで、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンである場合には、既に開始されている演出動作が擬似連継続演出であるか連続演出であるかを判定し、擬似連継続演出であればステップS503の処理に進む一方で、連続演出であればステップS502の処理に進んで可変表示パターンに対応した擬似連演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定してもよい。

【0427】

あるいは、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンが指定された場合には、複数回の可変表示にわたって実行される演出動作が既に開始されているか否かを判定し、既に開始されていると判定したときには、所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて、既に開始されている演出動作を優先させるか、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出を優先させるかを、決定するようにしてもよい。このときには、指定された可変表示パターンなどに基づいて可変表示結果が「大当たり」となるか否かを判定し、その判定結果に応じて、擬似連演出を優先させる割合を異ならせるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の特定演出が実行される可変表示パターンによる可変表示での表示結果が「大当たり」となる場合には、「ハズレ」となる場合に比べて高い割合で、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出を優先させるようにすればよい。これにより、複数回の可変表示にわたって実行される演出動作が、新たな擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出などにより途切れることで、可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態となることに対する遊技者の期待感が高められ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0428】

さらに、特図判定結果が当たりとなる場合に前回の特別図柄や飾り図柄の可変表示が終了していないときや、可変表示結果が「ハズレ」となる特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始される場合に可変表示結果が当たりとなる可変表示の実行が保留されているときには、「擬似連」の特定演出を実行する複数種類の可変表示パターンのいずれかに決定するように、可変表示パターン種別決定テーブルや可変表示パターン決定テーブルにおけるテーブルデータを設定してもよい。これにより、始動入賞の発生に基づいて可変表示結果が当たりとなる可変表示の実行が保留された場合に、複数回の可変表示において連続して「擬似連」の特定演出を実行してから、可変表示結果が当たりとなる可変表示における表示結果を停止表示することができる。この場合には、複数回の可変表示において連続して「擬似連」の特定演出が実行されることで、可変表示結果が当たりとなって大当たり遊技状態や小当たり遊技

10

20

30

40

50

状態となることに対する遊技者の期待感が高められ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0429】

上記実施の形態では、図68のステップS553にて15R大当り保留番号バッファ値が「0」以外の値であることに基づいてステップS555の処理を実行して擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。これにより、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」あるいは「確変」となる可変表示の実行が保留されている場合に限り、擬似連継続演出が行われるようにしていた。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば可変表示結果が「ハズレ」となる可変表示の実行のみが保留されている場合でも、擬似連継続演出を行うことができるようにしてもよい。一例として、図68のステップS553にて15R大当り保留番号バッファ値が「0」である場合には、所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて、擬似連継続演出を実行するか否かを決定し、実行する旨の決定がなされた場合には、ステップS551での演出コード読出結果や始動保留数バッファ値に応じて、擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定すればよい。こうして可変表示結果が「ハズレ」となる可変表示の実行のみが保留されている場合でも擬似連継続演出を実行可能とすることで、可変表示結果が「大当り」となることなく擬似連継続演出が終了する場合でも、可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【0430】

また、「擬似連」の特定演出が実行された後に、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」あるいは「確変」となる可変表示の実行が保留されている場合でも、擬似連継続演出が行われないことがあるようにしてもよい。一例として、図68のステップS553にて15R大当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合には、所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて、擬似連継続演出を実行するか否かを決定し、実行する旨の決定がなされたときに、ステップS554の処理に進むようにすればよい。このときには、可変表示結果が「大当り」となる可変表示の実行が保留されているか否かに応じて、擬似連継続演出を実行する旨の決定がなされる割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、図68のステップS553にて15R大当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合には、「0」である場合に比べて高い割合で擬似連継続演出を実行する旨の決定がなされるように、擬似連継続演出実行決定テーブルのテーブルデータといった決定用データを設定すればよい。これにより、擬似連継続演出が実行されるか否かに応じて、可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となることに対する遊技者の期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0431】

さらに、図68のステップS553における15R大当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かの判定結果に応じて、擬似連継続演出を実行するときの演出態様を複数種類のいずれかに決定する場合に、それぞれの演出態様に決定される割合を異ならせるようにしてもよい。これにより、擬似連継続演出を実行するときの演出態様に応じて、可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となることに対する遊技者の期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0432】

上記実施の形態では、図69のステップS571にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値であることに基づいてステップS577の処理を実行して突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。これにより、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可変表示の実行が保留されている場合と、可変表示結果が「小当り」となる可変表示の実行が保留されている場合に限り、突確小当り演出が行われるようにしていた。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば可変表示結果が「ハズレ」となる可変表示の実行のみが保留されている場合でも、突確小当り演出を行うことができるようにしてもよい。一例として、図69のステップ

S 5 7 1にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」である場合には、所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて、突確小当り演出を実行するか否かを決定し、実行する旨の決定がなされた場合には、始動保留数バッファ値などに応じて、突確小当り演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定すればよい。こうして可変表示結果が「ハズレ」となる可変表示の実行のみが保留されている場合でも突確小当り演出を実行可能とすることで、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることや可変表示結果が「小当り」となることなく突確小当り演出が終了する場合でも、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となって2ラウンド大当り状態となることや、可変表示結果が「小当り」となって可変入賞動作が行われることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0433】

また、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可変表示の実行が保留されている場合や、可変表示結果が「小当り」となる可変表示の実行が保留されている場合でも、突確小当り演出が行われないことがあるようにしてもよい。一例として、図69のステップS 5 7 5にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合には、所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて、突確小当り演出を実行するか否かを決定し、実行する旨の決定がなされたときに、ステップS 5 7 6の処理に進むようにすればよい。このときには、突確小当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かに応じて、突確小当り演出を実行する旨の決定がなされる割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、図69のステップS 5 7 5にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合には、「0」である場合に比べて高い割合で突確小当り演出を実行する旨の決定がなされるように、突確小当り演出実行決定テーブルのテーブルデータといった決定用データを設定すればよい。これにより、突確小当り演出が実行されるか否かに応じて、2ラウンド大当り状態や可変入賞動作にて2回開放遊技が行われることに対する遊技者の期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0434】

さらに、図69のステップS 5 7 5では突確小当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かの判定を行い、その判定結果に応じて、突確小当り演出を実行するときの演出態様を複数種類のいずれかに決定する場合に、それぞれの演出態様に決定される割合を異ならせるようにしてもよい。これにより、突確小当り演出を実行するときの演出態様に応じて、2ラウンド大当り状態や可変入賞動作にて2回開放遊技が行われることに対する遊技者の期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0435】

上記実施の形態では、図69のステップS 5 7 1にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値であることに基づいてステップS 5 8 4で突確小当り継続演出設定処理を実行して突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定する。これにより、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可変表示の実行が保留されている場合と、可変表示結果が「小当り」となる可変表示の実行が保留されている場合に限り、突確小当り継続演出が行われるようにしていた。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば可変表示結果が「ハズレ」となる可変表示の実行のみが保留されている場合でも、突確小当り継続演出を行うことができるようにしてもよい。一例として、図69のステップS 5 7 1にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」である場合にもステップS 5 7 2～S 5 7 4の処理を実行し、ステップS 5 7 4にて演出コードSC 7 9～SC 9 0のいずれかであると判定されたときには、所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて、突確小当り継続演出を実行するか否かを決定し、実行する旨の決定がなされた場合には、始動保留数バッファ値などに応じて、突確小当り継続演出を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定すればよい。こうして可変表示結果が「ハズレ」となる可変表示の実行のみが保留されている場合でも突確小当り継続演出を実行可能とすることで、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることや可変表示結果が「小当り」となることなく突確小当り演出が終了する場合で

40

50

も、続けて可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となって2ラウンド大当り状態となることや、続けて可変表示結果が「小当り」となって可変入賞動作が行われることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【0436】

また、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる可変表示の実行が保留されている場合や、可変表示結果が「小当り」となる可変表示の実行が保留されている場合でも、突確小当り継続演出が行われないことがあるようにしてもよい。一例として、図69のステップS575にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合に、ステップS574にて演出コードSC79～SC90のいずれかであると判定されたときには、所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて、突確小当り継続演出を実行するか否かを決定し、実行する旨の決定がなされたときに、ステップS584にて突確小当り継続演出設定処理を実行すればよい。このときには、突確小当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かに応じて、突確小当り継続演出を実行する旨の決定がなされる割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、図69のステップS575にて突確小当り保留番号バッファ値が「0」以外の値である場合には、「0」である場合に比べて高い割合で突確小当り継続演出を実行する旨の決定がなされるように、突確小当り継続演出実行決定テーブルのテーブルデータといった決定用データを設定すればよい。これにより、突確小当り継続演出が実行されるか否かに応じて、2ラウンド大当り状態や可変入賞動作にて2回開放遊技が続けて行われることに対する遊技者の期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0437】

さらに、図69のステップS584にて実行される突確小当り継続演出設定処理では突確小当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かの判定を行い、その判定結果に応じて、突確小当り継続演出を実行するときの演出態様を複数種類のいずれかに決定する場合に、それぞれの演出態様に決定される割合を異ならせるようにしてもよい。これにより、突確小当り継続演出を実行するときの演出態様に応じて、2ラウンド大当り状態や可変入賞動作にて2回開放遊技が続けて行われることに対する遊技者の期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0438】

上記実施の形態では、図71のステップS615にて15R大当り保留番号バッファ値が「0」である場合に、ステップS616にてセットしたハズレ時連続演出実行決定テーブル176Aを参照することにより、ステップS619にて連続演出の有無を決定する。これにより、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」や「確変」となる可変表示の実行が保留されていない場合でも、連続演出が行われることがあるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」や「確変」となる可変表示の実行が保留されていない場合には、連続演出が行われないようにしてもよい。一例として、ステップS615にて15R大当り保留番号バッファ値が「0」である場合には、そのまま連続演出設定処理を終了すればよい。これにより、連続演出が実行されることにより、遊技者は連続演出が実行される複数回の可変表示のうちに可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となることを認識することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0439】

図71のステップS621にて15R大当り保留番号バッファ値が「0」であるか否かの判定結果に応じて、連続演出を実行するときの演出態様を複数種類のいずれかに決定する場合に、それぞれの演出態様に決定される割合を異ならせるようにしてもよい。これにより、連続演出を実行するときの演出態様に応じて、可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となることに対する遊技者の期待感を異ならせて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0440】

上記実施の形態では、擬似連続変動の進行に伴って擬似連演出が実行される可変表示が

終了した後は、次回の可変表示などにおいて擬似連継続演出が実行されることがある一方で、連続演出が実行される複数回の可変表示が行われた後に可変表示結果が「ハズレ」となる可変表示が終了した後は、次回の可変表示などにおいて、連続演出に対応する演出動作を継続させることはないものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、連続演出についても、次回の可変表示などにおいて連続演出に対応する演出動作を継続させるようにしてもよい。一例として、図71のステップS613にて読出結果が演出コードSC61～SC66のいずれでもないと判定された場合には、その読出結果が演出コードSC68、SC70、SC72のいずれかであるか、それら以外の演出コードであるかを判定する。このとき、演出コードSC68、SC70、SC72のいずれかであると判定された場合には、図68に示すステップS553～S557の処理を連続演出に適合させた処理などが実行されるようにして、連続演出に対応する演出動作を継続させるようにすればよい。これにより、連続演出が実行される可変表示中に成立した始動条件に対応する入賞時判定結果が「通常（大当たり）」あるいは「確変（大当たり）」となって15ラウンド大当たり状態に制御される旨の判定がなされたときには、連続演出が実行される可変表示が終了した後に実行される可変表示においても、連続演出に対応する演出動作を継続させることができる。こうして、連続演出が実行される可変表示が終了した後も、可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。このときには、擬似連継続演出の場合と同様の変形を加えることにより、遊技の興趣を向上させるようにしてもよい。

【0441】

上記実施の形態では、始動入賞指定コマンドと保留記憶数通知コマンドとを、別個の演出制御コマンドとして用意するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば保留記憶数通知コマンドのみにより、始動条件が成立したことで、入賞時判定結果と、保留記憶数とを、通知するようにしてもよい。

【0442】

擬似連続変動が行われる可変表示や擬似連継続演出が実行される可変表示、及び、連続演出が実行される可変表示における演出動作の差異を低減するため、以下のように最終停止図柄や仮停止図柄が決定されるようにしてもよい。すなわち、連続演出が実行される可変表示において可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなるように決定する。また、擬似連継続演出が実行される可変表示において可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなるように決定する。そして、連続演出や擬似連継続演出が実行される可変表示において可変表示結果が「大当たり」となる場合には、最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを、例えば連続演出や擬似連継続演出が実行された前回の可変表示において「左」の飾り図柄表示部5Lにおける確定飾り図柄が揃って停止表示される大当たり組合せの飾り図柄とするといったように、連続演出や擬似連継続演出が実行された前回の可変表示において擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなった確定飾り図柄に対応するものとなるように決定する。加えて、「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンとして、擬似連続変動における仮停止図柄が「リーチ」となるものを含むように決定される可変表示パターンを用意する。一例として、擬似連中再変動回数が「3回」で擬似連回数が「4回」となる可変表示パターンにおいて、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを仮停止表示する擬似連続変動を行った後に、「リーチ」となる飾り図柄の組合せを仮停止表示する擬似連続変動を行い、その後に擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを仮停止表示する擬似連続変動を行ってから、大当たり組合せの確定飾り図柄を停止表示する可変表示パターンなどを用意すればよい。これにより、擬似連続変動が行われる場合と、擬似連継続演出が実行される場合と、連続演出が実行される場合とを、遊技者が区別可能に認識することを困難にする。こうして、入賞時判定結果が「大当たり」となる始動入賞の発生したタイミングが「擬似連」の特定演出が実行される可変表示中でなくても、前回の可変表示が終了する以前であれば、連続演出として擬似連続変動や擬似連継続演出が実行

される場合と同様の演出動作を実行して、遊技の興趣を向上させることができる。

【0443】

また、擬似連演出、擬似連継続演出及び連続演出として実行される演出動作は、飾り図柄の変動回数に対応して、同様の演出動作となるように設定されてもよい。一例として、擬似連続変動が行われる飾り図柄の可変表示中において、3回目の変動中（2回目の擬似連続変動が行われた後の変動中）に擬似連演出として実行される演出動作と、連続演出が行われる場合における3回目の飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作と、擬似連回数が「2回」となる可変表示パターンに対応した飾り図柄の可変表示が終了した後に、擬似連継続演出が行われる場合における1回目の飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作とが、同様の演出動作となるように、変動中演出パターンが設定されるようにしてもよい。これに対して、擬似連演出、擬似連継続演出及び連続演出として実行される演出動作は、飾り図柄の変動回数に対応して、互いに異なる演出動作となるように設定されてもよい。

10

【0444】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が図66のステップS504にて擬似連継続演出設定処理を実行することにより、「擬似連」の特定演出が実行される可変表示の終了後でも、擬似連演出に対応する演出動作を継続させるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103などによる決定結果に基づき、擬似連演出に対応する演出動作を継続させるようにしてもよい。この場合には、擬似連継続演出を実行可能な可変表示パターンを用意しておく。また、RAM102の所定領域などに、前回の可変表示で用いた可変表示パターンを記憶させておく。そして、図56のステップS273にて可変表示パターンを決定するときに、当り保留カウント値が「0」以外の値であれば、前回の可変表示パターンを読み出し、その可変表示パターンが「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであることに対応して、擬似連継続演出を実行可能な可変表示パターンに決定すればよい。

20

【0445】

擬似連継続演出として実行される演出動作は、擬似連演出として実行される演出動作との継続性を有する任意の演出動作であればよい。例えば、擬似連演出にて画像表示装置5の表示領域に表示されるキャラクタ画像と同一のキャラクタ画像を、擬似連継続演出においても表示させるようにしてもよい。あるいは、擬似連演出にて表示されたキャラクタ画像と同一のキャラクタを示すものの、表示される大きさやキャラクタの全部または一部の表示色が異なるキャラクタ画像を、擬似連継続演出において表示させるようにしてもよい。あるいは、遊技者が操作ボタン30を操作したことに対応してメッセージが表示される演出動作が擬似連演出として実行される場合には、擬似連継続演出として、遊技者が操作ボタン30を操作したときに擬似連演出で表示されたメッセージに続く内容を有するメッセージを、表示させるようにしてもよい。あるいは、擬似連演出として演出用役物31の可動部材を動作させる「役物動作」の演出動作が実行される場合には、擬似連継続演出として、擬似連演出で動作させた演出用役物31の可動部材とは異なる可動部材を動作させたり、擬似連演出で動作させた可動部材よりも多くの可動部材を動作させるようにしてもよい。また、キャラクタ画像やメッセージを表示するものに限定されず、擬似連演出や擬似連継続演出として背景画像を変化させる演出動作が行われてもよいし、背景画像の表示色を変化させる演出動作が行われてもよい。あるいは、特別音として出力する音声を、開始条件が1回成立したことに基づいて行われた擬似連続変動の回数や、擬似連継続演出の実行回数に応じて、異ならせる演出動作が行われるようにしてもよい。あるいは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の擬似連演出として、擬似連続変動の進行に伴い、例えば図84(A)、(E)及び(G)に示したような突確小当り演出と同様の演出動作が行われるものが含まれていてもよい。そして、この擬似連演出が実行される飾り図柄の可変表示が開始されてから、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの可変表示中において、始動入賞の発生により成立した始動条件に対応する入賞時判定結果が「通常

30

40

50

（大当り）」や「確変（大当り）」となったときには、擬似連継続演出として、例えば図 8 4（J）、図 8 5（B）及び（D）に示したような突確小当り継続演出と同様の演出動作や、例えば図 8 2（C）及び（E）あるいは図 8 3（C）及び（E）に示したような連続演出と同様の演出動作のいずれかが、行われるようにしてもよい。また、擬似連演出が実行される飾り図柄の可変表示中において成立した始動条件に対応する入賞時判定結果が「突確（大当り）」や「小当り」となったときには、擬似連継続演出として、例えば図 8 4（J）、図 8 5（B）及び（D）に示したような突確小当り継続演出と同様の演出動作が行われる一方で、その入賞時判定結果が「通常（大当り）」や「確変（大当り）」となったときには、擬似連継続演出として、例えば図 8 2（C）及び（E）あるいは図 8 3（C）及び（E）に示したような連続演出と同様の演出動作が行われるようにしてもよい。

10

【0446】

上記実施の形態では、図 6 8 のステップ S 5 5 1 にて読み出した前回の演出コードに基づき擬似連継続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定し、図 6 9 のステップ S 5 7 1 にて読み出した前回の演出コードに基づき突確小当り演出や突確小当り継続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定し、図 7 1 のステップ S 6 1 2 にて読み出した前回の演出コードに基づき連続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば前回の可変表示パターンに基づき擬似連継続演出や突確小当り演出、突確小当り継続演出、連続演出といった各種の演出動作を実行するか否かの決定を行うようにしてもよい。一例として、RAM 1 2 2 の所定領域には、前回の可変表示パターンを特定可能なデータ（例えば可変表示パターン指定コマンドの EXT データなど）を記憶しておき、図 6 8 に示すステップ S 5 5 1、図 6 9 に示すステップ S 5 7 1、図 7 1 に示すステップ S 6 1 2 の各処理を実行するより前に、前回の可変表示パターンを読み出す。そして、このとき読み出された可変表示パターンが、図 6 に示すスーパー PA 3-1～スーパー PA 3-8、スーパー PB 3-1～スーパー PB 3-5 のいずれかである場合には、擬似連継続演出や突確小当り演出、突確小当り継続演出、連続演出といった各種の演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定せずに、変動中演出設定処理を終了する。他方、読み出された可変表示パターンが「非リーチ」あるいは「ノーマル」の可変表示パターンである場合には、擬似連継続演出や突確小当り演出、突確小当り継続演出、連続演出といった各種の演出動作を実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定するための処理を実行する。これにより、前回の飾り図柄の可変表示において、例えば可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるように設定されたリーチ演出を行った場合には、擬似連継続演出や突確小当り演出、突確小当り継続演出、連続演出といった複数回の可変表示にわたって行われる演出動作を、途中でであっても終了させる。こうして、複数回の可変表示にわたって行われる演出動作の継続性を認識することが困難になる場合には、複数回の可変表示にわたって行われる演出動作が途中で終了するようにしてもよい。また、図 6 9 に示すステップ S 5 7 1 の処理を実行するより前に読み出した前回の可変表示パターンに基づき突確小当り演出や突確小当り継続演出を終了させる場合には、例えばステップ S 5 7 5 の処理に進むことにより、新たに突確小当り演出となる演出動作を開始させるように、変動中演出パターンに付された演出コードを決定してもよい。図 7 1 に示すステップ S 6 1 2 の処理を実行するより前に読み出した前回の可変表示パターンに基づき連続演出となる演出動作を終了させる場合には、例えばステップ S 6 1 4 の処理に進むことにより、新たに連続演出となる演出動作を開始させるように、変動中演出パターンに付された演出コードを決定してもよい。

20

30

40

【0447】

「擬似連」の特定演出が実行される割合や、擬似連継続演出、連続演出などが実行される割合は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態（例えば通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるか）に応じて、異ならせるようにしてもよい。一例として、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態であるときには、通常状態であるときに比べて、「擬似連

50

」の特定演出が実行される割合や、擬似連継続演出、連続演出などの各演出動作が実行される割合が、少なくなるようにしてもよい。通常状態に比べて大当り遊技状態に制御する旨の決定がなされる確率が高められた確変状態では、確変状態であることを特定可能な所定の演出動作（例えば背景画像の変化など）が行われることにより、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった当りになることに対する遊技者の期待感が高められており、「擬似連」の特定演出や擬似連継続演出、連続演出などにより期待感を高める効果が減退する。そこで、確変状態であるときには、これらの演出動作が実行される割合を低下させることにより、期待感を高める効果が減退した演出動作を無駄に実行することによる遊技興趣の低下を防止することができる。他の一例として、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときには、通常状態であるときに比べて、「擬似連」の特定演出が実行される割合は少なくなる一方で、連続演出が実行される割合は増えるようにしてもよい。これにより、開始条件が1回成立したことに基づく平均的な可変表示時間を短縮しつつ、連続演出となる演出動作により可変表示結果が当りとなることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0448】

上記実施の形態では、図66のステップS501にて「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンであると判定された場合に、ステップS503にて擬似連予告設定処理を実行することにより決定した演出コードに基づき、擬似連続変動が継続することを予告する擬似連予告となる演出動作が実行されるものとして説明した。これに加えて、連続演出や擬似連継続演出が実行される場合にも、それぞれの演出動作が行われることを予告する予告演出が実行されるようにしてもよい。このとき実行される予告演出は、擬似連予告となる演出動作と同様の演出動作であってもよいし、擬似連予告となる演出動作とは異なる演出動作であってもよい。

20

【0449】

上記実施の形態では、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が図56のステップS273にて可変表示パターンを決定することにより、擬似連続変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなるように設定される。これに対して、例えば演出制御基板12といったサブ側の制御基板において、擬似連続変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる割合が高くなるように、飾り図柄の可変表示を含めた演出動作の内容を決定するようにしてもよい。一例として、可変表示パターンとしては、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間やリーチ演出などに応じた複数種類の可変表示パターンを用意する。また、図柄変動制御パターンとしては、1つの可変表示パターンに対応して、「擬似連」の特定演出の有無や擬似連回数などに応じた複数種類の図柄変動制御パターンを用意する。そして、「擬似連」の特定演出を実行するか否かの決定や、「擬似連」の特定演出を実行する場合の擬似連回数の決定は、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が行うようにすればよい。この場合、例えば可変表示パターン指定コマンドにより指定された可変表示パターンが可変表示時間を30秒とするものであれば、図62に示すステップS434の処理を実行するより前に、可変表示パターンに対応して用意された複数種類の図柄変動制御パターンのいずれかを、今回の飾り図柄の可変表示における演出動作を制御するための演出制御パターンとして決定する。具体的な一例では、「擬似連」の特定演出を含めた飾り図柄の可変表示を10秒間にわたり実行した後に再変動表示やリーチ演出などを含めた飾り図柄の可変表示を20秒間にわたり実行する図柄変動制御パターン（第1図柄変動制御パターン）と、「擬似連」の特定演出を含まずに飾り図柄の可変表示態様がリーチ状態となった後のリーチ演出などを含めた飾り図柄の可変表示を30秒間にわたり実行する図柄変動制御パターン（第2図柄変動制御パターン）とのいずれかに、決定されればよい。このときには、可変表示結果が「大当り」となるか否かに応じて各図柄変動制御パターンに決定される割合が異なるように決定用データが構成された図柄変動制御パターン決定テーブルなどが参照されればよい。例えば、図柄変動制御パターン決定テーブルでは、可変表示結果が「大当り」となる場合には「ハズレ」となる場合に比べて、第1図柄変動制御パタ

30

40

50

ーンに決定される割合が高くなるように、決定用データが構成されていればよい。

【0450】

上記実施の形態では、図66のステップS502にて可変表示パターンに対応した演出コードを決定することにより、擬似連続変動の進行に伴って実行される擬似連演出となる演出動作が、「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示に対応して一括に決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示における飾り図柄の変動回数ごとに、擬似連演出となる演出動作が個別に決定されるようにしてもよい。ここで、飾り図柄の変動回数は、開始条件が1回成立したことに基づく全部の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける飾り図柄の変動表示中を「1」とし、その後に仮停止表示された飾り図柄が擬似連続変動により再変動表示されるごとに「1」ずつ加算されるものとする。また、「キャラクタ表示」の擬似連演出となる演出動作として、キャラクタ画像MC101を表示する演出動作、キャラクタ画像MC101とキャラクタ画像MC102を表示する演出動作、キャラクタ画像MC101～MC103を表示する演出動作のいずれかが、飾り図柄の変動回数ごとに決定されるものとする。この場合には、例えば図94に示すような擬似連演出決定テーブル180を参照することにより、飾り図柄の変動回数ごとに表示するキャラクタ画像を決定する。擬似連演出決定テーブル180は、飾り図柄の変動回数が「1」であることや、前回の飾り図柄の変動中に表示するものとしたキャラクタ画像（前回のキャラクタ画像）に応じて、「1」～「150」の範囲の値をとる擬似連演出決定用の乱数値を、今回の飾り図柄の変動中に表示するキャラクタ画像の決定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。演出制御用CPU120は、図66のステップS502にて「キャラクタ表示」の擬似連演出を実行することが決定された場合に、ランダムカウンタなどから抽出した擬似連演出決定用の乱数値を示す数値データに基づき、擬似連演出決定テーブル180を参照することにより、飾り図柄の変動回数ごとに表示するキャラクタ画像を決定すればよい。このときには、前回のキャラクタ画像と同一のキャラクタ画像、あるいは、前回のキャラクタ画像に対してステップアップとなるキャラクタ画像のうちから、今回の変動中に表示するキャラクタ画像を決定することができる。「役物動作」の擬似連演出についても、「キャラクタ表示」の擬似連演出と同様にして、前回の役物動作と同一の役物動作、あるいは、前回の役物動作に対してステップアップとなる役物動作のうちから、今回の変動中に実行する役物動作を決定できればよい。

【0451】

上記実施の形態では、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が、図56のステップS273にて可変表示パターンを決定する際に、図6及び図7に示すような複数種類の可変表示パターンのうちで、「滑りなし」あるいは「滑りあり」と結合された「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定することができる。そして、「滑りあり」と結合された「擬似連」の特定演出を実行する可変表示パターンに決定された場合には、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図65のステップS472におけるYesの判定に基づきステップS478～S481の処理を実行することにより、擬似連続変動の実行回数に応じて滑り演出を実行するか否かを決定することができる。これに対して、滑り演出を実行するか否かの決定は、主基板11の側と演出制御基板12の側とのうち、いずれか一方のみにおいて行われるようにしてもよい。一例として、図65のステップS472にて「滑りあり」とであると判定された場合には、ステップS478～S481の処理を実行せずにステップS482～S487の処理に進み、滑り演出を実行するための設定を行うようにしてもよい。この例では、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が図56のステップS273にて可変表示パターンを決定すれば、滑り演出を実行ありとするか実行なしとするかまでが、決定されることになる。他の一例として、可変表示パターンとしては「擬似連」の特定演出を実行するか否かに応じた複数種類の可変表示パターンを用意して、「滑りなし」あるいは「滑りあり」との結合はなされていなくてもよい。この場合、図65に示すステップS471の処理やステップS477の処理を実行した後は、

ステップ472の処理を実行せずにステップS478の処理に進み、滑り実行の有無を決定すればよい。この例では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が図65のステップS478～S481の処理を実行することにより、滑り演出を実行ありとするか実行なしとするかが決定されることになる。例えば、滑り演出となる演出動作として、仮停止表示されている飾り図柄に所定のキャラクタ画像が作用して再変動させる演出動作が行われる場合には、滑り演出の有無に応じて、飾り図柄の可変表示時間を異ならせることが望ましい。この場合には、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が図56のステップS273にて可変表示パターンを決定することで、滑り演出を実行ありとするか実行なしとするかが、決定されるようにすればよい。

10

【0452】

上記実施の形態では、図65のステップS481にて「滑り実行あり」と判定された場合に、擬似連続変動の実行回数（変数Mの値）にかかわらず、ステップS482にてセットした滑り時擬似連チャンス目決定テーブル165Bを参照して、ステップS484にて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる仮停止図柄を決定するものとして説明した。これに対して、「滑り実行あり」と判定された場合でも、ステップS473～S475の処理と同様に、変数Mの値や擬似連回数に応じた使用テーブルを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる仮停止図柄を、最終停止図柄や前後の擬似連続変動に対応した仮停止図柄に応じて決定するようにしてもよい。このとき参照するテーブルとしては、擬似連チャンス目決定テーブル164に含まれる仮停止TG1-1及び仮停止TG1-2、仮停止TG2～仮停止TG4とは別に「滑り実行あり」の場合に対応して用意した決定テーブルを用いるようにしてもよいし、擬似連チャンス目決定テーブル164と共通の決定テーブルを用いるようにしてもよい。

20

【0453】

上記実施の形態では、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に進入した遊技球と、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に進入した遊技球とを、いずれも始動口スイッチ22によって検出して、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が進入したときでも、特別図柄表示装置4による特図ゲームを実行するための始動条件が成立するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば特別図柄を可変表示する表示装置を複数個設けて、第1始動入賞口に遊技球が進入したときと、第2始動入賞口に遊技球が進入したときとで、異なる特別図柄の可変表示が行われるものとしてもよい。この場合には、第1始動入賞口に進入した遊技球を第1始動口スイッチにより検出し、第2始動入賞口に進入した遊技球を第2始動口スイッチにより検出する。

30

【0454】

一例として、第1始動入賞口に進入した遊技球が第1始動口スイッチにより検出されたときには、第1特別図柄表示装置による第1特別図柄の可変表示を実行するための第1始動条件が成立する。また、第2始動入賞口に進入した遊技球が第2始動口スイッチにより検出されたときには、第2特別図柄表示装置による第2特別図柄の可変表示を実行するための第2始動条件が成立する。画像表示装置5では、第1特別図柄表示装置による第1特別図柄の可変表示と、第2特別図柄表示装置による第2特別図柄の可変表示とのそれぞれに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示が行われるようにすればよい。

40

【0455】

そして、第1特別図柄表示装置による第1特別図柄を用いた特図ゲームを開始するときには大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置による第2特別図柄を用いた特図ゲームを開始するときには大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別が「突確」に決定される割合を異ならせるように、大当たり種別決定テーブルなどを構成するテーブルデータを設定する。これにより、第1特別図柄を用いた特図ゲームと第2特別図柄を用いた特図ゲームのいずれが開始されるかに応じて2ラウ

50

ンド大当たり状態に制御されることに対する遊技者の期待感を異ならせ、遊技の興趣を向上させることができる。特に、第2特別図柄表示装置による第2特別図柄を用いた特図ゲームを開始するときには大当たり種別を「突確」には決定しないようにすることで、例えば確変状態や時短状態といった第2始動入賞口が拡大開放状態に制御されやすい期間において、大当たり種別が「突確」となることで遊技興趣が低下することを防止でき、確変状態や時短状態において賞球が払い出される頻度を高めることができる。

【0456】

上記実施の形態では、「擬似連」の特定演出が実行されるときに、滑り演出となる演出動作が実行されることがあるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、「擬似連」の特定演出が実行されないときでも、滑り演出となる演出動作が実行されることがあるようにしてもよい。これにより、「擬似連」の特定演出が実行されないときでも、滑り演出が実行されることにより擬似連続変動が行われることに対する遊技者の期待感を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0457】

上記実施の形態では、図68のステップS555、S560、S564の処理を実行することにより、複数回の可変表示にわたり擬似連継続演出を実行する場合には、各可変表示が開始されるごとに、擬似連継続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、擬似連続演出を開始するとき、複数回の可変表示のそれぞれにおいて擬似連継続演出を実行するための変動中演出パターンを、一括して決定するようにしてもよい。

20

【0458】

上記実施の形態では、図69のステップS577、S580、S583の処理を実行することにより、複数回の可変表示にわたり突確小当たり演出を実行する場合には、各可変表示が開始されるごとに、突確小当たり演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、突確小当たり演出を開始するとき、複数回の可変表示のそれぞれにおいて突確小当たり演出を実行するための変動中演出パターンを、一括して決定するようにしてもよい。

【0459】

上記実施の形態では、図70のステップS595、S598、S601の処理を実行することにより、複数回の可変表示にわたり突確小当たり継続演出を実行する場合には、各可変表示が開始されるごとに、突確小当たり継続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、突確小当たり継続演出を開始するとき、複数回の可変表示のそれぞれにおいて突確小当たり継続演出を実行するための変動中演出パターンを、一括して決定するようにしてもよい。

30

【0460】

上記実施の形態では、図71のステップS624の処理や図72のステップS627、S630の処理を実行することにより、複数回の可変表示にわたり連続演出を実行する場合には、各可変表示が開始されるごとに、連続演出となる演出動作を実行するための変動中演出パターンを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、連続演出を開始するとき、複数回の可変表示のそれぞれにおいて連続演出を実行するための変動中演出パターンを、一括して決定するようにしてもよい。

40

【0461】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図62のステップS424、S425、S426の処理や、図63のステップS430、S432、S433の処理を実行すること、また、図62のステップS434にて仮停止図柄決定処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示にて停止表示させる飾り図柄を決定するものとして説明した。さらに、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図62のステップS435にて変動中演出設定処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に実行される各種の演出動作に応じた変動中演出パターンを決定するもの

50

として説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、飾り図柄の可変表示にて停止表示させる飾り図柄の決定や、飾り図柄の可変表示中に実行される各種の演出動作に応じた変動中演出パターンの決定などを、分担して実行するようにしてもよい。

【0462】

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

【0463】

この場合、表示制御用CPUは、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図62のステップS424、S425、S426の処理や、図63のステップS430、S432、S433の処理、図62のステップS434における仮停止図柄決定処理のうち、少なくとも一部の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示にて停止表示させる飾り図柄の全部または一部を決定するようにしてもよい。あるいは、表示制御用CPUは、図62のステップS435における変動中演出設定処理のうち、少なくとも一部の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に実行される各種の演出動作に応じた変動中演出パターンの全部または一部を決定するようにしてもよい。なお、表示制御用CPUは、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0464】

また、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用CPU120がステップS435にて変動中演出設定処理を実行することにより決定した変動中演出パターンに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板12から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。一例として、演出制御用CPU120により決定された変動中演出パターンが特別音となる音声出力する演出動作を実行するための変動中演出パターンである場合には、演出制御基板12における演出制御用CPU120によって、スピーカ8L、8Rから特別音を出力させるための処理が実行されればよい。これに対して、演出制御用CPU120により決定された変動中演出パターンがキャラクタ表示などの画像表示による演出動作を実行するための変動中演出パターンである場合には、決定された変動中演出パターンを特定可能な表示制御コマンドを表示制御基板に対して送信し、表示制御基板における表示制御用CPUによって、画像表示装置5の表示領域に所定のキャラクタ画像などを表示させるための処理が実行されればよい。上記実施の形態では

、図2に示す構成において、音声制御基板13やランプ制御基板14に制御用のCPU等を含んだマイクロコンピュータが搭載されず、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120により、音声や効果音の出力制御、及び、ランプや装飾用LED等の点灯制御といった、各種の演出動作を制御するための処理が行われるものとした。これに対して、図2に示す構成において、音声制御基板13に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板14に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ8L、8Rにおける音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ9などにおける点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

10

【0465】

上記実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて、始動入賞指定内容が「通常（大当たり）」であれば保留表示態様を「赤色表示」とすることができ、始動入賞指定内容が「確変（大当たり）」であれば保留表示態様を「黄色表示」とすることができ、始動入賞指定内容が「突確（大当たり）」や「小当たり」であれば保留表示態様を「青色表示」とすることができるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば始動入賞指定内容が「ハズレ」以外であるときには、始動入賞指定内容が「ハズレ」である場合とは異なる形状の保留記憶表示を行うことができるようにしてもよい。一例として、始動入賞指定内容が「ハズレ」であれば丸形の記号を表示するのに対して、始動入賞指定内容が「通常（大当たり）」であれば四角形の記号を表示することができ、始動入賞指定内容が「確変（大当たり）」であれば星形の記号を表示することができ、始動入賞指定内容が「突確（大当たり）」や「小当たり」であれば三角形の記号を表示することができるようにしてもよい。

20

【0466】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当たり」となったことに基づいて小当たり遊技状態に制御され、小当たり遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われない。その一方で、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突確」となったことに基づいて2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当たり種別が「突確」となる場合や可変表示結果が「小当たり」となる場合に代えて、あるいは、これらの場合に加えて、「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。一例として、「突然時短」と「突然通常」は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における大当たり種別に含まれるものとする。この場合、大当たり種別決定テーブル131は、大当たり種別決定用の乱数値MR2を、「突然時短」や「突然通常」の大当たり種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然時短」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、大当たり種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然通常」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、大当たり種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、2ラウンド大当たり状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

【0467】

このような「突然時短」や「突然通常」を設ける場合には、「突然時短」及び「突然通常」以外である場合とは異なる可変表示パターン種別や可変表示パターンに決定するようにしてもよい。これにより、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより2ラウンド大当たり状態に制御されるにもかかわらず、15ラウンド大当たり状態に制御され

50

る場合と同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。また、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合には、可変表示結果が「小当たり」となる場合、あるいは、大当たり種別が「突確」となる場合と、共通の可変表示パターン種別に決定可能としてもよい。これにより、可変表示パターンを決定する際には、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合であるか、可変表示結果が「小当たり」となる場合あるいは大当たり種別が「突確」となる場合であるかに関わりなく、共通の可変表示パターン決定テーブルを用いることができ、データ容量の削減を図ることができる。そして、始動条件の成立時に特図判定結果が「突然時短」や「突然通常」となることが特定された場合には、可変表示結果が「小当たり」となる場合、あるいは、大当たり種別が「突確」となる場合と、同様の保留表示態様に決定したり、突確小当たり演出及び突確小当たり継続演出のいずれかを実行するための変動中演出パターンに付された演出コードを決定したりすればよい。これにより、大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」であることにより2ラウンド大当たり状態に制御される場合には、15ラウンド大当たり状態に制御される場合とは異なる演出態様での演出動作が可能となり、また、2ラウンド大当たり状態に制御されることを認識できるようにして、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0468】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となったことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態や時短状態といった遊技状態に制御できるものとして説明した。そして、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば確変状態には、継続して確変制御が行われるとともに、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有利開放制御が行われる高確高ベース状態と、確変制御は行われるが有利開放制御は行われない高確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。また、時短状態には、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるとともに有利開放制御が行われる低確高ベース状態と、可変表示時間は短縮されるが有利開放制御は行われない低確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに対応して、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御されるようにしてもよい。他の一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに応じて、大当たり遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御される割合を、互いに異ならせるようにしてもよい。

20

30

【0469】

上記実施の形態では、可変表示パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、それぞれ別個の演出制御コマンドとして用意するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば可変表示パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「小当たり」、「大当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別）とを特定可能な1種類の演出制御コマンドを用いてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、可変表示パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。

【0470】

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

40

【0471】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは

50

、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【0472】

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

10

【0473】

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

【符号の説明】

20

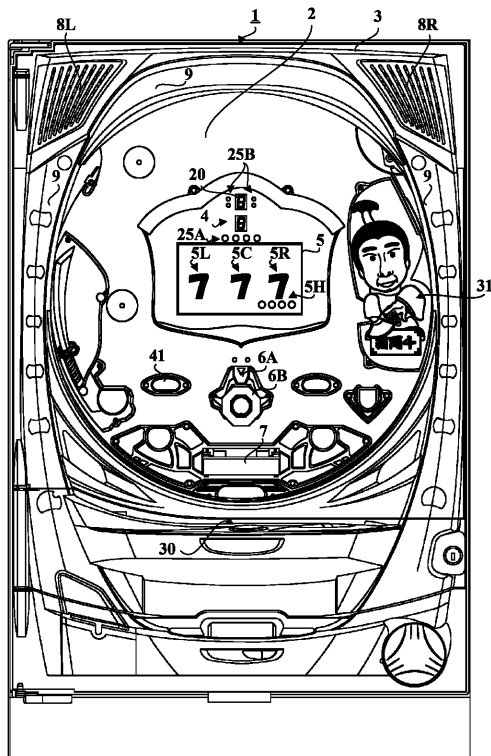
【0474】

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

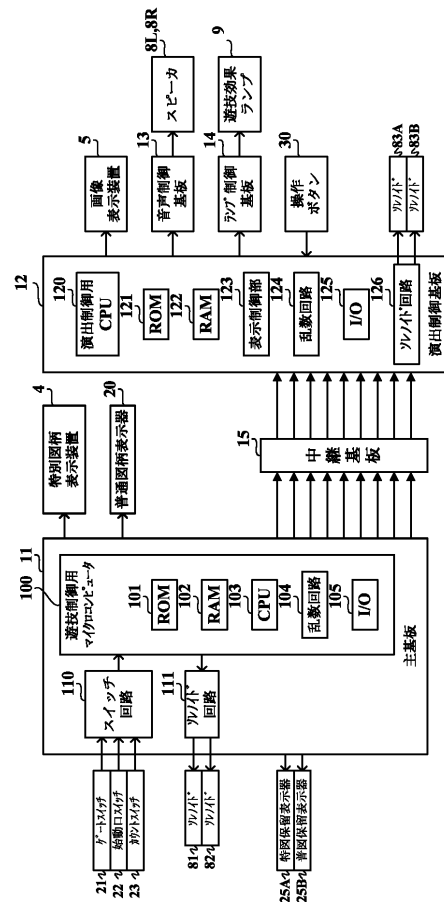
30

40

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

類似連チャン目	左園柄	中国柄	右園柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

發展項目	左園柄	中園柄	右園柄
HC1	1	2	2
HC2	2	3	3
HC3	3	4	4
HC4	4	5	5
HC5	5	6	6
HC6	6	7	7
HC7	7	8	8
HC8	8	1	1

(C)

突確チャンス目	左國柄	中國柄	右國柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	XX	可変表示パターン指定	可変表示パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当り開始の表示指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(16当り・大当り用)
A2	XX	大入賞口開放指定	大入賞口開放後の表示指定(16当り・大当り用)
A3	XX	大入賞口開放中止指定	大入賞口開放後の表示指定(大当り・小当り用)
A4	XX	大入賞口開放中止指定	大入賞口開放中の表示指定(突強・小当り用)
A5	XX	大入賞口開放後の表示指定	大入賞口開放後の表示指定(突強・小当り用)
B0	XX	抽籤入賞指定	抽籤入賞口への入賞を通知
C0	XX	屋号取替通知	屋号取替を通知

(B)

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

(C)

MODE	EXT	名称	通知内容
A0	00	第1当り開始指定	通常(大当り)開始の報知指示
A0	01	第2当り開始指定	権限(大当り)開始の報知指示
A0	02	第3当り開始指定	突破(大当り)開始の報知指示
A0	03	第4当り開始指定	小当り開始の報知指示

(D)

MODE	EXT	名称	通知内容
B0	00	第1始動入賞指定	ハズレの入賞時判定結果
B0	01	第2始動入賞指定	通常(当り)の入賞時判定結果
B0	02	第3始動入賞指定	確変(当り)の入賞時判定結果
B0	03	第4始動入賞指定	突確(当り)の入賞時判定結果
B0	04	第5始動入賞指定	小当りの入賞時判定結果

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当り種別決定用
MR3	1~241	可変表示パターン種別決定
MR4	1~251	可変表示パターン決定用

【図 6】

可変表示態様	可変表示パターン	特定演出	リーチ演出	備考
非リーチ	非リ-PA1-1	なし	非リチ	短縮なし(通常状態)
	非リ-PA1-2	なし	非リチ	保留3個短縮用(通常状態)
	非リ-PA1-3	なし	非リチ	保留4個短縮用(通常状態)
	非リ-PA1-4	滑りなし(短縮2回)	非リチ	
	非リ-PA1-5	滑りあり(短縮2回)	非リチ	
	非リ-PA1-6	発展ファンズ目終了	非リチ	
	非リ-PA1-7	なし	非リチ	短縮なし(確変状態)
	非リ-PA1-8	なし	非リチ	保留2~4個短縮用(確変状態)
	非リ-PA1-9	なし	非リチ	短縮なし(時短状態)
	非リ-PA1-10	なし	非リチ	保留2~4個短縮用(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	
	ノーマルPA2-2	滑りなし(短縮2回)	ノーマル	
	ノーマルPA2-3	滑りあり(短縮2回)	ノーマル	
	スーパ-PA3-1	なし	α1	
	スーパ-PA3-2	滑りなし(短縮3回)	α1	
	スーパ-PA3-3	滑りあり(短縮3回)	α1	
	スーパ-PA3-4	滑りなし(短縮4回)	α1	
	スーパ-PA3-5	なし	α2	
	スーパ-PA3-6	滑りなし(短縮3回)	α2	
	スーパ-PA3-7	滑りあり(短縮3回)	α2	
	スーパ-PA3-8	滑りあり(短縮4回)	α2	
	スーパ-PA3-9	なし	β1	
	スーパ-PA3-10	滑りなし(短縮3回)	β1	
	スーパ-PA3-11	滑りあり(短縮3回)	β1	
	スーパ-PA3-12	滑りなし(短縮4回)	β1	
	スーパ-PA3-13	なし	β1	
	スーパ-PA3-14	滑りなし(短縮3回)	β1	
	スーパ-PA3-15	滑りあり(短縮3回)	β1	
	スーパ-PA3-16	滑りなし(短縮4回)	β1	
	スーパ-PA3-17	なし	β1	
	スーパ-PA3-18	発展ファンズ目	β1	

【図 7】

可変表示結果	可変表示パターン	特定演出	リーチ演出	備考
大当り/小当り	ノーマルPA2-4	なし	ノーマル	通常/確変
	ノーマルPA2-5	滑りなし(短縮2回)	ノーマル	通常/確変
	ノーマルPA2-6	滑りあり(短縮2回)	ノーマル	通常/確変
	スーパ-PA4-1	なし	α1	通常/確変
	スーパ-PA4-2	滑りなし(短縮3回)	α1	通常/確変
	スーパ-PA4-3	滑りあり(短縮3回)	α1	通常/確変
	スーパ-PA4-4	滑りなし(短縮4回)	α1	通常/確変
	スーパ-PA4-5	なし	α2	通常/確変
	スーパ-PA4-6	滑りなし(短縮3回)	α2	通常/確変
	スーパ-PA4-7	滑りあり(短縮3回)	α2	通常/確変
	スーパ-PA4-8	滑りあり(短縮4回)	α2	通常/確変
	スーパ-PA4-9	なし	α3	通常/確変
	スーパ-PA4-10	滑りなし(短縮3回)	α3	通常/確変
	スーパ-PA4-11	滑りあり(短縮3回)	α3	通常/確変
	スーパ-PA4-12	滑りあり(短縮4回)	α3	通常/確変
	スーパ-PA4-13	なし	β1	通常/確変
	スーパ-PA4-14	滑りなし(短縮3回)	β1	通常/確変
	スーパ-PA4-15	滑りあり(短縮3回)	β1	通常/確変
	スーパ-PA4-16	滑りなし(短縮4回)	β1	通常/確変
	スーパ-PA4-17	なし	β2	確変専用
	スーパ-PA4-18	滑りなし(短縮3回)	β2	確変専用
大当り/小当り	スーパ-PA4-19	滑りあり(短縮3回)	β2	確変専用
	スーパ-PA4-20	滑りあり(短縮4回)	β2	確変専用
	スーパ-PA4-21	発展ファンズ目	β1	通常/確変
	スーパ-PA4-22	発展ファンズ目	β2	確変専用
	スーパ-PA4-23	滑りなし(短縮5回)	β3	確変専用
	スーパ-PA4-24	なし	非リチ	突確/小当り
	スーパ-PA4-25	滑りなし(短縮3回)	非リチ	突確専用
	スーパ-PA4-26	滑りあり(短縮4回)	非リチ	突確専用
	スーパ-PA4-27	発展ファンズ目終了	非リチ	突確/小当り
	スーパ-PA4-28	なし	ノーマル	突確/小当り
大当り/小当り	スーパ-PA4-29	滑りあり(短縮3回)	ノーマル	突確/小当り
	スーパ-PA4-30	なし	ノーマル	突確/小当り
	スーパ-PA4-31	滑りなし(短縮3回)	非リチ	突確専用(突確ファンズ目)
	スーパ-PA4-32	滑りなし(短縮3回)	非リチ	突確専用(突確ファンズ目)
	スーパ-PA4-33	滑りあり(短縮3回)	非リチ	突確専用(突確ファンズ目)
	スーパ-PA4-34	滑りあり(短縮3回)	非リチ	突確専用(突確ファンズ目)
	スーパ-PA4-35	滑りあり(短縮3回)	非リチ	突確専用(突確ファンズ目)
	スーパ-PA4-36	滑りあり(短縮3回)	非リチ	突確専用(突確ファンズ目)
	スーパ-PA4-37	滑りあり(短縮3回)	非リチ	突確専用(突確ファンズ目)
	スーパ-PA4-38	滑りあり(短縮3回)	非リチ	突確専用(突確ファンズ目)

【図 11】

(A) 第1可変表示パターン種別決定テーブル 133A

遊技状態	可変表示パターン	可変表示パターン種別
0	通常(大当り)	当りCA3-1
	確変(大当り)	当りCA3-3
	突確(大当り)	当りCA3-5
	小当り	当りCA3-7
1	通常(大当り)	当りCB3-1
	確変(大当り)	当りCB3-3
	突確(大当り)	当りCB3-5
	小当り	当りCB3-7

(B) 第2可変表示パターン種別決定テーブル 133B

遊技状態	可変表示パターン	可変表示パターン種別
0	通常(大当り)	当りCA3-2
	確変(大当り)	当りCA3-4
	突確(大当り)	当りCA3-6
	小当り	当りCA3-8
1	通常(大当り)	当りCB3-2
	確変(大当り)	当りCB3-4
	突確(大当り)	当りCB3-6
	小当り	当りCB3-8

(C) 第3可変表示パターン種別決定テーブル 133C

遊技状態	可変表示パターン	可変表示パターン種別
0	1~204	当りCA3-1
	205~217	当りCA3-2
	218~220	当りCA3-3
	221~230	当りCA3-4
	231~239	当りCA3-5
1	1~235	当りCB3-1
	236~239	当りCB3-2

【図 8】

遊技状態	可変表示パターン	可変表示パターン種別
0	通常(大当り)	当りCA3-1
	確変(大当り)	当りCA3-3
	突確(大当り)	当りCA3-5
	小当り	当りCA3-7
1	通常(大当り)	当りCB3-1
	確変(大当り)	当りCB3-3
	突確(大当り)	当りCB3-5
	小当り	当りCB3-7

【図 9】

大当り種別決定テーブル

MR2	大当り種別
1~36	通常
37~82	確変
83~100	突確

【図 10】

特図判定結果	遊技状態	可変表示パターン	可変表示パターン種別	可変表示パターン種別
ハズレ	通常	当りCA3-1	当りCA3-1	通常
通常(大当り)	通常	当りCA3-3	当りCA3-3	通常
確変(大当り)	通常	当りCA3-5	当りCA3-5	通常
突確(大当り)	通常	当りCA3-7	当りCA3-7	通常
小当り	通常	当りCA3-9	当りCA3-9	通常

【図 12】

第1通常大当り可変表示パターン決定テーブル 134A

可変表示パターン	可変表示パターン	可変表示パターン種別
当りCA3-1	1~9	当りCA3-1
	10~24	当りCA3-2
	25~44	当りCA3-3
	45~80	当りCA3-4
	81~120	当りCA3-5
	121~160	当りCA3-6
	161~180	当りCA3-7
	181~200	当りCA3-8
	201~205	当りCA3-9
	206~210	当りCA3-10
当りCA3-2	211~215	当りCA3-11
	216~218	当りCA3-12
	219, 220	当りCA3-13
	221, 222	当りCA3-14
	223, 224	当りCA3-15
	225~234	当りCA3-16
	235~239	当りCA3-17
	240~243	当りCA3-18
	244~246	当りCA3-19
	247~251	当りCA3-20
当りCA3-3	1~44	当りCA3-21
	45~180	当りCA3-22
	181~215	当りCA3-23
	216~224	当りCA3-24
	225~251	当りCA3-25

【図 13】

第1確変大当り可変表示パターン決定テーブル 134B

可変表示パターン種別	MR4	可変表示パターン
当りCA3-3	1~3	ノーマルPA2-4
	4~8	ノーマルPA2-5
	9~12	ノーマルPA2-6
	13~15	スーパPA4-1
	16~19	スーパPA4-2
	20~23	スーパPA4-3
	24~27	スーパPA4-4
	28~32	スーパPA4-5
	33~40	スーパPA4-6
	41~48	スーパPA4-7
	49~57	スーパPA4-8
	58~72	スーパPA5-1
	73~92	スーパPA5-2
	93~112	スーパPA5-3
	113~136	スーパPB4-1
	137~146	スーパPB4-2
	147~156	スーパPB4-3
	157~166	スーパPB4-4
	167~171	スーパPB5-1
	172~186	スーパPB5-2
	187~201	スーパPB5-3
	202~221	スーパPB5-4
	222~225	スーパPC4-1
	226~232	スーパPC4-2
	233~251	スーパPD1-1
当りCA3-4	1~5	ノーマルPA2-4
	6~30	スーパPA4-1
	31~68	スーパPA4-5
	69~112	スーパPA5-1
	113~182	スーパPB4-1
	183~251	スーパPB5-1

【図 14】

(A)

第1突確大当り可変表示パターン決定テーブル 134C

可変表示パターン種別	MR4	可変表示パターン
当りCA3-5	1~80	特異PG1-1
	81~89	特異PG1-2
	90~100	特異PG1-3
	101~128	特異PG1-4
	129~148	特異PG2-1
	149~220	特異PG2-2
	221~251	特異PG3-1
当りCA3-6	1~128	特異PG1-1
	129~181	特異PG2-1
	182~251	特異PG3-1

(B)

第1小当り可変表示パターン決定テーブル 134D

可変表示パターン種別	MR4	可変表示パターン
当りCA3-7	1~100	特異PG1-1
	101~135	特異PG1-4
	136~159	特異PG2-1
	160~251	特異PG2-2
当りCA3-8	1~135	特異PG1-1
	136~251	特異PG2-1

【図 15】

第2通常大当り可変表示パターン決定テーブル 135A

可変表示パターン種別	MR4	可変表示パターン
当りCB3-1	1~9	ノーマルPA2-4
	45~90	スーパPA4-1
	91~120	スーパPA4-2
	121~150	スーパPA4-3
	151~180	スーパPA4-4
	181~200	スーパPA4-5
	201~205	スーパPA4-6
	206~210	スーパPA4-7
	211~215	スーパPA4-8
	216~218	スーパPA5-1
	219, 220	スーパPA5-2
	221, 222	スーパPA5-3
	223, 224	スーパPA5-4
	247~251	スーパPC4-1
当りCB3-2	1~30	ノーマルPA2-4
	31~155	スーパPA4-1
	156~201	スーパPA4-5
	202~251	スーパPA5-1

【図 16】

第2確変大当り可変表示パターン決定テーブル 135B

可変表示パターン種別	MR4	可変表示パターン
当りCB3-3	1	ノーマルPA2-4
	2~4	ノーマルPA2-5
	5~8	ノーマルPA2-6
	9, 10	スーパPA4-1
	11~13	スーパPA4-2
	14~16	スーパPA4-3
	17~19	スーパPA4-4
	20, 21	スーパPA4-5
	22~24	スーパPA4-6
	25~27	スーパPA4-7
	28~30	スーパPA4-8
	31~35	スーパPA5-1
	36~41	スーパPA5-2
	42~47	スーパPA5-3
	48~53	スーパPA5-4
	54~63	スーパPB5-1
	64~78	スーパPB5-2
	79~93	スーパPB5-3
	94~108	スーパPB5-4
	109~128	スーパPC4-1
	129~158	スーパPC4-2
当りCB3-4	159~251	スーパPD1-1
	1~3	ノーマルPA2-4
	4~16	スーパPA4-1
	17~57	スーパPA4-5
	58~162	スーパPA5-1
	163~251	スーパPB5-1

【図 17】

(A)

第2突確大当り可変表示パターン決定テーブル 135C

可変表示パターン種別	MR4	可変表示パターン
当りCB3-5	1~151	特異PG2-3
	152~183	特異PG3-2
	184~251	特異PG3-3
当りCB3-6	1~151	特異PG2-3
	152~251	特異PG3-2

(B)

第2小当り可変表示パターン決定テーブル 135D

可変表示パターン種別	MR4	可変表示パターン
当りCB3-7	1~251	特異PG2-3
当りCB3-8	1~251	特異PG2-3

【図 18】

非リチ可変表示パターン決定テーブル 136

非リチTA1-1	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-1	1~225	非リチPA1-1
	226~240	非リチPA1-4
	241~245	非リチPA1-5
	246~251	非リチPA1-6
非リチTA1-2	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-2	1~235	非リチPA1-1
	236~244	非リチPA1-4
	245~247	非リチPA1-5
	248~251	非リチPA1-6
非リチTA1-3	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-3	1~240	非リチPA1-1
	241~246	非リチPA1-4
	247, 248	非リチPA1-5
	249~251	非リチPA1-6
非リチTA1-4	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-4	1~246	非リチPA1-2
	247~249	非リチPA1-4
	250	非リチPA1-5
	251	非リチPA1-6
非リチTA1-5	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-5	1~246	非リチPA1-3
	247~249	非リチPA1-4
	250	非リチPA1-5
	251	非リチPA1-6
非リチTA1-6	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-6	1~245	非リチPA1-1
	246~251	非リチPA1-6
非リチTA1-7	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-7	1~247	非リチPA1-1
	248~251	非リチPA1-6
非リチTA1-8	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-8	1~248	非リチPA1-1
	249~251	非リチPA1-6
非リチTA1-9	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-9	1~250	非リチPA1-2
	251	非リチPA1-6
非リチTA1-10	MR4	可変表示パターン
非リチTA1-10	1~250	非リチPA1-3
	251	非リチPA1-6
非リチTB1-1	MR4	可変表示パターン
非リチTB1-1	1~250	非リチPB1-1
	251	非リチPA1-6
非リチTB1-2	MR4	可変表示パターン
非リチTB1-2	1~21	非リチPB1-1
	22~251	非リチPB1-2
	251	非リチPA1-6
非リチTC1-1	MR4	可変表示パターン
非リチTC1-1	1~243	非リチPC1-1
	244~247	非リチPA1-4
	248, 249	非リチPA1-5
	250, 251	非リチPA1-6
非リチTC1-2	MR4	可変表示パターン
非リチTC1-2	1~19	非リチPC1-1
	20~243	非リチPC1-2
	244~247	非リチPA1-4
	248, 249	非リチPA1-5
	250, 251	非リチPA1-6
非リチTC1-3	MR4	可変表示パターン
非リチTC1-3	1~249	非リチPC1-1
	250, 251	非リチPA1-6
非リチTC1-4	MR4	可変表示パターン
非リチTC1-4	1~19	非リチPC1-1
	20~249	非リチPC1-2
	250, 251	非リチPA1-6

【図 19】

第1リーチ可変表示パターン決定テーブル

リーチTA2-1

MR4	可変表示パターン
1~77	ノーマルPA2-1
78~116	ノーマルPA2-2
117~131	ノーマルPA2-3
132~153	スーパ-PA3-1
154~177	スーパ-PA3-2
178~197	スーパ-PA3-3
198~214	スーパ-PA3-4
215, 216	スーパ-PA3-5
217, 218	スーパ-PA3-6
219~223	スーパ-PA3-7
224~233	スーパ-PA3-8
234~236	スーパ-PA3-9
237, 238	スーパ-PA3-10
239, 240	スーパ-PA3-11
241~246	スーパ-PA3-12
247~251	スーパ-PA3-13

リーチTA2-2

MR4	可変表示パターン
1~105	ノーマルPA2-1
106~157	ノーマルPA2-2
158~177	ノーマルPA2-3
178~190	スーパ-PA3-1
191~204	スーパ-PA3-2
205~216	スーパ-PA3-3
217~226	スーパ-PA3-4
227	スーパ-PA3-5
228	スーパ-PA3-6
229~231	スーパ-PA3-7
232~237	スーパ-PA3-8
238, 239	スーパ-PA3-9
240, 241	スーパ-PA3-10
242	スーパ-PA3-11
243~246	スーパ-PA3-12
247~251	スーパ-PA3-13

リーチTA2-3

MR4	可変表示パターン
1~111	ノーマルPA2-1
112~166	ノーマルPA2-2
167~188	ノーマルPA2-3
189~200	スーパ-PA3-1
201~212	スーパ-PA3-2
213~223	スーパ-PA3-3
224~232	スーパ-PA3-4
233	スーパ-PA3-5
234	スーパ-PA3-6
235~237	スーパ-PA3-7
238~242	スーパ-PA3-8
243, 244	スーパ-PA3-9
245	スーパ-PA3-10
246	スーパ-PA3-11
247~249	スーパ-PA3-12
250, 251	スーパ-PA3-13

リーチTA2-4

MR4	可変表示パターン
1~131	ノーマルPA2-1
132~214	スーパ-PA3-1
215~233	スーパ-PA3-2
234~246	スーパ-PA3-3
247~251	スーパ-PA3-4

リーチTA2-5

MR4	可変表示パターン
1~177	ノーマルPA2-1
178~226	スーパ-PA3-1
227~237	スーパ-PA3-2
238~246	スーパ-PA3-3
247~251	スーパ-PA3-4

リーチTA2-6

MR4	可変表示パターン
1~188	ノーマルPA2-1
189~232	スーパ-PA3-1
233~242	スーパ-PA3-2
243~249	スーパ-PA3-3
250, 251	スーパ-PA3-4

【図 20】

第2リーチ可変表示パターン決定テーブル

リーチTB2-1

MR4	可変表示パターン
1~49	ノーマルPA2-1
50~74	ノーマルPA2-2
75~84	ノーマルPA2-3
85~102	スーパ-PA3-1
103~120	スーパ-PA3-2
121~136	スーパ-PA3-3
137~150	スーパ-PA3-4
151, 152	スーパ-PA3-5
153, 154	スーパ-PA3-6
155~158	スーパ-PA3-7
159~166	スーパ-PA3-8
167~173	スーパ-PA3-9
174~177	スーパ-PA3-10
178~180	スーパ-PA3-11
181~192	スーパ-PA3-12
193~251	スーパ-PA3-13

リーチTC2-1

MR4	可変表示パターン
1~70	ノーマルPA2-1
71~104	ノーマルPA2-2
105~117	ノーマルPA2-3
118~139	スーパ-PA3-1
140~162	スーパ-PA3-2
163~182	スーパ-PA3-3
183~199	スーパ-PA3-4
200, 201	スーパ-PA3-5
202, 203	スーパ-PA3-6
204~208	スーパ-PA3-7
209~218	スーパ-PA3-8
219~225	スーパ-PA3-9
226~229	スーパ-PA3-10
230~232	スーパ-PA3-11
233~244	スーパ-PA3-12
245~251	スーパ-PA3-13

【図 21】

テーブル選択設定

遊技状態	当り保留カウント値	保留配値数	可変表示パターン種別	使用テーブル
通常状態	0	0	ハズレCA1-1	非リチTA1-1
		1	ハズレCA1-2~CA1-5	リチTA2-1
		2	ハズレCA1-1, CA1-2	非リチTA1-2
		3	ハズレCA1-3~CA1-5	リチTA2-2
		4	ハズレCA1-1~CA1-3	非リチTA1-3
	0以外	0	ハズレCA1-4, CA1-5	リチTA2-2
		1	ハズレCA1-1~CA1-4	非リチTA1-4
		2	ハズレCA1-5	リチTA2-3
		3	ハズレCA1-1~CA1-4	非リチTA1-5
		4	ハズレCA1-5	リチTA2-3
		0	ハズレCA1-1	非リチTA1-6
		1	ハズレCA1-2~CA1-5	リチTA2-4
		2	ハズレCA1-1, CA1-2	非リチTA1-7
		3	ハズレCA1-3~CA1-5	リチTA2-5
		4	ハズレCA1-1~CA1-3	非リチTA1-8
確変状態	0	0, 1	ハズレCA1-1~CA1-4	非リチTA1-9
		2~4	ハズレCA1-5	リチTA2-6
		0, 1	ハズレCA1-1	非リチTA1-10
		2~4	ハズレCA1-2~CA1-5	リチTA2-6
時短状態	0	0, 1	ハズレCA1-1~CA1-4	非リチTA1-11
		2~4	ハズレCA1-5	リチTC2-1
		0, 1	ハズレCA1-1~CA1-4	非リチTA1-12
		2~4	ハズレCA1-5	リチTC2-2
	0以外	0, 1	ハズレCA1-1~CA1-4	非リチTA1-13
		2~4	ハズレCA1-5	リチTC2-1
		0, 1	ハズレCA1-1~CA1-4	非リチTA1-14
		2~4	ハズレCA1-5	リチTC2-2

【図 22】

遊技制御用データ保持エリア

150

特別保留記憶部			
保留番号	MR1	MR2	可変表示パターン種別
1	19	39	ハズレCA1-1
2	22832	2	ハズレCA1-4
3	6104	55	ハズレCA1-1
4	—	—	—

151

遊技制御フラグ設定部 152

遊技制御タイマ設定部 153

遊技制御カウンタ設定部 154

遊技制御ハット設定部 155

【図 24】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~101	第4最終停止図柄決定用
SR3-1	1~211	第1最終停止図柄決定用
SR3-2	1~229	第2最終停止図柄決定用
SR3-3	1~311	第3最終停止図柄決定用
SR3-4	1~327	第4最終停止図柄決定用
SR3-5	1~101	第5最終停止図柄決定用
SR4-1	1~59	第1滑り実行決定用
SR4-2	1~73	第2滑り実行決定用
SR4-3	1~87	第3滑り実行決定用
SR4-4	1~91	第4滑り実行決定用
SR5-1	1~100	第1類似連予告実行決定用
SR5-2	1~143	第2類似連予告実行決定用
SR5-3	1~177	第3類似連予告実行決定用
SR5-4	1~193	第4類似連予告実行決定用
SR6-1	1~193	第1類似連予告実行決定用
SR6-2	1~177	第2類似連予告実行決定用
SR6-3	1~143	第3類似連予告実行決定用
SR6-4	1~100	第4類似連予告実行決定用
SR7	1~200	類似連演出パターン決定用
SR8	1~201	連給演出実行決定用
SR9	1~77	保留表示態様決定用

【図 23】

遊技状態指定ハット

ビット1	ビット0	遊技状態
0	0	通常状態
0	1	時短状態
1	1	確変状態

【図 25】

(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
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

【図 26】

左右出目判定テーブル 161

左右出目タイプDC1-1		FZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1	LR11	LR12	LR31	LR32	LR33	LR34	LR35	LR36
	2	LR11	LR12	LR31	LR32	LR33	LR34	LR35	LR36
	3	LR11	LR12	LR31	LR32	LR33	LR34	LR35	LR36
	4	LR11	LR12	LR31	LR32	LR33	LR34	LR35	LR36
	5	LR11	LR12	LR31	LR32	LR33	LR34	LR35	LR36
	6	LR11	LR12	LR31	LR32	LR33	LR34	LR35	LR36
	7	LR11	LR12	LR31	LR32	LR33	LR34	LR35	LR36
	8	LR11	LR12	LR31	LR32	LR33	LR34	LR35	LR36

(C) 最終停止図柄決定テーブル 160C

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	85~96
LR11	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84	85~96
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		

(D) 最終停止図柄決定テーブル 160D

左中右最終停止図柄FZ1-4,FZ1-5,FZ1-6(発番チャンス目終了)							
HC1	HC2	HC3	HC4	HC5	HC6	HC7	HC8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 27】

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 28】

(A)
162A

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)
162B

最終停止図柄決定テーブル

可変表示パターン	図柄差			
	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1,PA2-2, 特典 PG2-1,PG2-2	/	1~48	49~96	/
ノーマル PA2-3	1~32	33~64	65~96	/
スーパー PA3-1~PA3-4, PB3-1~PB3-5, 特典PG2-3	/	1~96	/	
スーパー PA3-5~PA3-8	/	/	1~64	65~96

【図 29】

(A) 最終停止図柄決定テーブル 163A

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

(B) 最終停止図柄決定テーブル 163B

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

(C) 最終停止図柄決定テーブル 163C

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

【図 35】

保留表示設定テーブル		167	
突確小当り保留中フラグ	始動入賞指定内容	SR9	保留表示態様
オフ	ハズレ	1~77	白色表示
	通常(大当り)	1~55	赤色表示
		56~77	白色表示
	確変(大当り)	1~55	黄色表示
		56~77	白色表示
	突確	1~55	青色表示
オン		56~77	白色表示
	ハズレ	1~77	白色表示
	通常(大当り)	1~55	赤色表示
		56~77	白色表示
	確変(大当り)	1~55	黄色表示
		56~77	白色表示
	突確	1~77	白色表示
	小当り	1~77	白色表示

【図 36】

演出コード	変動時演出パターン
SC1	滑りなし懸賞連2回当り キャラクタ表示
SC2	滑りなし懸賞連2回当り 役物動作
SC3	滑りなし懸賞連2回当り 特別音出力
SC4	滑りあり懸賞連2回当り キャラクタ表示
SC5	滑りあり懸賞連2回当り 役物動作
SC6	滑りあり懸賞連2回当り 特別音出力
SC7	滑りなし懸賞連3回当り キャラクタ表示
SC8	滑りなし懸賞連3回当り 役物動作
SC9	滑りなし懸賞連3回当り 特別音出力
SC10	滑りあり懸賞連3回当り キャラクタ表示
SC11	滑りあり懸賞連3回当り 役物動作
SC12	滑りあり懸賞連3回当り 特別音出力
SC13	滑りなし懸賞連4回当り キャラクタ表示
SC14	滑りなし懸賞連4回当り 役物動作
SC15	滑りなし懸賞連4回当り 特別音出力
SC16	滑りあり懸賞連4回当り キャラクタ表示
SC17	滑りあり懸賞連4回当り 役物動作
SC18	滑りあり懸賞連4回当り 特別音出力
SC19	滑りなし懸賞連5回当り キャラクタ表示
SC20	滑りなし懸賞連5回当り 役物動作
SC21	滑りなし懸賞連5回当り 特別音出力
SC22	滑りなし懸賞連2回ハズレ キャラクタ表示
SC23	滑りなし懸賞連2回ハズレ 役物動作
SC24	滑りなし懸賞連2回ハズレ 特別音出力
SC25	滑りあり懸賞連2回ハズレ キャラクタ表示
SC26	滑りあり懸賞連2回ハズレ 役物動作
SC27	滑りあり懸賞連2回ハズレ 特別音出力
SC28	滑りなし懸賞連3回ハズレ キャラクタ表示
SC29	滑りなし懸賞連3回ハズレ 役物動作
SC30	滑りなし懸賞連3回ハズレ 特別音出力
SC31	滑りあり懸賞連3回ハズレ キャラクタ表示
SC32	滑りあり懸賞連3回ハズレ 役物動作
SC33	滑りあり懸賞連3回ハズレ 特別音出力
SC34	滑りなし懸賞連4回ハズレ キャラクタ表示
SC35	滑りなし懸賞連4回ハズレ 役物動作
SC36	滑りなし懸賞連4回ハズレ 特別音出力
SC37	滑りあり懸賞連4回ハズレ キャラクタ表示
SC38	滑りあり懸賞連4回ハズレ 役物動作
SC39	滑りあり懸賞連4回ハズレ 特別音出力

【図 37】

演出コード	変動時演出パターン
SC40	疑似連懸賞4回中1回目 キャラクタ表示
SC41	疑似連懸賞3回中1回目 キャラクタ表示
SC42	疑似連懸賞4回中2回目 キャラクタ表示
SC43	疑似連懸賞2回中1回目 キャラクタ表示
SC44	疑似連懸賞3回中2回目 キャラクタ表示
SC45	疑似連懸賞4回中3回目 キャラクタ表示
SC46	疑似連懸賞1回中1回目 キャラクタ表示
SC47	疑似連懸賞2回中2回目 キャラクタ表示
SC48	疑似連懸賞3回中3回目 キャラクタ表示
SC49	疑似連懸賞4回中4回目 キャラクタ表示
SC50	疑似連懸賞4回中1回目 役物動作
SC51	疑似連懸賞3回中1回目 役物動作
SC52	疑似連懸賞4回中2回目 役物動作
SC53	疑似連懸賞2回中1回目 役物動作
SC54	疑似連懸賞3回中2回目 役物動作
SC55	疑似連懸賞4回中3回目 役物動作
SC56	疑似連懸賞1回中1回目 役物動作
SC57	疑似連懸賞2回中2回目 役物動作
SC58	疑似連懸賞3回中3回目 役物動作
SC59	疑似連懸賞4回中4回目 役物動作
SC60	疑似連懸賞 特別音出力

【図 38】

演出コード	変動時演出パターン
SC61	連続演出4回中1回目 キャラクタ表示
SC62	連続演出3回中1回目 キャラクタ表示
SC63	連続演出4回中2回目 キャラクタ表示
SC64	連続演出2回中1回目 キャラクタ表示
SC65	連続演出3回中2回目 キャラクタ表示
SC66	連続演出4回中3回目 キャラクタ表示
SC67	連続演出2回中2回目当り キャラクタ表示
SC68	連続演出2回中2回目ハズレ キャラクタ表示
SC69	連続演出3回中3回目当り キャラクタ表示
SC70	連続演出3回中3回目ハズレ キャラクタ表示
SC71	連続演出4回中4回目当り キャラクタ表示
SC72	連続演出4回中4回目ハズレ キャラクタ表示
SC73	突確小当り4回中1回目 キャラクタ表示
SC74	突確小当り3回中1回目 キャラクタ表示
SC75	突確小当り4回中2回目 キャラクタ表示
SC76	突確小当り2回中1回目 キャラクタ表示
SC77	突確小当り3回中2回目 キャラクタ表示
SC78	突確小当り4回中3回目 キャラクタ表示
SC79	突確小当り2回中2回目突確 キラリ表示
SC80	突確小当り2回中2回目小当り キラリ表示
SC81	突確小当り3回中3回目突確 キラリ表示
SC82	突確小当り3回中3回目小当り キラリ表示
SC83	突確小当り4回中4回目突確 キラリ表示
SC84	突確小当り4回中4回目小当り キラリ表示
SC85	突確小当り懸賞4回中1回目 キャラクタ表示
SC86	突確小当り懸賞3回中1回目 キャラクタ表示
SC87	突確小当り懸賞4回中2回目 キャラクタ表示
SC88	突確小当り懸賞2回中1回目 キャラクタ表示
SC89	突確小当り懸賞3回中2回目 キャラクタ表示
SC90	突確小当り懸賞4回中3回目 キャラクタ表示
SC91	突確小当り懸賞1回中1回目突確 キラリ表示
SC92	突確小当り懸賞1回中1回目小当り キラリ表示
SC93	突確小当り懸賞2回中2回目突確 キラリ表示
SC94	突確小当り懸賞2回中2回目小当り キラリ表示
SC95	突確小当り懸賞3回中3回目突確 キラリ表示
SC96	突確小当り懸賞3回中3回目小当り キラリ表示
SC97	突確小当り懸賞4回中4回目突確 キラリ表示
SC98	突確小当り懸賞4回中4回目小当り キラリ表示
SC99	疑似連予告1回目再変動後 第1キラリ表示
SC100	疑似連予告2回目再変動後 第1キラリ表示
SC101	疑似連予告3回目再変動後 第1キラリ表示
SC102	疑似連予告4回目再変動後 第1キラリ表示
SC103	疑似連予告1回目再変動後 第2キラリ表示
SC104	疑似連予告2回目再変動後 第2キラリ表示
SC105	疑似連予告3回目再変動後 第2キラリ表示
SC106	疑似連予告4回目再変動後 第2キラリ表示

【図 39】

擬似連時演出決定テーブル

170

可変表示パターン	SR7	演出コード
ノーマルPA2-5	1~140	SC1
	141~180	SC2
	181~200	SC3
ノーマルPA2-6	1~140	SC4
	141~180	SC5
	181~200	SC6
スーパ-PA4-2,PA4-6,PB4-2, PB5-2,特典PG1-2,PG3-2	1~140	SC7
	141~180	SC8
	181~200	SC9
スーパ-PA4-3,PA4-7,PA5-3, PB4-3,PB5-3, 特典PG2-2,PG3-3	1~140	SC10
	141~180	SC11
	181~200	SC12
スーパ-PA4-4,PA4-8,PA5-4, PB4-4,PB5-4	1~140	SC13
	141~180	SC14
	181~200	SC15
スーパ-PA4-8,PA5-4, 特典PG1-3	1~140	SC16
	141~180	SC17
	181~200	SC18
スーパ-PA1-1	1~140	SC19
	141~180	SC20
	181~200	SC21
非リチPA1-4,ノーマルPA2-2	1~20	SC22
	21~40	SC23
	41~200	SC24
非リチPA1-5,ノーマルPA2-3	1~20	SC25
	21~40	SC26
	41~200	SC27
スーパ-PA3-2,PA3-6,PB3-2	1~20	SC28
	21~40	SC29
	41~200	SC30
スーパ-PA3-3,PA3-7,PB3-3	1~20	SC31
	21~40	SC32
	41~200	SC33
スーパ-PA3-4,PB3-4	1~20	SC34
	21~40	SC35
	41~200	SC36
スーパ-PA3-8	1~20	SC37
	21~40	SC38
	41~200	SC39

【図 40】

(A)

最終擬似連予告実行決定テーブル

171A

可変表示結果	乱数値	擬似連予告あり	擬似連予告なし
当り	SR5-1	1~30	31~100
	SR5-2	1~43	44~143
	SR5-3	1~53	54~177
	SR5-4	1~58	59~193
ハズレ	SR5-1	1~15	16~100
	SR5-2	1~22	23~143
	SR5-3	1~27	28~177
	SR5-4	1~29	30~193

(B)

中間擬似連予告実行決定テーブル

171B

可変表示結果	乱数値	擬似連予告あり	擬似連予告なし
当り	SR5-1	1~60	61~100
	SR5-2	1~86	87~143
	SR5-3	1~106	107~177
	SR5-4	1~130	131~193
ハズレ	SR5-1	1~30	31~100
	SR5-2	1~43	44~143
	SR5-3	1~53	54~177
	SR5-4	1~58	59~193

【図 41】

(A)

最終擬似連予告演出決定テーブル

172A

M	演出コード
1	SC99
2	SC100
3	SC101
4	SC102

(B)

中間擬似連予告実行決定テーブル

172B

可変表示結果	M	擬似連回数	SR6-M	演出コード
当り	1	2回	1~59	SC99
			60~193	SC103
		3回	1~59	SC100
			60~193	SC104
		4回	1~59	SC101
			60~193	SC105
	2	3回	1~59	SC102
			60~193	SC106
		4回	1~53	SC99
			54~177	SC103
		5回	1~53	SC100
			54~177	SC104
ハズレ	3	4回	1~53	SC101
			54~177	SC105
		5回	1~43	SC99
			44~143	SC103
		6回	1~43	SC100
			44~143	SC104
	4	5回	1~30	SC99
			31~100	SC103
		6回	1~97	SC99
			98~193	SC103
		7回	1~97	SC100
			98~193	SC104
ハズレ	1	2回	1~97	SC101
			98~193	SC105
		3回	1~89	SC99
			90~177	SC103
		4回	1~89	SC100
			90~177	SC104
	2	3回	1~72	SC99
			73~143	SC103
		4回	1~72	SC99
			73~143	SC103
		5回	1~72	SC99
			73~143	SC103

【図 42】

(A)

擬似連継続演出開始テーブル

173A

演出コード演出結果	15R大当り保留番号ハズレ値	演出コード決定結果
SC22、SC25、SC28、SC31、SC34、SC37	1	SC46
	2	SC43
	3	SC41
	4	SC40
SC23、SC26、SC29、SC32、SC35、SC38	1	SC56
	2	SC53
	3	SC51
	4	SC50
SC24、SC27、SC30、SC33、SC36、SC39		SC60

(B)

擬似連継続演出連続設定テーブル

173B

演出コード演出結果	演出コード決定結果
SC40	SC42
SC41	SC44
SC42	SC45
SC43	SC47
SC44	SC48
SC45	SC49
SC50	SC52
SC51	SC54
SC52	SC55
SC53	SC57
SC54	SC58
SC55	SC59

【図 4 3】

(A)
突確小当り演出開始設定テーブル 174A

突確小当り保留番号ハッパ値	演出コード決定結果
2	SC76
3	SC74
4	SC73

(B)
突確小当り演出中間設定テーブル 174B

演出コード露出結果	演出コード決定結果
SC73	SC76
SC74	SC77
SC75	SC78

(C)
突確小当り演出最終設定テーブル 174C

演出コード露出結果	可変表示結果	演出コード決定結果
SC76	突確	SC79
	小当り	SC80
SC77	突確	SC81
	小当り	SC82
SC78	突確	SC83
	小当り	SC84

【図 4 4】

(A)
突確小当り継続演出開始設定テーブル 175A

突確小当り保留番号ハッパ値	可変表示結果	演出コード決定結果
1	突確	SC91
2	小当り	SC92
3		SC88
4		SC86
		SC85

(B)
突確小当り継続演出中間設定テーブル 175B

演出コード露出結果	演出コード決定結果
SC85	SC87
SC86	SC89
SC87	SC90

(C)
突確小当り継続演出最終設定テーブル 175C

演出コード露出結果	可変表示結果	演出コード決定結果
SC88	突確	SC93
	小当り	SC94
SC89	突確	SC95
	小当り	SC96
SC90	突確	SC97
	小当り	SC98

【図 4 6】

(A)
ハズレ時連続演出開始設定テーブル 177A

始動保留数ハッパ値	演出コード決定結果
2	SC64
3	SC62
4	SC61

(B)
大当り時連続演出開始設定テーブル 177B

15R大当り保留番号ハッパ値	演出コード決定結果
2	SC64
3	SC62
4	SC61

(C)
連続演出中間設定テーブル 177C

演出コード露出結果	演出コード決定結果
SC61	SC63
SC62	SC65
SC63	SC66

(D)
連続演出最終設定テーブル 177D

演出コード露出結果	可変表示結果	演出コード決定結果
SC64	大当り	SC67
	ハズレ	SC68
SC65	大当り	SC69
	ハズレ	SC70
SC66	大当り	SC71
	ハズレ	SC72

【図 4 5】

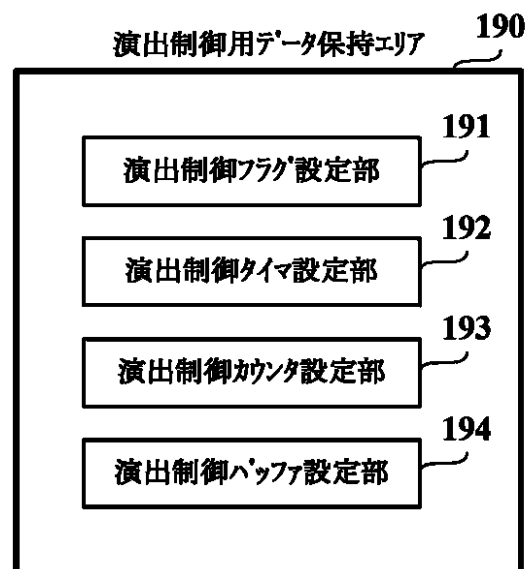
(A)
ハズレ時連続演出実行決定テーブル 176A

始動保留数ハッパ値	SR8	連続演出の有無
2	1	あり
	2~201	なし
3	1, 2	あり
	3~201	なし
4	1~5	あり
	6~201	なし

(B)
大当り時連続演出実行決定テーブル 176B

15R大当り保留番号ハッパ値	SR8	連続演出の有無
2	1~100	あり
	101~201	なし
3	1~120	あり
	121~201	なし
4	1~150	あり
	151~201	なし

【図 4 7】

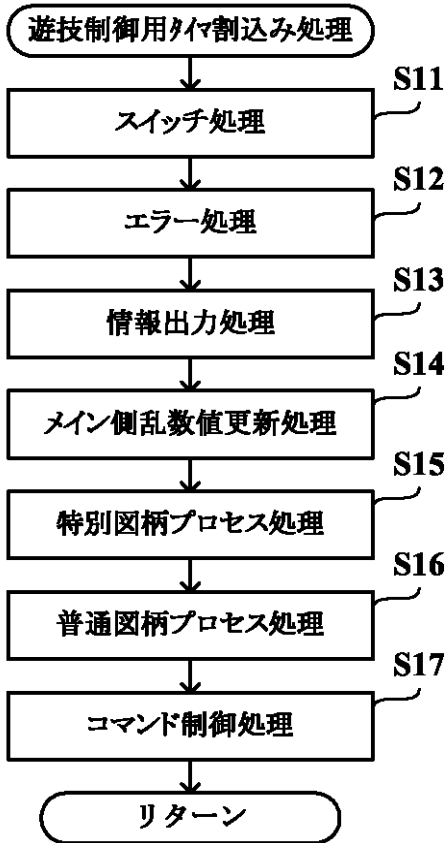


【図 4 8】

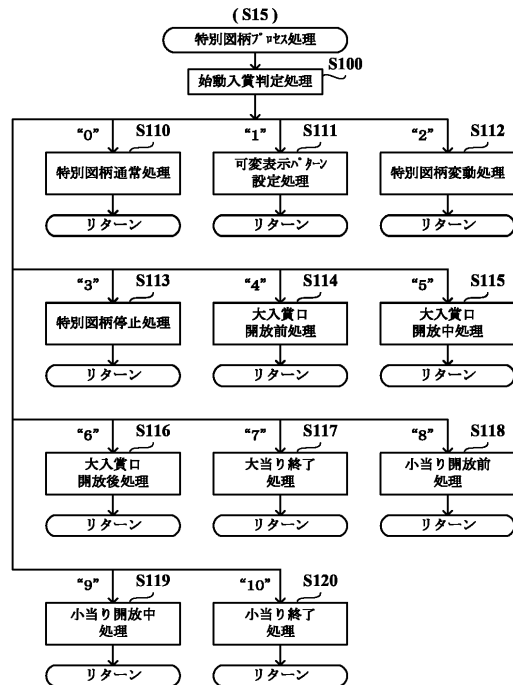
始動入賞情報バッファ
可変表示保留カウント値

1	保留番号「1」の始動入賞指定データ
2	保留番号「2」の始動入賞指定データ
3	保留番号「3」の始動入賞指定データ
4	保留番号「4」の始動入賞指定データ

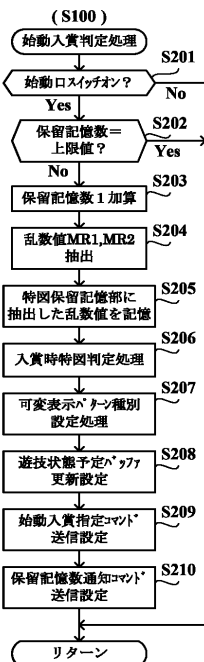
【図 49】



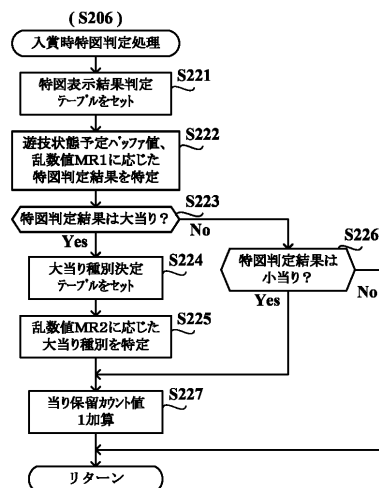
【図 50】



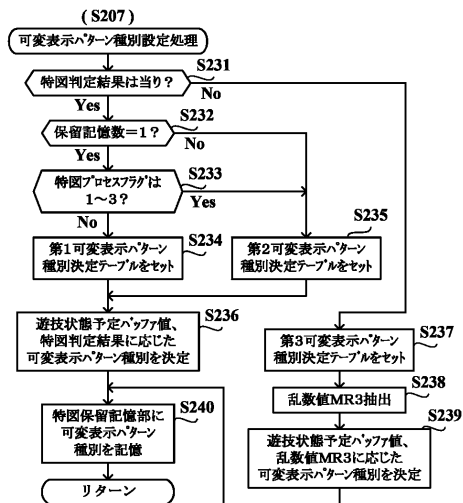
【図 51】



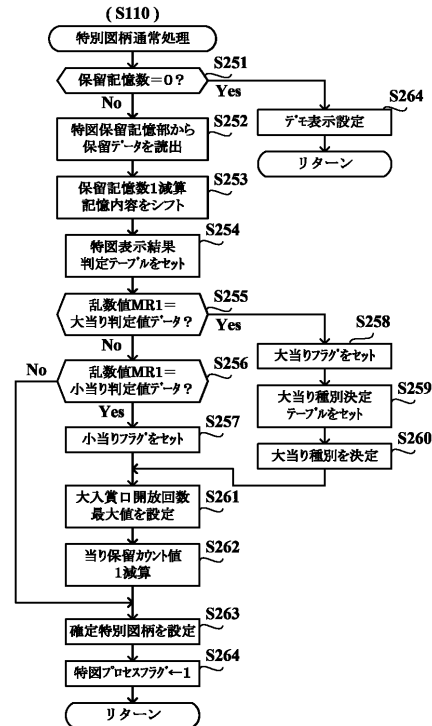
【図 52】



【図 5 3】



【図 5 4】



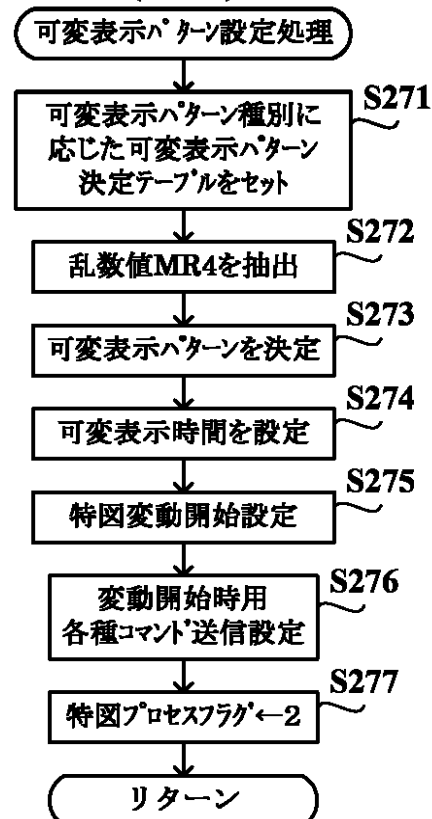
【図 5 5】

ステップS261での設定

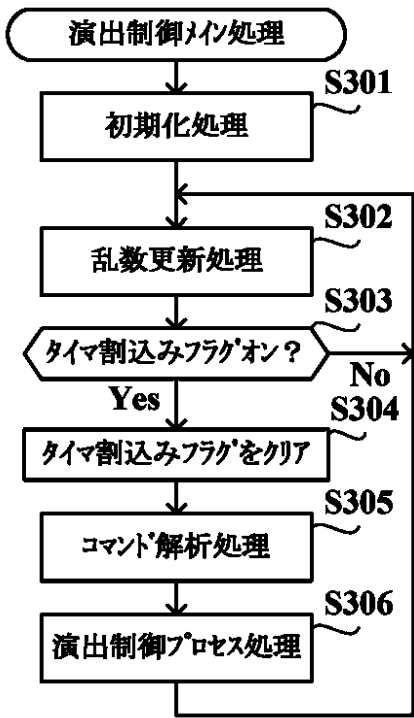
大当り種別／ 小当り種別	大入賞口開放 回数最大値
通常 確変	15
突確 小当り	2

【図 5 6】

(S111)



【図 5 7】

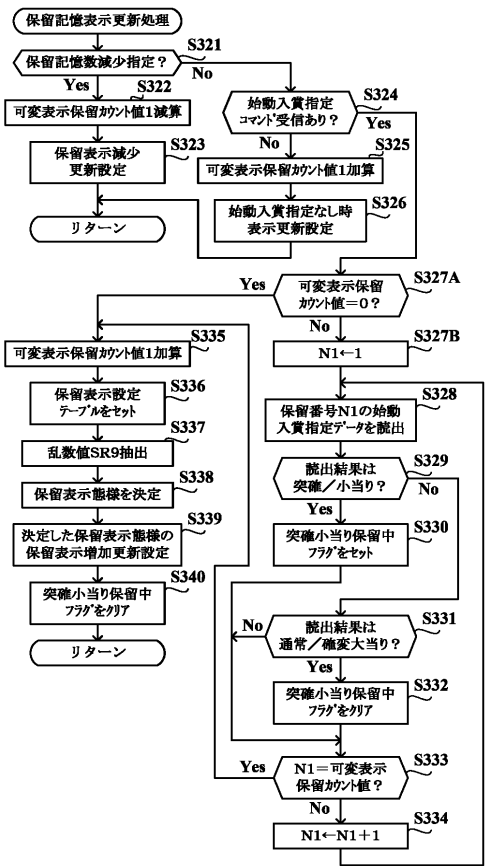


【図 5 8】

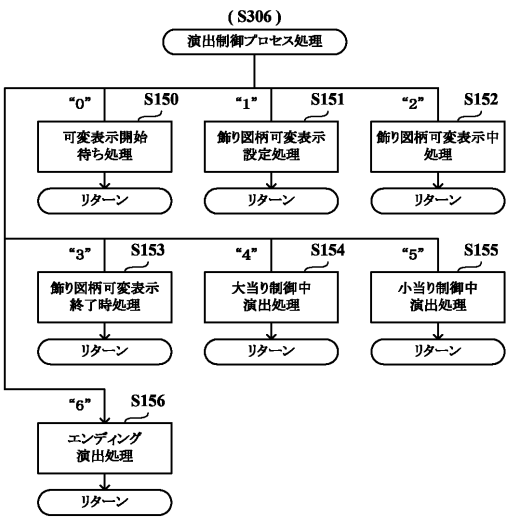
コマンド解析処理 (S305)

受信コマンド	実行する処理
可変表示ハターン指定	可変表示ハターンをセーブ
可変表示結果通知	可変表示結果をセーブ
飾り図柄停止	変動終了フラグをセット
当り開始指定	開始指定データをセーブ
当り終了指定	終了指定データをセーブ
始動入賞指定	始動入賞指定データをセーブ
保留記憶数通知	保留記憶表示更新処理
その他のコマンド	受信コマンドに応じた処理

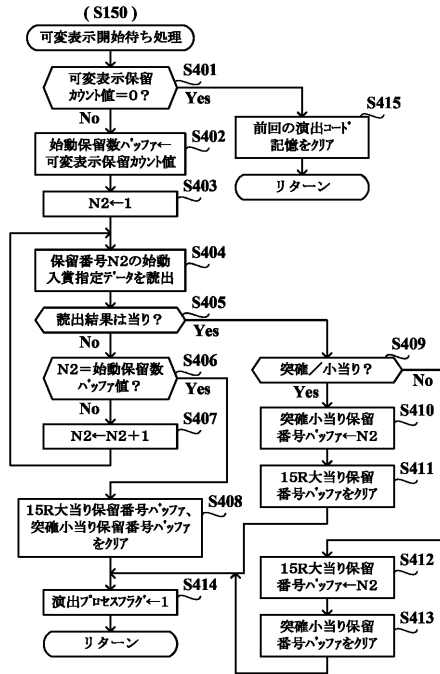
【図 5 9】



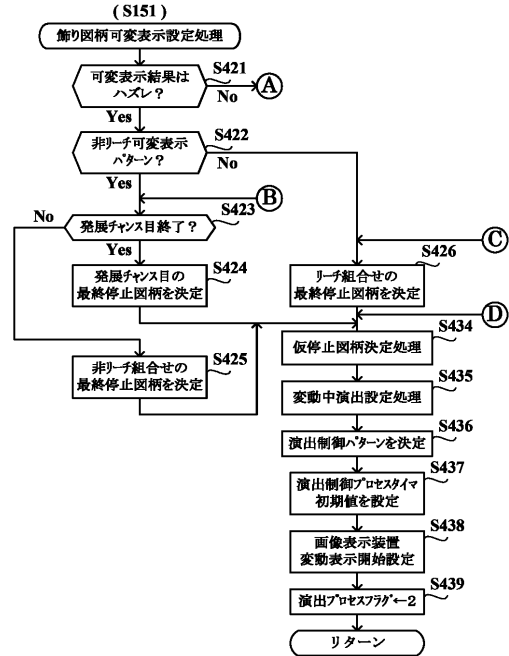
【図 6 0】



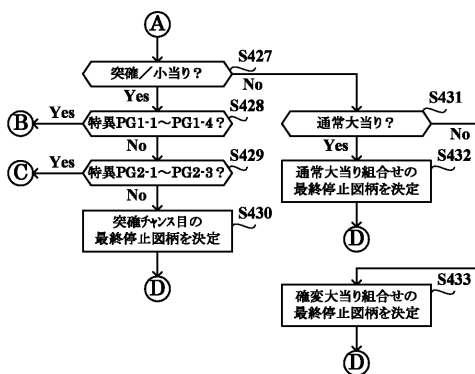
【図 6 1】



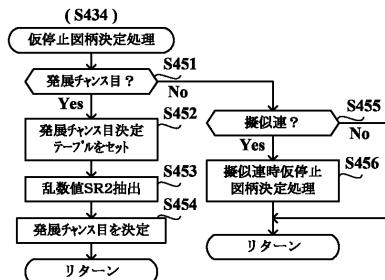
【図 6 2】



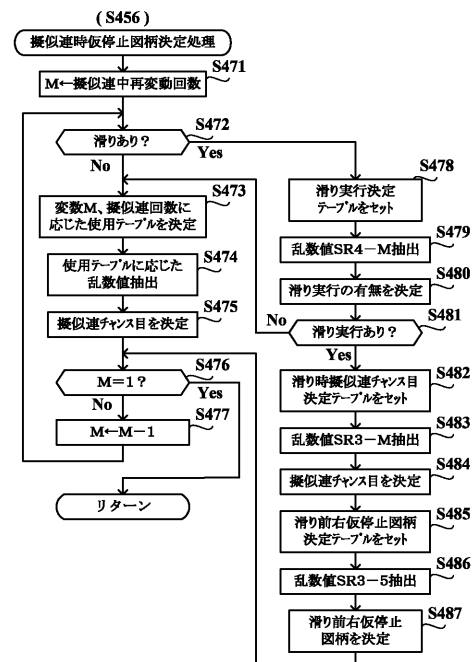
【図 6 3】



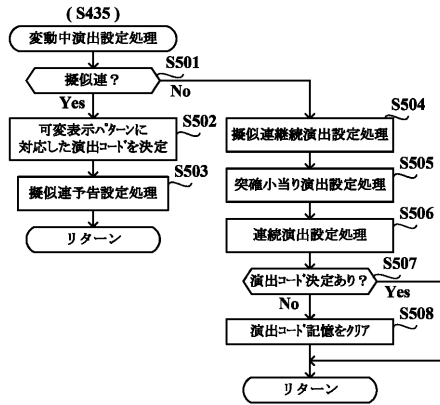
【図 6 4】



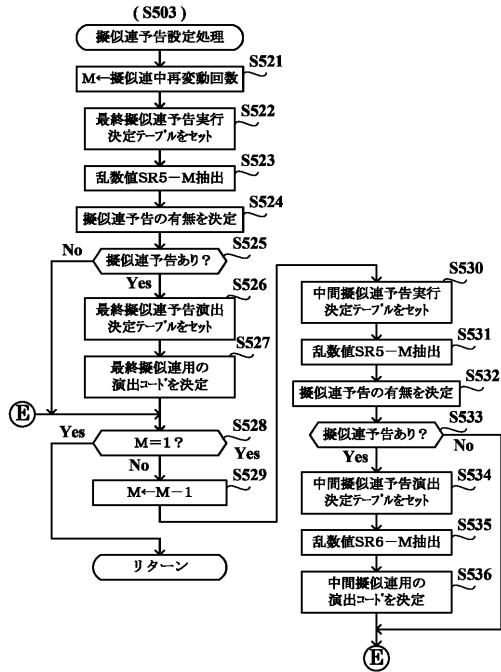
【図 6 5】



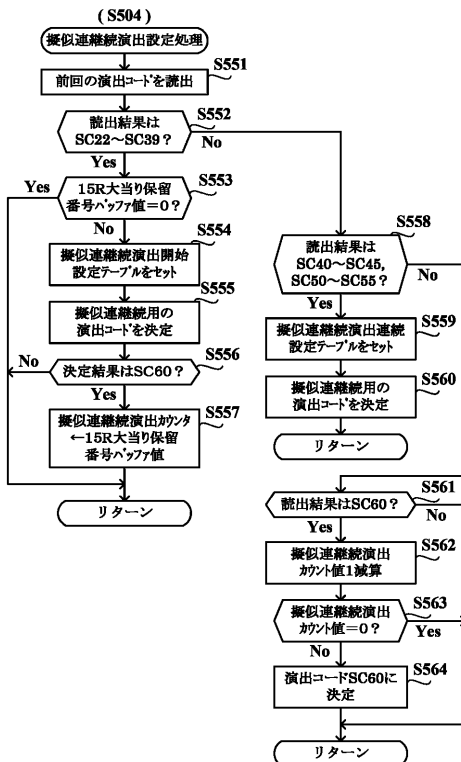
【図 66】



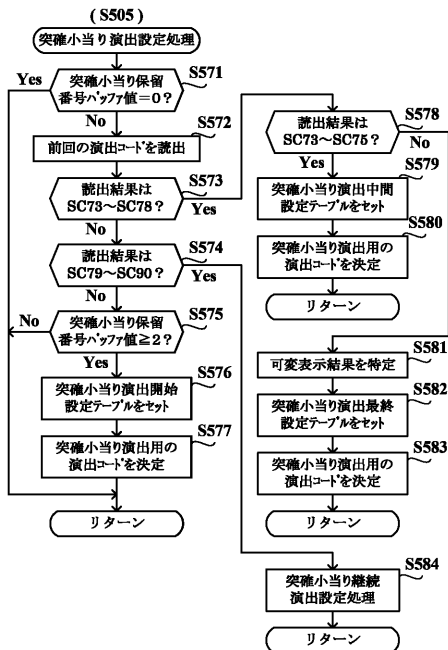
【図 67】



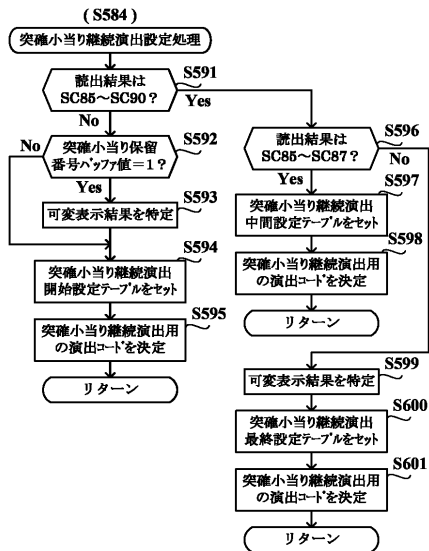
【図 68】



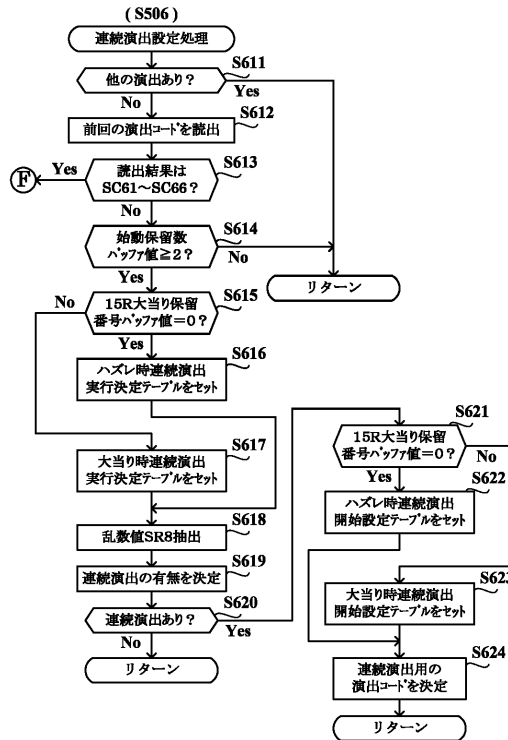
【図 69】



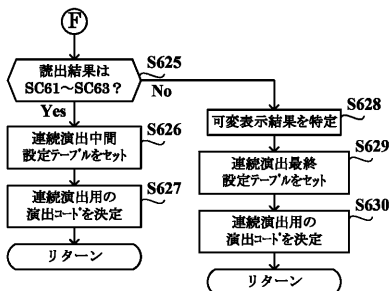
【図 70】



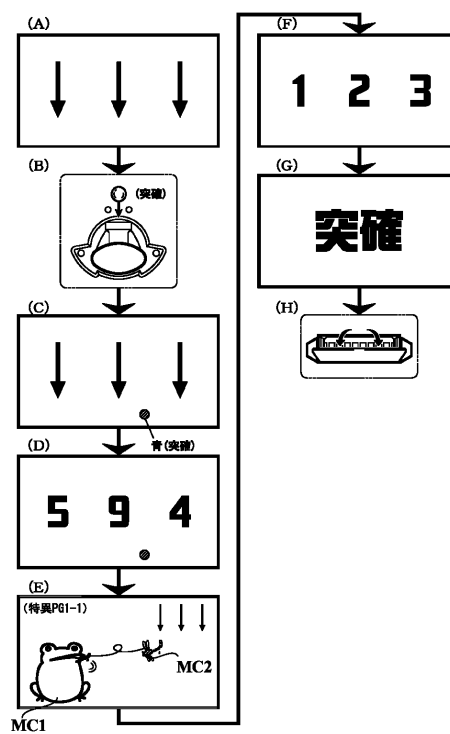
【図 71】



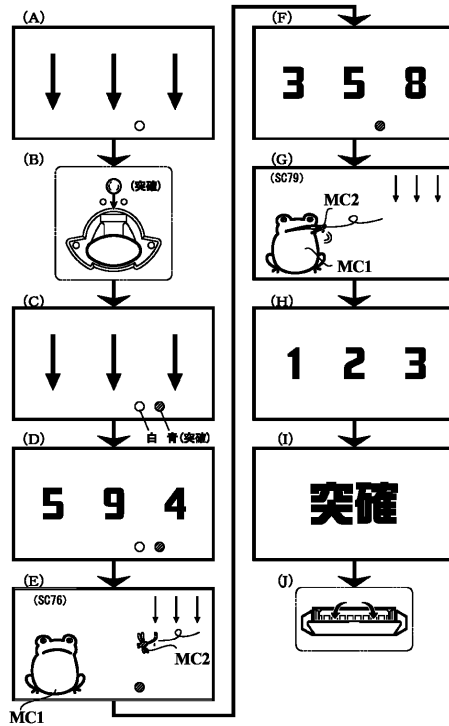
【図 72】



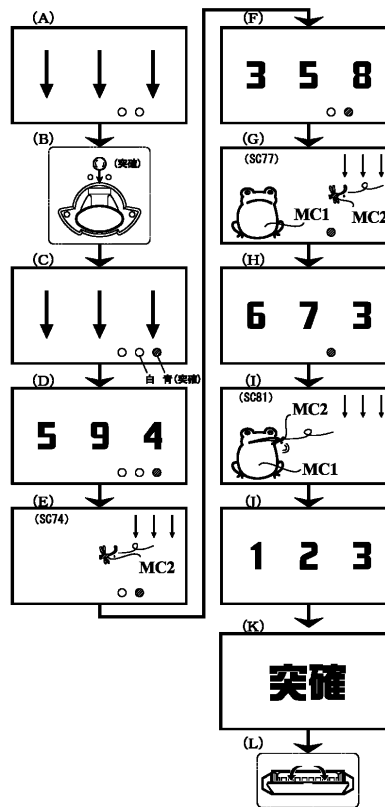
【図 73】



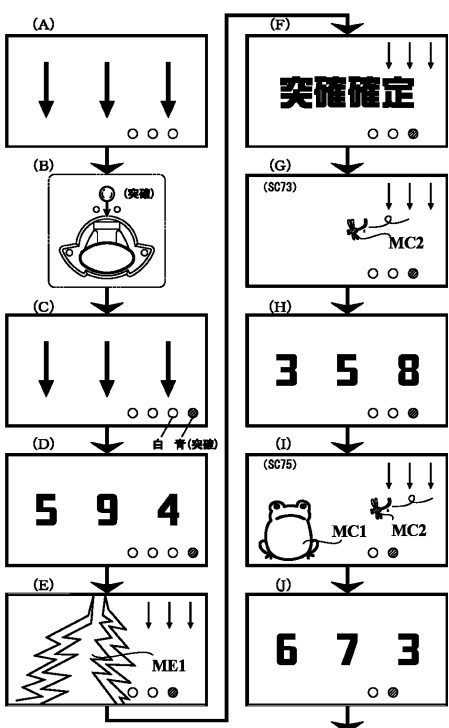
【図 7 4】



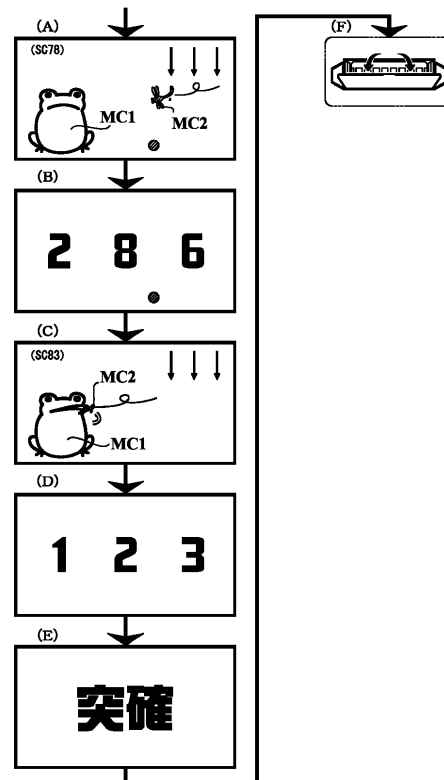
【図 7 5】



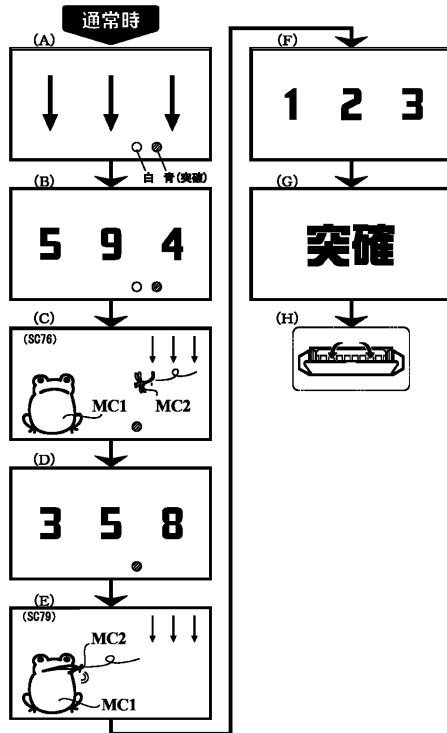
【図 7 6】



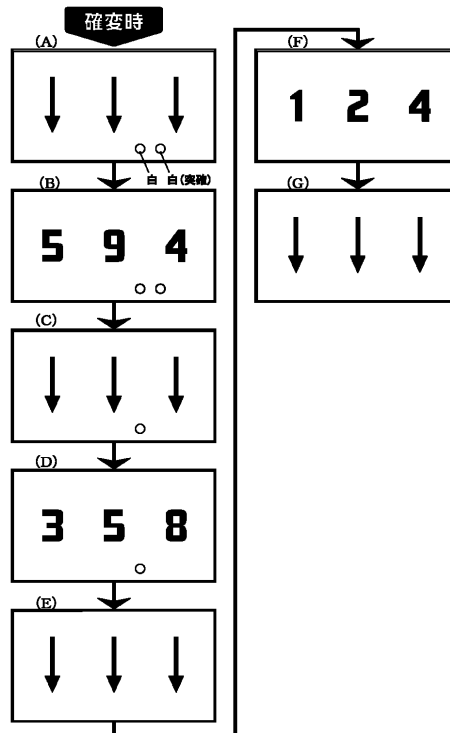
【図 7 7】



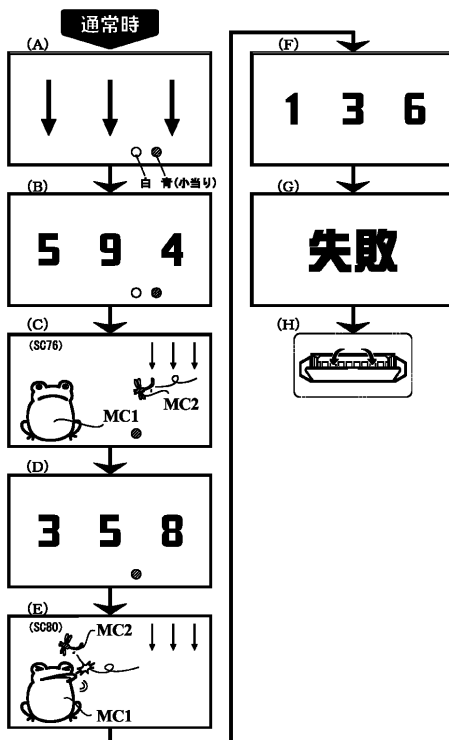
【図 78】



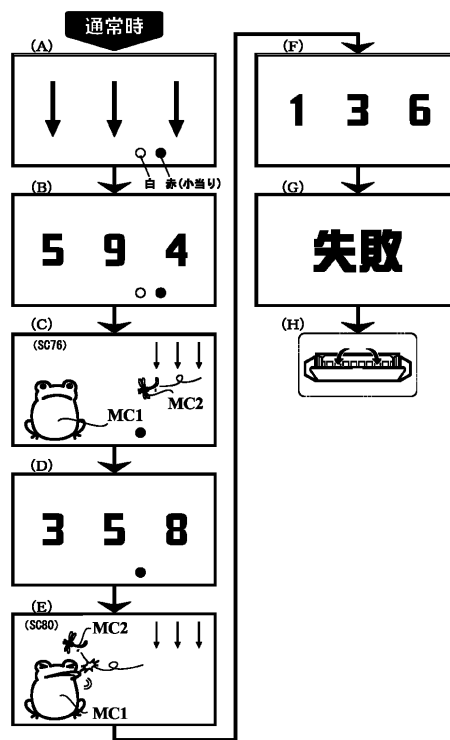
【図 79】



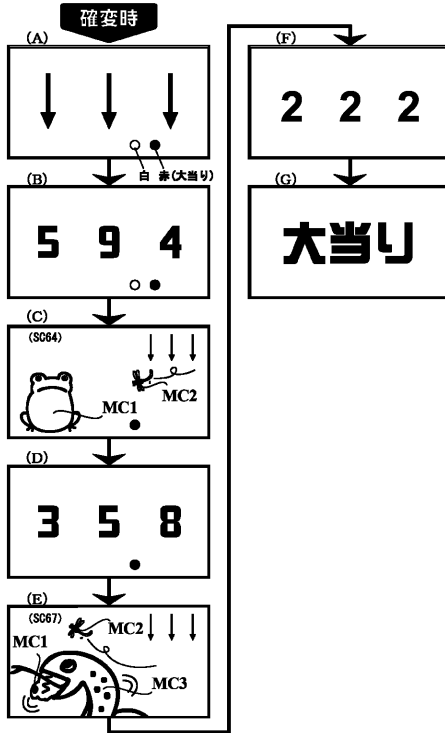
【図 80】



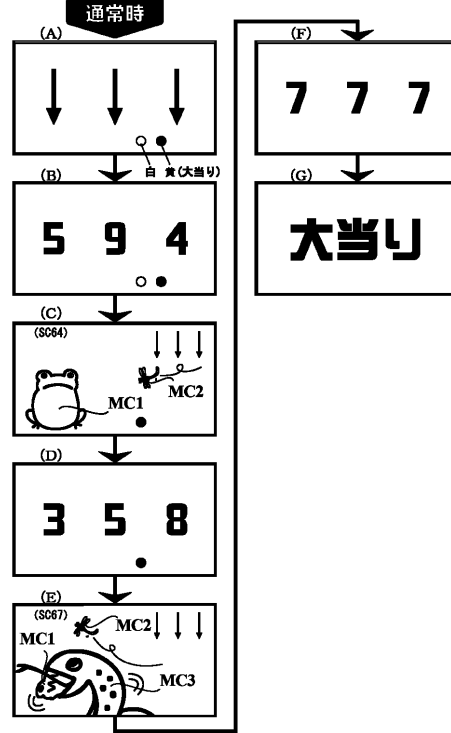
【図 81】



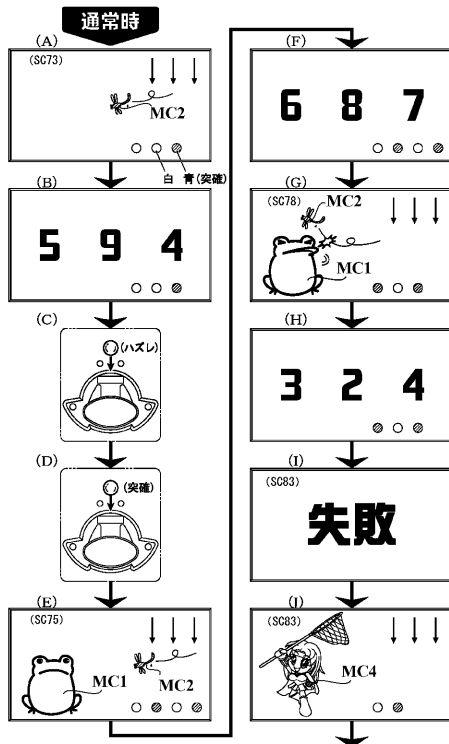
【図 8 2】



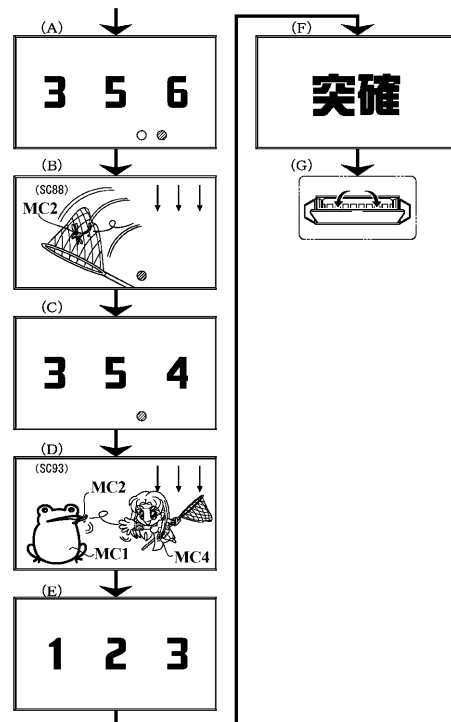
【図 8 3】



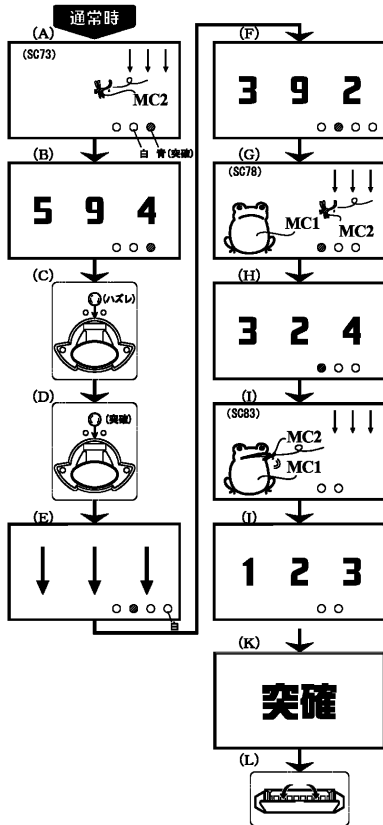
【図 8 4】



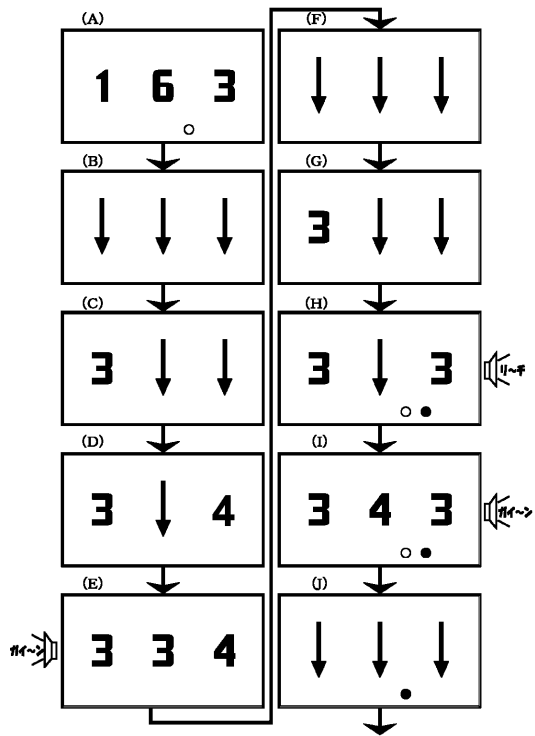
【図 8 5】



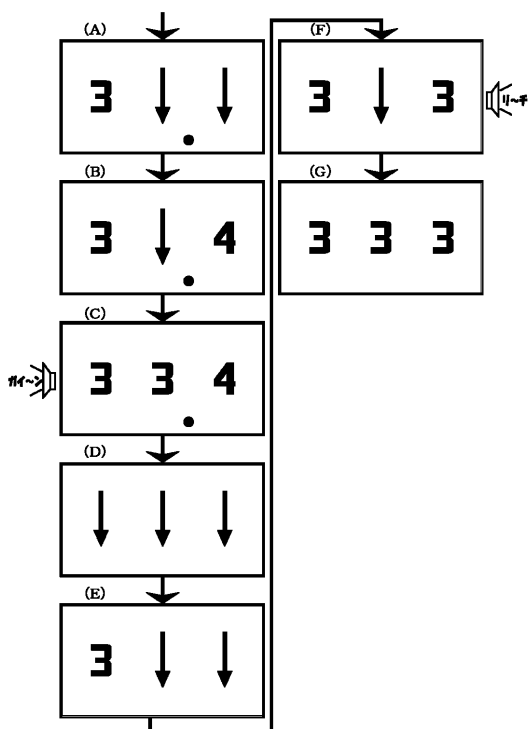
【图 8-6】



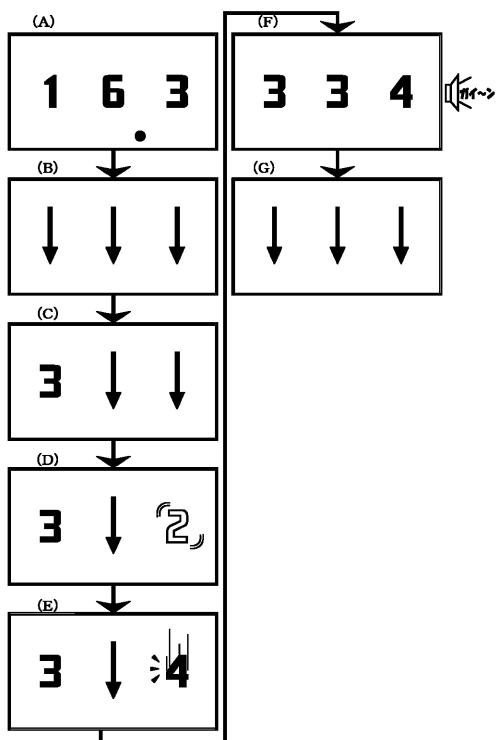
【図 8 7】



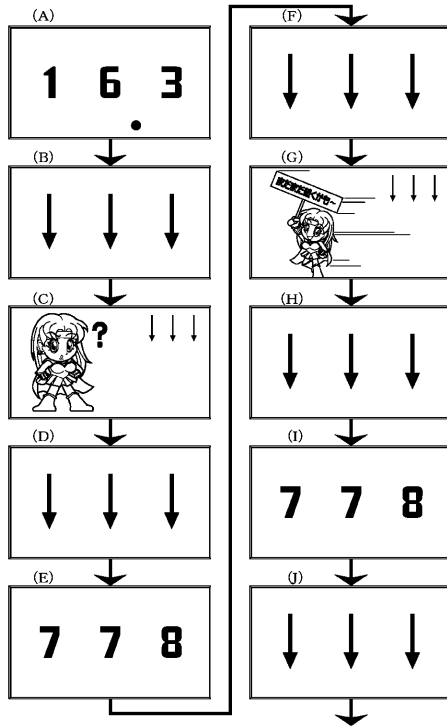
【图 8 8】



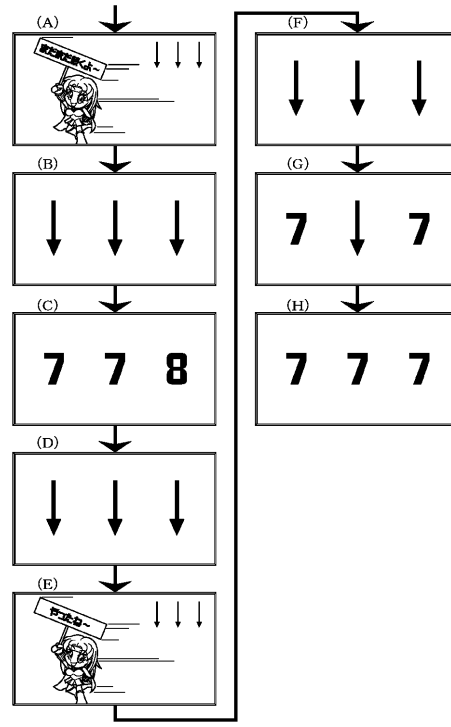
【図 8 9】



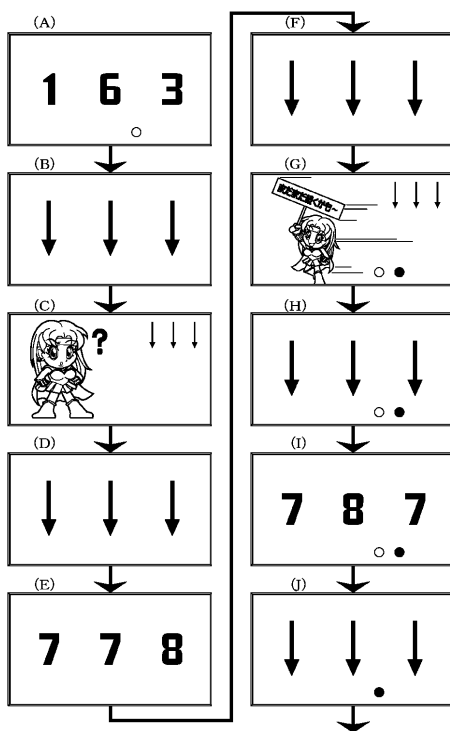
【図 90】



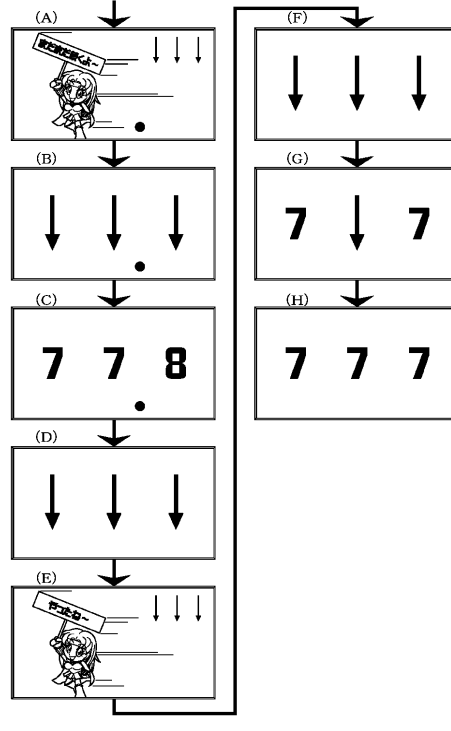
【図 91】



【図 92】



【図 93】



【図 9 4】

180

表示するキャラクタ画像

	MC101	MC101+MC102	MC101+MC102+MC103
変動回数「1」、または、 前回のキャラクタ画像MC101	1～50	51～100	101～150
前回のキャラクタ画像 MC101+MC102		1～100	101～150
前回のキャラクタ画像 MC101+MC102+MC103			1～150

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-149514 (JP, A)

特開2004-159857 (JP, A)

特開2004-130004 (JP, A)

CRぱちんこ華王美空ひばり, パチンコ必勝ガイドパチンコ年鑑 2007, 株式会社白夜書房
, 2007年 1月28日, p.86-99, 主にp.89の左上欄を参照

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02