

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5174211号

(P5174211)

(45) 発行日 平成25年4月3日 (2013.4.3)

(24) 登録日 平成25年1月11日 (2013.1.11)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 138 頁)

(21) 出願番号	特願2011-108465 (P2011-108465)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成23年5月13日 (2011.5.13)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-153570 (P2008-153570)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成20年6月11日 (2008.6.11)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2011-172994 (P2011-172994A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成23年9月8日 (2011.9.8)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
審査請求日	平成23年5月16日 (2011.5.16)		式会社三共内
		審査官	河本 明彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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含む可変表示手段を備え、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であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に判定する事前判定手段と、

前記事前判定手段による判定結果に基づいて、識別情報の可変表示が開始されてから可変表示結果が導出表示されるまでに、前記複数の可変表示部の全部にて一旦所定表示結果となる識別情報を仮停止させた後、前記複数の可変表示部の全部にて前記識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を1回又は複数回実行する再可変表示実行手段と、を備え、

前記再可変表示実行手段により実行される前記再可変表示は、前記所定表示結果とはならない態様の識別情報を変更させることにより、前記所定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に、前記再可変表示を実行する特定演出を実行する再可変表示と、該特定演出を実行しない再可変表示と、を含み、

前記特定演出を実行する再可変表示は、前記再可変表示の実行回数に応じて異なる割合で実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、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可変表示手段を備え、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】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。また、特定遊技状態の終了後には「大当り」となる確率を通常よりも向上させる確率変動制御（確変制御）が行われる特別遊技状態となる遊技機も提供されている。

【0003】

こうした遊技機には、例えば、遊技者から見た場合に識別情報が仮停止表示して再変動表示する回数が多いほど「大当り」となる確率が高くなるようにすることにより、特定遊技状態への当選に対する遊技者の期待感を高めることを可能としたものがある（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-021094号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、特許文献1に記載された技術では、再変動の回数に対してのみ遊技者の注意が向くようになるため、演出が単調になり、遊技興趣を却って減退させるおそれがあった。

【0006】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、再変動表示の回数のみならず、再変動表示が継続して実行されるか否かに対しても遊技者の注意を惹かせることにより、遊技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】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、開始条件（例えばステップS201におけるYesの判定に続いてステップS202にてNoと判定された後に、あるいは、ステップS210におけるYesの判定に続いてステップS211にてNoと判定された後に、ステップS241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（例えば特別図柄や飾り図柄など）を可変表示する複数の可変表示部（例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rなど）を含む可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bや画像表示装置5など）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（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など）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、前記特定

遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に判定する事前判定手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103がステップS250の処理を実行する部分など）と、前記事前判定手段による判定結果に基づいて、識別情報の可変表示が開始されてから可変表示結果が導出表示されるまでに、前記複数の可変表示部の全部にて一旦所定表示結果となる識別情報を仮停止させた後、前記複数の可変表示部の全部にて前記識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を1回又は複数回実行する再可変表示実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS162の飾り図柄変動中処理にて「擬似連」の可変表示演出を実行する部分など）と、を備え、前記再可変表示実行手段により実行される前記再可変表示は、前記所定表示結果とはならない態様の識別情報を変更させることにより、前記所定表示結果となる識別情報を仮停止させた後に、前記再可変表示を実行する特定演出を実行する再可変表示（例えばスーパーPA3-4の変動パターンなど）と、該特定演出を実行しない再可変表示と、を含み、前記特定演出を実行する再可変表示は、前記再可変表示の実行回数に応じて異なる割合で実行される（例えば初回変動時には25%の割合で、1回目の再変動時には50%の割合で、2回目の再変動時には75%の割合で「滑り」の可変表示演出が実行される）、ことを特徴とする。

10

【0008】

(2) 上記(1)に係る遊技機において、前記特定演出は、前記所定表示結果とはならない態様で識別情報が仮停止された可変表示部のうちの第1可変表示部（例えば「右」の飾り図柄表示エリア5Rなど）と、該第1可変表示部とは異なる第2可変表示部（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lなど）と、のうちのいずれかにて実行され、前記事前判定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の判定がなされたか否かに応じて異なる割合で前記第1可変表示部又は前記第2可変表示部にて前記特定演出が実行される（例えば演出制御用CPU120により滑りパターン決定テーブル166を用いて決定された滑りパターンに基づいてステップS535の演出制御指令処理などが実行される）。

20

【0009】

(3) 上記(1)又は(2)に係る遊技機においては、前記事前判定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の判定がなされたことに基づいて、前記識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを判定するリーチ判定手段（例えばCPU103がステップS263～S267の処理を実行する部分など）と、前記事前判定手段及び前記リーチ判定手段による判定結果に基づいて、前記識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段（例えばCPU103がステップS262、S268、S269の処理のいずれかを実行した後、ステップS270、S271の処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン種別決定手段によって決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS272～S274の処理を実行する部分など）と、を備える。

30

【0010】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかに係る遊技機において、前記特定演出は、前記特定演出として、第1特定演出（例えば滑りTP1-1及び滑りTP1-2の滑りパターンなど）と、該第1特定演出とは演出態様が異なる第2特定演出（例えば滑りTP1-3及び滑りTP1-4の滑りパターンなど）と、を含み、前記特定演出として、前記第1特定演出又は前記第2特定演出を、前記事前判定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の判定がなされたか否かに応じて異なる選択割合で選択する特定演出選択手段（例えば演出制御用CPU120がステップS709にて滑りパターン決定テーブル166を参照して滑りパターンを決定する部分など）を備える。

40

【0011】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかに係る遊技機においては、前記可変表示手段により前記再可変表示を実行する前記識別情報の可変表示に対応して実行される再可変表示演出として、第1再可変表示演出（例えば期間A1～A4における演出、擬似連パターンA2

50

～A 4 など) と、該第 1 再可変表示演出とは演出態様が異なる第 2 再可変表示演出 (例えば期間 B 1 ～B 4 あるいは期間 C 1 ～C 4 における演出、擬似連パターン B 2 ～B 4 あるいは擬似連パターン C 2 ～C 4 など) と、前記第 1 再可変表示演出及び前記第 2 再可変表示演出を組み合わせた第 3 再可変表示演出 (例えば期間 D 1 ～D 4 における演出、擬似連パターン D 2 - 1、D 2 - 2、D 3 - 1 ～D 3 - 3、D 4 - 1、D 4 - 2 など) と、を実行可能な再可変表示演出実行手段 (例えば演出制御用 CPU 120 が擬似連パターン決定テーブル 210 を用いて決定した擬似連パターンに基づいてステップ S 535 の演出制御指令処理を実行する部分など) を備える。

【0012】

(6) 上記(5)に係る遊技機においては、前記識別情報の可変表示に対応して実行される再可変表示演出として、前記第 1 再可変表示演出、前記第 2 再可変表示演出又は前記第 3 再可変表示演出を、前記事前判定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の判定がなされたか否かに応じて異なる選択割合で選択する再可変表示演出選択手段 (例えば演出制御用 CPU 120 が擬似連パターン決定テーブル 210 を用いて擬似連パターンを決定する部分など) を備える。

10

【発明の効果】

【0013】

本発明は、以下に示す効果を有する。

【0014】

上記(1)に記載の遊技機によれば、再可変表示の実行回数のみならず、特定演出が実行されるか否かにより、再可変表示が継続して実行されるか否かに対する遊技者の期待感や焦燥感を煽って注意を惹かせることができるようになるため、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0015】

上記(2)に記載の遊技機によれば、特定演出において、第 1 可変表示部と第 2 可変表示部とのいずれにて識別情報の可変表示が再度実行されたかにより、特定遊技状態になるか否かに対する遊技者の期待感が異なってくるため、遊技興趣がさらに向上する。

【0016】

上記(3)に記載の遊技機においては、事前判定手段及びリーチ判定手段による判定結果に基づいて、識別情報の可変表示パターン種別が複数種類のいずれかに決定され、決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示パターンが決定される。これにより、可変表示パターン種別や可変表示パターンの変更、追加時の乱数振分け設定が容易になり、開発段階において、可変表示パターンに対応した演出の出現率を設定する際の制限を緩和することができる。

30

【0017】

上記(4)に記載の遊技機によれば、特定演出として、第 1 特定演出と第 2 特定演出とのうちのいずれかが実行されたかにより、特定遊技状態になるか否かに対する遊技者の期待感が異なってくるため、遊技興趣がさらに向上する。

【0018】

上記(5)に記載の遊技機においては、再可変表示演出として、第 1 再可変表示演出と、第 2 再可変表示演出と、第 1 再可変表示演出及び第 2 再可変表示演出を組み合わせた第 3 再可変表示演出とのうち、いずれかが実行されることにより、再可変表示演出のバリエーションが増加して演出効果が高まるため、遊技興趣がさらに向上する。

40

【0019】

上記(6)に記載の遊技機においては、再可変表示演出として、第 1 再可変表示演出と第 2 再可変表示演出と第 3 再可変表示演出とのうちのいずれかが実行されたかにより、特定遊技状態になるか否かに対する遊技者の期待感が異なってくるため、遊技興趣がさらに向上する。

【図面の簡単な説明】

【0020】

50

- 【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】 各種の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】 変動パターンを例示する図である。
- 【図 7】 変動パターンを例示する図である。
- 【図 8】 特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 9】 大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10】 大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図 11】 大当たり変動パターン種別決定テーブルの選択設定例を示す図である。
- 【図 12】 リーチ判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 13】 リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 14】 非リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 15】 当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 16】 ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 17】 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 18】 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 19】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 20】 左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。 20
- 【図 21】 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 22】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 23】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 24】 昇格演出実行判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 25】 昇格演出時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 26】 滑りパターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 27】 擬似連パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 28】 再変動演出のパターンを示す説明図である。
- 【図 29】 再変動演出のパターンを示す説明図である。
- 【図 30】 滑り時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。 30
- 【図 31】 擬似連時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 32】 擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。
- 【図 33】 表示系予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 34】 表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 35】 表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 36】 表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 37】 部材系予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 38】 部材系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 39】 図柄変動制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 40】 予告演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。 40
- 【図 41】 各種演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 42】 演出制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 43】 演出制御パターンによる演出動作を示す図である。
- 【図 44】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 45】 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 46】 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 47】 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 48】 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 49】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 50】 特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。 50

- 【図 5 1】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 5 2】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 5 3】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 5 4】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 5 5】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 5 6】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 5 7】滑り／擬似連設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 5 8】変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 5 9】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 6 0】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 6 1】演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。
 【図 6 2】予告パターンの決定割合を例示する図である。
 【図 6 3】飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。
 【図 6 4】飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。
 【図 6 5】飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。
 【図 6 6】飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。
 【図 6 7】ステップアップ予告演出の実行例を示す図である。
 【図 6 8】操作時予告演出の実行例を示す図である。
 【図 6 9】操作時予告演出の実行例を示す図である。
 【図 7 0】飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。
 【図 7 1】突然大当たりパターンを例示する図である。
 【図 7 2】大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
 【図 7 3】大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
 【図 7 4】大当たり変動パターン種別決定テーブルの選択設定例を示す図である。
 【図 7 5】突然大当たりパターンによる表示動作例を示す図である。
 【発明を実施するための形態】
 【0021】

10

20

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

30

【0022】

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

40

50

2特図」ともいう。

【0023】

第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはともに、例えば方形状に形成されている。なお、第1特図の種類と第2特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「ー」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0024】

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

【0025】

一例として、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の変動のいずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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」の各飾り図柄表示エリア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」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置5の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。

【0026】

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

【0027】

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

限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

【0028】

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

10

【0029】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置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が大当た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

【0030】

一例として、始動入賞記憶表示エリア5Hには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第1始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの1つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第2始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの1つを赤色表示に変化させる。その後、第1特図を用いた特図ゲームの開始条件（第1開始条件）と第2特図を用いた特図ゲームの開始条件（第2開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。ここで、保留記憶表示を行う際に、可変表示ゲームの始動条件が成立したことに基づき特図保留記憶数は特定できたものの、その始動条件が第1始動条件であるか第2始動条件であるかを特定できない場合に、例えば特図保留記憶数に対応する個数の表示部位を灰色に変化させることなどにより、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更してもよい。

30

40

【0031】

なお、始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア5Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25A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有効始動入賞球数としての第1保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、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有効始動入

50

賞球数としての第2保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1保留記憶数と第2保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。ここで、第1始動条件と第2始動条件の双方が成立した場合には、第2始動条件に基づく第2特図を用いた特図ゲームを、第1始動条件に基づく第1特図を用いた特図ゲームよりも優先的に実行するようにしてもよい。あるいは、このようにすれば、後述するように第1特図を用いた特図ゲームでは、大当たり種別が、賞球の払出が行われない「突確」となり得るが、第2特図を用いた特図ゲームでは、大当たり種別が「突確」となり得ないため、第2始動入賞口の開放時間が通常状態よりも長い、確変状態や時短状態では、大当たり種別が「突確」となって2ラウンド大当たり遊技状態になる可能性を極めて低くすることができる。また、通常状態では、第1特図を用いた特図ゲームを、第2特図を用いた特図ゲームよりも優先的に実行し、確変状態や時短状態では、これとは逆に、第2特図を用いた特図ゲームを、第1特図を用いた特図ゲームよりも優先的に実行するようにしてもよい。これにより、確変状態や時短状態における賞球の払出性能を高めることができるとともに、遊技者に不快感を与えることを防止することができる。

10

【0032】

画像表示装置5の周辺の飾り部において、上側には、予告用可動部材78が設けられている。予告用可動部材78は、図2に示すモータ86の回転軸に取り付けられ、モータ86の回転に伴って移動する。予告用可動部材79は、予告演出が実行されるときに動作する。一例として、予告用可動部材79は、通常時（動作停止時）は画像表示装置5の上部にて、画像表示装置5における表示画面の前面からは退避した位置に保持されている。そして、予告演出による動作時には、画像表示装置5における表示画面の前面に、少なくとも予告用可動部材79の一部が進出するように回動し、動作終了時には再び通常時の位置に戻る。

20

【0033】

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

30

40

【0034】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づ

50

いて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0035】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口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23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0036】

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

20

【0037】

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

30

40

【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

50

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

【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、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。この操作ボタン30は、押下可能であるとともに、回転可能なジョグダイヤルになっている。なお、操作ボタン30は、押下操作や回転操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン30に代えて、例えば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン30は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ボタン30に対してなされた遊技者の操作行為は、図2に示す操作検出スイッチ31によって検出される。

【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6Bを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、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】

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

了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

【0042】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄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、遊技者にとって有利なラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。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、「ー」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【0043】

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多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。15ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1ラウンド数（例えば「15」）となる。ラウンドの実行回数が「15」となる15ラウンド大当り状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。このような15ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、15ラウンド大当り状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0044】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（2ラウンド大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、15ラウンド大当り状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が第2ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「2」となる2ラウンド大当り状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。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において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間または第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。このような2ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間（0.5秒間）であって、非常に短い。そのため、2ラウンド大当り状態は実質的には出玉が得られない大当り遊技状態である。なお、2ラ

ウンド大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、ラウンドの実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンドの実行回数は少ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限期間（例えば2秒間）が多ラウンド特定遊技状態での上限期間（例えば29秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を開放状態に変化させる期間が多ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が多ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

10

【0045】

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

20

【0046】

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

30

40

【0047】

50

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6 B における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくして第 2 始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか 1 つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第 2 始動入賞口 14 に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第 2 始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。

【0048】

画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームと、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、画像表示装置 5 の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、飾り図柄の変動態様の変化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 の点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。

【0049】

また、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態が

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

【0050】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

10

【0051】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア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エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大4回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、図3（A）に示すような擬似連チャンス目GC1～GC8として予め定められた複数種類の飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。ここで、図3（A）などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア5Lに表示（停止表示または仮停止表示）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア5Cに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア5Rに表示される飾り図柄である。

20

30

【0052】

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

40

【0053】

「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中には、擬似連変動（初回変動を含む）の進行に伴って、例えば画像表示装置5の表示画面に所定の演出画像を表示すること、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出LEDといった発光体を点灯（点滅を含む）させること、遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材を所定の動作態様で動作させること、あるいは、これらのいずれかを組み合わせることにより、擬似連演出（再変動演出）が実行されるようにしてもよい。

【0054】

また、この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演

50

出が行われることがある。このような可変表示演出では、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 Rなど）にて、擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれにもならない態様で飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5 Lと「右」の飾り図柄表示エリア5 Rのいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を擬似連チャンス目G C 1～G C 8になりうる態様に変更させる演出表示が行われる。そして、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかが仮停止表示された後、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。なお、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて例えばハズレとなる組合せを構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかに変更させるようにしてもよい。

【0055】

「滑り」及び「擬似連」の可変表示演出が行われるものでは、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、「滑り」の可変表示演出が行われる可能性が高くなるように設定されていけばよい。この実施の形態において、初回変動時には、25%の割合で「滑り」の可変表示演出が行われた後に擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかが仮停止表示され、75%の割合で「滑り」の可変表示演出が行われることなく擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかが仮停止表示される。また、1回目の再変動時には、50%の割合で「滑り」の可変表示演出が行われた後に擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかが仮停止表示され、50%の割合で「滑り」の可変表示演出が行われることなく擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかが仮停止表示される。さらに、2回目の再変動時には、75%の割合で「滑り」の可変表示演出が行われた後に擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかが仮停止表示され、25%の割合で「滑り」の可変表示演出が行われることなく擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかが仮停止表示される。これにより、2つ以上の飾り図柄表示エリアにて、擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれにもならない態様で飾り図柄が仮停止表示された後に、「滑り」の可変表示演出が実行されるか否かにより、擬似連チャンス目G C 1～G C 8のいずれかが仮停止表示されて再び変動が行われるか否かに対する遊技者の期待感や焦燥感を煽って注意を惹かせることができるようになる。

【0056】

さらに、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出や「滑り」及び「擬似連」といった可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行（開始）されるものであればよい。この実施の形態では、「ステップアップ動作」や「ボタン操作予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間に変化が生じないものであればよい。

【0057】

「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置5の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示

される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば予告用可動部材 79 を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予告用可動部材 79 が 1 種類の動作態様で演出動作を行った後、2 段階目の演出動作に切り替えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることができるようにしてもよい。このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、1 回の始動入賞（第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口に 1 個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多い程信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「15R 確変大当たり」や「2R 確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「15R 通常大当たり」から「15R 確変大当たり」へと昇格することのうち、少なくともいずれか 1 つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第 2 ステップまで行くと「リーチ確定」、第 3 ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第 4 ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1 つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【0058】

「ボタン操作予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ボタン 30 が操作されたことに応じて、例えば画像表示装置 5 の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ 8L、8R から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「ボタン操作予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置 5 の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作ボタン 30 の操作を促す演出動作であればよい。遊技者による操作ボタン 30 の操作を促す演出動作としては、画像表示装置 5 に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ 8L、8R から所定の音声出力させるもの、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作ボタン 30 の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン 30 の操作が操作検出スイッチ 31 によって検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を画像表示装置 5 に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ 8L、8R から出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

【0059】

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

10

20

30

40

50

リーチ」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0060】

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。

【0061】

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

【0062】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当たり種別が「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、大当たり種別が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後、所定の確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後に、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。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。このように、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合でも、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当たり図柄が停止表示されるときは、「確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。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

10

20

30

40

50

り図柄が停止表示された後、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間、あるいは、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などに、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。

【0063】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図3（B）に示すような突確チャンス目TC1～TC4として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、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。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、2ラウンド大当り状態に制御され、その2ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0064】

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

【0065】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送するスイッチ回路110、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号をソレノイド81、82に伝送するソレノイド回路111などが搭載されている。

【0066】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置5、スピーカ8L、8R及び遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板12は、画像表示装置5における表示動作や、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作の全部または一部、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。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12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8L、8R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

10

20

30

40

50

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。

【0072】

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

10

【0073】

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

20

【0074】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」のいずれとなるかの事前判定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様(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8C00H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8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「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8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「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8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる旨の事前判定結果及び大当たり種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。

30

40

【0075】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果(「ハズレ」および「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)との組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コ

50

マンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

10

【0076】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンドA0XXHは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示といった、大当り遊技状態の開始に対応した演出動作の実行を指定する大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。大当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様の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、大当り開始指定コマンドでは、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、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

20

【0077】

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

30

【0078】

コマンドA1XXHは、大当り遊技状態であるときに、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といった、大当り遊技状態の所定期間（大入賞口開放中期間）における演出動作の実行を指定する大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態であるときに、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）の表示といった、大入賞口開放中指定コマンドとは異なる大当り遊技状態の所定期間（大入賞口閉鎖中期間）における演出動作の実行を指定する大入賞口開放後指定コマンドである。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」）や、2ラウンド大当り状態あるいは小当り遊技状態における大入賞口の開放回数（例えば「1」又は「2」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。なお、大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、大当り遊技状態の開始時点から終了時点まで継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

40

【0079】

コマンドA3XXHは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示といった、大当り遊技状態の終了に対応した演出動作の実行を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前判定結果や大当り種別決定結果に

50

応じて異なる E X T データが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前判定結果及び大当り種別決定結果と設定される E X T データとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

【0080】

コマンド B 0 0 1 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 0 0 2 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームを実行するための第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。

【0081】

コマンド C 0 X X H は、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア 5 H などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図 1 7 に示す第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データと第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部 1 5 1 C における始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なる E X T データが設定される。これにより、演出制御基板 1 2 の側では、第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したときに、主基板 1 1 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの総記憶数を特定することができる。

【0082】

この実施の形態では、第 1 及び第 2 始動口入賞指定コマンドと保留記憶数指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第 1 始動条件及び第 2 始動条件のいずれが成立したかの通知内容と、合計保留記憶数の通知内容とを、1 つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、成立した始動条件（第 1 始動条件あるいは第 2 始動条件）と合計保留記憶数との組合せに対応して E X T データが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、成立した始動条件と合計保留記憶数とを特定できるようにしてもよい。ここで、第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれが成立したかを、合計保留記憶数とともに 1 つの演出制御コマンドで特定可能とする場合には、例えば合計保留記憶数の上限値が「8」である場合に、第 1 始動条件と第 2 始動条件のそれぞれが成立した場合に対応して 8 種類ずつの合計 1 6 種類の演出制御コマンドを用意しなければならない。これに対して、第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれが成立したかを特定可能な演出制御コマンドと、合計保留記憶数を特定可能な演出制御コマンドとを別個に用意すれば、第 1 始動条件と第 2 始動条件のそれぞれを特定可能な 2 種類の演出制御コマンドと、合計保留記憶数を特定可能とする 8 種類の演出制御コマンドの、合計 1 0 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。

【0083】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 R O M (Read Only Memory) 1 0 1 と、ゲーム制御用のワークエリアを提供する R A M (Random Access Memory) 1 0 2 と、プログラムに従って制御動作を行う C P U (Central Processing Unit) 1 0 3 と、C P U 1 0 3 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 1 0 4 と、I / O (Input/Output port) 1 0 5 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。

【0084】

主基板11では、例えば図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図5は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図5に示すように、この実施の形態では、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別決定用の乱数値MR2、リーチ判定用の乱数値MR3、変動パターン種別判定用の乱数値MR4、変動パターン判定用の乱数値MR5、普図表示結果判定用の乱数値MR6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～MR6の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図17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～MR6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～MR6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。

【0085】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当たり種別を「通常」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ判定用の乱数値MR3は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0086】

変動パターン種別決定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「241」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR5は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。

【0087】

普図表示結果判定用の乱数値MR6は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当たり」とするか「普図ハズレ」とするかなどの判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「150」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果判定用の乱数値MR6は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞

10

20

30

40

50

球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの判定を行うために用いられる。

【0088】

図 6 は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、予め用意された飾り図柄の変動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変動パターンとして、非リーチ P A 1-1 ~ 非リーチ P A 1-6、非リーチ P B 1-1 及び非リーチ P B 1-2、非リーチ P C 1-1 及び非リーチ P C 1-2 の変動パターンが用意されている。また、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2-1 ~ ノーマル P A 2-4、スーパー P A 3-1 ~ スーパー P A 3-10、スーパー P B 3-1 ~ スーパー P B 3-6、スーパー P C 3-1 ~ スーパー P C 3-4 の変動パターンが用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。

【0089】

図 7 は、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して予め用意された変動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「大当たり」である場合に、大当たり種別が「通常」や「確変」に対応した変動パターンとして、ノーマル P A 2-5 ~ ノーマル P A 2-8、スーパー P A 4-1 ~ スーパー P A 4-10、スーパー P A 5-1 ~ スーパー P A 5-5、スーパー P B 4-1 ~ スーパー P B 4-6、スーパー P B 5-1 ~ スーパー P B 5-6、スーパー P D 1-1 及びスーパー P D 1-2、スーパー P E 1-1 及びスーパー P E 1-2 の変動パターンが用意されている。また、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に、大当たり種別が「突確」に対応した変動パターンとして、特殊 P G 1-1 ~ 特殊 P G 1-10、特殊 P G 2-1 及び特殊 P G 2-2、特殊 P G 3-1 の変動パターンが用意されている。ここで、「ノーマル」の変動パターンでは、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」の飾り図柄表示エリア 5 C 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」の変動パターンでは、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」の変動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。「特殊」の変動パターンでは、大当たり種別が「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。なお、可変表示結果が「大当たり」に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0090】

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 ROM 101 には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM 101 には、CPU 103 が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM 101 には、CPU 103 が主基板 11 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、飾り図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【0091】

図 8 は、ROM 101 に記憶される図柄表示結果判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、図柄表示結果判定テーブルとして、図 8 (A) に示す第 1 特図表示

結果判定テーブル130Aと、図8(B)に示す第2特図表示結果判定テーブル130Bと、図8(C)に示す普図表示結果判定テーブル130Cとが、予め用意されている。第1特図表示結果判定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果判定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。普図表示結果判定テーブル130Cは、普通図柄表示器20
10
による普図ゲームにおいて可変表示結果となる確定普通図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「普図当り」として第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御を行うか否かを、普図表示結果判定用の乱数値MR6に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0092】

第1特図表示結果判定テーブル130Aや第2特図表示結果判定テーブル130Bでは、図17に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値(判定値)が、大当たり判定値データ及びハズレ判定値データのいずれかに割り当てられている。なお、この実施の形態では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームであるか、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームであるかに応じて、判定値の割り当てが異なる判定テーブルを用意している。これに対して、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとで共通の判定テーブルを使用して、大当たり遊技状態に制御するか否かを判定するようにしてもよい。これにより、ROM101に記憶されるデータ容量を削減することができる。
20

【0093】

普図表示結果判定テーブル130Cでは、図17に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた時短フラグがオフであるかオンであるかに応じて、普図表示結果判定用の乱数値MR6と比較される数値(判定値)が、普図当り判定値データ及び普図ハズレ判定値データのいずれかに割り当てられている。普図表示結果判定テーブル130Cは、乱数値MR6が普図当り判定値データに合致するか否かの判定結果に対応して、普図変動時間を複数種類のいずれかに設定するための設定用データや、乱数値MR6が普図当り判定値データに合致した場合に第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御を行う時間(傾動制御時間)を、時短フラグがオフであるかオンであるかに応じて設定するための設定用データなどを、含んでいてもよい。
30

【0094】

図8(C)に示す普図表示結果判定テーブル130Cの設定では、時短フラグがオフである場合に対応して、普図表示結果判定用の乱数値MR6が「1」～「15」のいずれかであるときに普図当り判定値データと合致すると判定される一方で、時短フラグがオンである場合に対応して、普図表示結果判定用の乱数値MR6が「1」～「140」のいずれかであるときに普図当り判定値データと合致すると判定されるように、判定値が普図当り判定値データと普図ハズレ判定値データとに割り振られている。このような設定により、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態などに対応して時短フラグがオフであるときに比べて、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率が高くなり、第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。また、時短フラグがオンであるときに対応した普図変動時間TH3、TH4を、時短フラグがオフであるときに対応した普図変動時間TH1、TH2よりも短く設定している。このような設定により、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、普図ゲームにおける普図変動時間が短くなり、第2始動入賞口を遊技球が入賞し
40
50

やすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。さらに、時短フラグがオンであるときに対応した傾動制御時間TK2は、時短フラグがオフであるときに対応した傾動制御時間TK1よりも長く設定される。このような設定により、時短フラグがオンであるときには、オフであるときよりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる。

【0095】

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、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、図17に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「通常」、「確変」、「突確」の大当り種別に割り当てられている。大当り種別決定テーブル131において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「通常」又は「確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「通常」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「確変」又は「突確」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ155に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「0」～「2」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【0096】

図10に示す大当り種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値が“1”であるか“2”であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割り振りが異なっている。例えば、変動特図指定バッファ値が“1”と“2”のいずれである場合にも、「通常」の大当り種別に対して「1」～「36」の範囲の値が割り当てられている。その一方で、変動特図指定バッファ値が“1”である場合には、「確変」の大当り種別に対して「37」～「82」の範囲の値が割り当てられ、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「確変」の大当り種別に対して「37」～「100」の範囲の値が割り当てられている。また、変動特図指定バッファ値が“1”である場合には、「突確」の大当り種別に対して「83」～「100」の範囲の値が割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「突確」として2ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。

【0097】

図10は、ROM101に記憶される大当り変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当り変動パターン種別決定テーブルとして、図10(A)～(G)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132A～132Gが、予め用意されている。大当り変動パターン種別決定テーブル132A～132Gは、可変表示結果を「大当り」にすると判定（事前判定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当り変動パターン種

別決定テーブル132A～132Gは、図11に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるか、及び、大当たり種別の決定結果に応じて、選択される。

【0098】

各大当たり変動パターン種別決定テーブル132A～132Gでは、大当たり種別の判定結果が「通常」、「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4と比較される数値（決定値）が、ノーマルCA3-1、スーパーCA3-2～スーパーCA3-6、スーパーCB3-1、スーパーCB3-2、特殊CA4-1、特殊CB4-1、特殊CC4-1の変動パターン種別のいずれかに割り当てられている。

【0099】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132A～132Gでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている。例えば、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である場合に、大当たり種別が「通常」であるときに用いられる図10（A）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、大当たり種別が「確変」であるときに用いられる図10（B）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Bとでは、ノーマルCA3-1やスーパーCA3-2の変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なっている。また、大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられている一方で、大当たり変動パターン種別決定テーブル132Bでは、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、スーパーCA3-4の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられていない一方で、大当たり変動パターン種別決定テーブル132Bでは、スーパーCA3-4の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられている。

【0100】

このように、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれかである場合に、各遊技状態において大当たり種別に応じて選択される大当たり変動パターン種別決定テーブル132A～132Cや（通常状態のときに選択）、大当たり変動パターン種別決定テーブル132D～132F（確変状態のときに選択）、大当たり変動パターン種別決定テーブル132A、132B、132G（時短状態のときに選択）を比較すると、大当たり種別に応じて各変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なっている。また、大当たり種別に応じて異なる変動パターン種別に対して決定値が割り当てられることがある。こうして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0101】

大当たり種別が「突確」である場合に用いられる大当たり変動パターン種別決定テーブル132C、132F、132Gでは、例えば特殊CA4-1、特殊CB4-1、特殊CC4-1といった、大当たり種別が「突確」以外である場合には決定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、決定値が割り当てられている。こうして、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「突確」となることに応じて2ラウンド大当たり状態に制御する場合には、15ラウンド大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0102】

大当たり種別が「通常」に決定された場合には、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場合に用いられる図10（A）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図10（D）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Dとでは、ノーマルCA3-1やスーパーCA3-2の変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なっている。また、大当たり変動パターン種別決定テーブル132AではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対し

て決定値が割り当てられている一方で、大当り変動パターン種別決定テーブル132DではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、遊技状態に応じて選択される大当り変動パターン種別決定テーブル132A、132D（「通常」のときに選択）、大当り変動パターン種別決定テーブル132B、132E（「確変」のときに選択）、大当り変動パターン種別決定テーブル132C、132F、132G（「突確」のときに選択）を比較すると、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて各変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なっている。また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して決定値が割り当てられることがある。こうして、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

10

【0103】

図12は、ROM101に記憶されるリーチ判定テーブルの構成例などを示している。この実施の形態では、リーチ判定テーブルとして、図12（A）～（C）に示すリーチ判定テーブル133A～133Cが、予め用意されている。リーチ判定テーブル133A～133Cは、可変表示結果を「ハズレ」にすると判定（事前判定）されたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数値MR3に基づいて、判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル133A～133Cは、図12（D）に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各リーチ判定テーブル133A～133Cでは、リーチ判定用の乱数値MR3と比較される数値（判定値）が、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに割り当てられている。

20

【0104】

例えば、図12（A）に示すリーチ判定テーブル133Aの設定では、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、「1」～「204」の範囲の値が非リーチHA1-1に割り当てられ、「205」～「239」の範囲の値がリーチHA2-1に割り当てられている。合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、非リーチHA1-1に割り当てられる判定値の個数よりも多い「1」～「217」の範囲の値が、非リーチHA1-2に割り当てられている。合計保留記憶数が「2」である場合に対応して非リーチHA1-1や非リーチHA1-2に割り当てられる判定値の個数よりも多い「1」～「220」の範囲の値が、非リーチHA1-3に割り当てられている。合計保留記憶数が「3」又は「4」である場合に対応して、非リーチHA1-1～非リーチHA1-3のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「1」～「230」の範囲の判定値が、非リーチHA1-4に割り当てられている。合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、非リーチHA1-1～非リーチHA1-4のそれぞれに割り当てられる判定値の個数よりも多い「1」～「235」の範囲の判定値が、非リーチHA1-5に割り当てられている。このような設定によって、特図ゲームの保留数である合計保留記憶数が所定数（例えば、「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、特図保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。これにより、特図保留記憶数が所定数以上であるときには、可変表示結果が「ハズレ」となる可変表示を早く消化することができるようになるため、作動率を向上させることができる。なお、図12（B）、（C）に示すリーチ判定テーブル133B、133Cの設定では、合計保留記憶数が「0」～「8

30

40

50

」のいずれであるいかに関わらず、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が同一となっているが、リーチ判定テーブル133Aと同様に、合計保留記憶数が所定数（例えば、「2」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされる割合が低くなるようにしてもよい。

【0105】

図13は、ROM101に記憶されるリーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチ変動パターン種別決定テーブルとして、図13(A)～(C)に示すリーチ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cが、予め用意されている。リーチ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にすると判定（リーチ判定）されたときに、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cは、リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチHA2-1～リーチHA2-3にする旨の判定結果に応じてリーチ変動パターン種別決定テーブル134Aが使用テーブルとして選択され、リーチHB2-1にする旨の判定結果に応じてリーチ変動パターン種別決定テーブル134Bが使用テーブルとして選択され、リーチHC2-1にする旨の判定結果に応じてリーチ変動パターン種別決定テーブル134Cが使用テーブルとして選択される。各リーチ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cでは、リーチ状態にする旨の判定結果がリーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4の値と比較される数値（決定値）が、ノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てられている。

【0106】

例えば、図13(A)に示すリーチ変動パターン種別決定テーブル134Aでは、リーチHA2-1にする旨の判定結果に対応して、「1」～「128」の範囲の値（決定値）がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てられ、それ以外の値がスーパーCA2-2やスーパーCA2-3の変動パターン種別に割り当てられている。また、リーチHA2-2にする旨の判定結果に対応して、「1」～「170」の範囲の値がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てられている。さらに、リーチHA2-3にする旨の判定結果に対応して、「1」～「182」の範囲の値がノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てられている。リーチHA2-1には、図12(A)に示すリーチ判定テーブル133Aによって、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR3と比較される判定値が割り当てられている。リーチHA2-2には、合計保留記憶数が「1」や「2」である場合に対応して、判定値が割り当てられている。リーチHA2-3には、合計保留記憶数が「3」又は「4」である場合や「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、判定値が割り当てられている。これらの設定によって、合計保留記憶数が所定数（例えば、「1」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルCA2-1の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0107】

図14は、ROM101に記憶される非リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、非リーチ変動パターン種別決定テーブルとして、図14(A)～(C)に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル135A～135Cが

、予め用意されている。非リーチ変動パターン種別決定テーブル135A～135Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にしないと判定されたときに、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ変動パターン種別決定テーブル135A～135Cは、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5の判定結果に応じて非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Aが使用テーブルとして選択され、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2の判定結果に応じて非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Bが使用テーブルとして選択され、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2の判定結果に応じて非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Cが使用テーブルとして選択される。各非リーチ変動パターン種別決定テーブル135A～135Cでは、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4の値と比較される数値（決定値）が、非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3の変動パターン種別のいずれかに割り当てられている。

【0108】

図15は、ROM101に記憶される当り変動パターン決定テーブル136の構成例を示している。当り変動パターン決定テーブル136は、可変表示結果を「大当り」とすると判定（事前判定）されたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン決定テーブル136では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値（決定値）が、飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とする場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てられている。

【0109】

図16は、ROM101に記憶されるハズレ変動パターン決定テーブル137の構成例を示している。ハズレ変動パターン決定テーブル137は、可変表示結果を「ハズレ」とすると判定（事前判定）されたときに、リーチ状態にするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル137では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される数値（決定値）が、飾り図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てられている。

【0110】

ハズレ変動パターン決定テーブル137では、非リーチCA1-4や非リーチCC1-3といった非リーチの変動パターン種別になる場合に対応して、非リーチPA1-4、非リーチPA1-5、あるいは非リーチPA1-6といった「滑り」及び／又は「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（図6参照）に決定値が割り振られている。このような設定によって、飾り図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする判定、及び、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない判定に対応して、非リーチPA1-4、非リーチPA1-5、及び非リーチPA1-6の変動パターンのいずれかにする決定を行い、「滑り」及び／又は「擬似連」の可変表示演出（非リーチPA1-4では「滑り」の可変表示演出、非リーチPA1-5では「擬似連」の可変表示演出、非リーチPA1-6では「滑り」及び「擬似連」の可変表示演出）を実行することができる。

【0111】

非リーチPA1-5を含む非リーチCA1-4の変動パターン種別に対しては、図14(A)に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Aにおいて、変動パターン種

10

20

30

40

50

別決定用の乱数値MR 5と比較される決定値のうち、非リーチHA 1-1の判定結果に応じて「2 1 7」～「2 4 1」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHA 1-2の判定結果に応じて「2 3 0」～「2 4 1」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHA 1-3の判定結果に応じて「2 3 1」～「2 4 1」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHA 1-4の判定結果に応じて「2 3 7」～「2 4 1」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHA 1-5の判定結果に応じて「2 3 7」～「2 4 1」の範囲の決定値が割り当てられている。

【0 1 1 2】

ここで、非リーチHA 1-1の判定結果に対しては、図1 2 (A)に示すリーチ判定テーブル1 3 3 Aにおいて、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「2 0 4」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチHA 1-2の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル1 3 3 Aにおいて、合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「2 1 7」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチHA 1-3の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル1 3 3 Aにおいて、合計保留記憶数が「2」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「2 2 0」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチHA 1-4の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル1 3 3 Aにおいて、合計保留記憶数が「3」又は「4」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「2 3 0」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチHA 1-5の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル1 3 3 Aにおいて、保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「2 3 5」の範囲の判定値が割り当てられている。したがって、合計保留記憶数が「1」や「2」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合に比べて、非リーチPA 1-5（「擬似連」を含む）を含む非リーチCA 1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「3」又は「4」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合や、「1」又は「2」である場合に比べて、非リーチCA 1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。さらに、合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「0」～「4」である場合に比べて、非リーチCA 1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0 1 1 3】

非リーチPA 1-5及び非リーチPA 1-6を含む非リーチCC 1-3の変動パターン種別に対しては、図1 4 (C)に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 5 Cにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値MR 4と比較される決定値のうち、非リーチHC 1-1の判定結果に応じて「2 3 4」～「2 4 1」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHC 1-2の判定結果に応じて「2 3 5」～「2 4 1」の範囲の決定値が割り当てられている。非リーチHC 1-1の判定結果に対しては、図1 2 (C)に示すリーチ判定テーブル1 3 3 Cにおいて、合計保留記憶数が「0」又は「1」である場合に、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「2 3 1」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチHC 1-2の判定結果に対しては、図1 2 (C)に示すリーチ判定テーブル1 3 3 Cにおいて、合計保留記憶数が「2」以上である場合に、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「2 3 1」の範囲の判定値が割り当てられている。図1 4 (C)に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 5 Cでは、非リーチHC 1-1の判定結果であるときよりも、非リーチHC 1-2の判定結果であるときに、非リーチCC 1-3の変動パターン種別に割り振られる判定値の個数が少なくなるように設定されている。そのため、合計保留記憶数が「2」以上である場合には、合計保留記憶数が「0」又は「1」である場合に比べて、非リーチPA 1-5及び非リーチPA 1-6（「擬似連」を含む）を含む非リーチCC 1-3の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0 1 1 4】

図6に示す変動パターンでは、「滑り」や「擬似連」の可変表示演出が実行されない非リーチPA1-1の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が5.75秒であり、非リーチPA1-2の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が3.75秒であり、非リーチPA1-3の変動パターンにおける特別図柄の変動時間が1.50秒である。これに対して、「滑り」の可変表示演出が実行される非リーチPA1-4の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は8.25秒であり、「擬似連」の可変表示演出が実行される非リーチPA1-5の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は16.70秒であり、「滑り」及び「擬似連」の可変表示演出が実行される非リーチPA1-6の変動パターンにおける特別図柄の変動時間は19.20秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して「滑り」及び／又は「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンにおける特別図柄の変動時間はいずれも、これらの演出動作が実行されない変動パターンにおける特別図柄の変動時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「1」以上である場合には、「0」である場合に比べて「滑り」及び／又は「擬似連」の可変表示演出を実行する非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。また、合計保留記憶数が「3」以上である場合には、「3」未満である場合に比べて非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。よって、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【0115】

ハズレ変動パターン決定テーブル137では、非リーチPA1-4～非リーチPA1-6といった「滑り」や「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンが非リーチCA1-4の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り振られている。ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンがノーマルCA2-1の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り振られている。また、スーパーPA3-1～スーパーPA3-5といったリーチ演出α1を実行する変動パターンや、スーパーPA3-6～スーパーPA3-10といったリーチ演出α2を実行する変動パターンがスーパーCA2-2の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り振られている。スーパーPB3-1～スーパーPB3-6といったリーチ演出β1を実行する変動パターンがスーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り振られている。このため、変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にしない旨の判定がなされている場合には、「滑り」や「擬似連」の可変表示演出の有無を、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の判定がなされている場合には、いずれのリーチ演出を実行するかなどを決定することができる。なお、変動パターン種別に含まれる変動パターンは、開発段階において、任意に設計変更可能であり、例えば「擬似連」の可変表示演出における再変動回数毎に変動パターン種別を定めてもよい。このようにすれば、変動パターン種別の決定により、「擬似連」の可変表示演出における再変動回数を決定できるとともに、変動パターンの決定により、いずれのリーチ演出を実行するかを決定することができる。

【0116】

例えば、スーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPB3-3～スーパーPA3-6の変動パターンのように、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（図6を参照）については、擬似連変動が行われた後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類によって、変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーPA3-3～スーパーPA3-5の変動パターンは、リーチ演出α1を実行する変動パターンであることから、図16に示すハズレ変動パターン決定テーブル137において、スーパーCA2-2の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用

の乱数値MR 5と比較される決定値が割り当てられている。スーパーPA 3-8～スーパーPA 3-10の変動パターンは、リーチ演出α 2を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル137において、スーパーCA 2-2の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR 5と比較される決定値が割り当てられている。スーパーPB 3-3～スーパーPA 3-6の変動パターンは、リーチ演出β 1を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル137において、スーパーCA 2-3やスーパーCB 2-1の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR 5と比較される決定値が割り当てられている。

【0117】

ハズレ変動パターン決定テーブル137では、非リーチCA 1-4の変動パターン種別に対応して、「116」～「207」の範囲の値が、再変動回数が1回の「疑似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しない非リーチPA 1-5の変動パターンに割り当てられ、「208」～「251」の範囲の値が、再変動回数が1回の「疑似連」の可変表示演出において初回変動時に「滑り」の可変表示演出を実行する非リーチPA 1-6の変動パターンに割り当てられている。また、非リーチCC 1-3の変動パターン種別に対応して、「132」～「221」の範囲の値が非リーチPA 1-5の変動パターンに割り当てられ、「222」～「251」の範囲の値が非リーチPA 1-6の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、再変動回数が1回の「疑似連」の可変表示演出が実行される場合には、初回変動時に25%の割合で「滑り」の可変表示演出が実行される。

【0118】

ハズレ変動パターン決定テーブル137では、スーパーCA 2-2の変動パターン種別に対応して、「160」～「181」の範囲の値が、再変動回数が2回の「疑似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPA 3-3の変動パターンに割り当てられ、「182」～「192」の範囲の値が、再変動回数が2回の「疑似連」の可変表示演出において1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA 3-4の変動パターンに割り当てられ、「193」～「203」の範囲の値が、再変動回数が2回の「疑似連」の可変表示演出において初回変動時及び1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA 3-5の変動パターンに割り当てられている。また、スーパーCA 2-2の変動パターン種別に対応して、「228」～「239」の範囲の値が、再変動回数が2回の「疑似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPA 3-8の変動パターンに割り当てられ、「240」～「245」の範囲の値が、再変動回数が2回の「疑似連」の可変表示演出において2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA 3-9の変動パターンに割り当てられ、「246」～「251」の範囲の値が、再変動回数が2回の「疑似連」の可変表示演出において初回変動時及び1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA 3-10の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、再変動回数が2回の「疑似連」の可変表示演出が実行される場合には、50%の割合で初回変動時及び1回目の再変動時の少なくともいずれかの変動時に「滑り」の可変表示演出が実行される。具体的に、初回変動時には25%の割合で、1回目の再変動時には50%の割合で「滑り」の可変表示演出が実行される。

【0119】

ハズレ変動パターン決定テーブル137では、スーパーCA 2-3の変動パターン種別に対応して、「166」～「186」の範囲の値が、再変動回数が3回の「疑似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPB 3-3の変動パターンに割り当てられ、「187」～「207」の範囲の値が、再変動回数が3回の「疑似連」の可変表示演出において2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB 3-4の変動パターンに割り当てられ、「208」～「228」の範囲の値が、再変動回数が3回の「疑似連」の可変表示演出において1回目の再変動時及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB 3-5の変動パターンに割り当

てられ、「229」～「249」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB3-6の変動パターンに割り当てられている。また、スーパーCB2-1の変動パターン種別に対応して、「108」～「143」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPB3-3の変動パターンに割り当てられ、「144」～「179」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB3-4の変動パターンに割り当てられ、「180」～「215」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB3-5の変動パターンに割り当てられ、「216」～「251」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB3-6の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、75%の割合で初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時の少なくともいずれかの変動時に「滑り」の可変表示演出が実行される。具体的に、初回変動時には25%の割合で、1回目の再変動時には50%の割合で、2回目の再変動時には75%の割合で「滑り」の可変表示演出が実行される。

10

【0120】

当り変動パターン決定テーブル136では、特殊CA4-1の変動パターン種別に対応して、「34」～「60」の範囲の値が、再変動回数が1回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しない特殊PG1-2の変動パターンに割り当てられ、「61」～「69」の範囲の値が、再変動回数が1回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時に「滑り」の可変表示演出を実行する特殊PG1-3の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、再変動回数が1回の「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、初回変動時に25%の割合で「滑り」の可変表示演出が実行される。

20

【0121】

当り変動パターン決定テーブル136では、スーパーCA3-2の変動パターン種別に対応して、「33」～「42」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPA4-3の変動パターンに割り当てられ、「43」～「47」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA4-4の変動パターンに割り当てられ、「48」～「52」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時及び1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA4-5の変動パターンに割り当てられている。また、スーパーCA3-2の変動パターン種別に対応して、「140」～「185」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPA4-8の変動パターンに割り当てられ、「186」～「208」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA4-9の変動パターンに割り当てられ、「209」～「251」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時及び1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA4-10の変動パターンに割り当てられている。さらに、スーパーCA3-5の変動パターン種別に対応して、「104」～「177」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPA5-3の変動パターンに割り当てられ、「178」～「214」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA5-4の変動パターンに割り当てられ、「215」～「251」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時及び1回目

30

40

50

の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPA5-5の変動パターンに割り当てられている。加えて、特殊CA4-1の変動パターン種別に対応して、「70」～「87」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しない特殊PG1-4の変動パターンに割り当てられ、「88」～「96」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行する特殊PG1-5の変動パターンに割り当てられ、「97」～「105」の範囲の値が、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時及び1回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行する特殊PG1-6の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、50%の割合で初回変動時及び1回目の再変動時の少なくともいずれかの変動時に「滑り」の可変表示演出が実行される。具体的に、初回変動時には25%の割合で、1回目の再変動時には50%の割合で「滑り」の可変表示演出が実行される。

10

【0122】

当り変動パターン決定テーブル136では、スーパーCA3-3の変動パターン種別に対応して、「224」～「230」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPB4-3の変動パターンに割り当てられ、「231」～「237」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB4-4の変動パターンに割り当てられ、「238」～「244」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB4-5の変動パターンに割り当てられ、「245」～「251」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB4-6の変動パターンに割り当てられている。また、スーパーCA3-4の変動パターン種別に対応して、「31」～「60」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPB4-3の変動パターンに割り当てられ、「61」～「90」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB4-4の変動パターンに割り当てられ、「91」～「120」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB4-5の変動パターンに割り当てられ、「121」～「150」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB4-6の変動パターンに割り当てられている。さらに、スーパーCA3-6の変動パターン種別に対応して、「100」～「125」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPB5-3の変動パターンに割り当てられ、「126」～「151」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB5-4の変動パターンに割り当てられ、「152」～「177」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB5-5の変動パターンに割り当てられ、「178」～「203」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB5-6の変動パターンに割り当てられている。加えて、スーパーCB3-1の変動パターン種別に対応して、「100」～「137」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しないスーパーPB4-3の変動パターンに割り当てられ、「138」～「175」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出

20

30

40

50

を実行するスーパーPB4-4の変動パターンに割り当てられ、「176」～「213」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において1回目の再変動時及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB4-5の変動パターンに割り当てられ、「214」～「251」の範囲の値が、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時に「滑り」の可変表示演出を実行するスーパーPB4-6の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、75%の割合で初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時の少なくともいずれかの変動時に「滑り」の可変表示演出が実行される。具体的に、初回変動時には25%の割合で、1回目の再変動時には50%の割合で、2回目の再変動時には75%の割合で「滑り」の可変表示演出が実行される。

10

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

20

【0124】

このようなRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図17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17に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、始動データ記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

30

【0125】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0126】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

40

【0127】

始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入

50

賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口への入賞を示す「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞を示す「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶する。

【0128】

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

10

【0129】

特図プロセスフラグは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの進行や、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図45のステップS15や図46に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図45のステップS16や図52に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

20

【0130】

大当たりフラグは、特図ゲームが開始されるときに可変表示結果を「大当たり」とする判定（事前判定）に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特別図柄として大当たり図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当たりフラグがクリアされてオフ状態となる。確変フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態や確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、時短状態や確変状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。

【0131】

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

30

【0132】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当たり遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当たり遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当たり遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

40

【0133】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

50

【0134】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0135】

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

10

【0136】

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～MR6を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

20

【0137】

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

30

【0138】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときに、時短制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当たり遊技状態が終了するときに、大当たり種別バッファ値が「0」であるに対応したカウント初期値「100」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当たり」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が1減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「0」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態へと移行する制御が行われる。

40

【0139】

ラウンド数カウンタは、大当た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、大当たり遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1回のラウンドが終了して次のラウンドが開始されるときに、ラウンド数カウント値が1

50

加算されて更新される。

【0140】

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

【0141】

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

10

【0142】

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

20

【0143】

大当たり種別バッファには、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を複数種類のいずれかとする決定結果に对应したバッファ値が格納される。一例として、図9に示すような大当たり種別決定テーブル131での設定に基づき、大当たり種別が「通常」であれば大当たり種別バッファ値には「0」が設定され、大当たり種別が「確変」であれば大当たり種別バッファ値には「1」が設定され、大当たり種別が「突確」であれば大当たり種別バッファ値には「2」が設定される。

30

【0144】

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。

【0145】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出したプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演

40

50

演出制御基板 1 2 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 CPU 1 2 0 が I/O 1 2 5 を介して演出制御基板 1 2 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。

【0146】

演出制御用 CPU 1 2 0、ROM 1 2 1、RAM 1 2 2 は、演出制御基板 1 2 に搭載された 1 チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用 CPU 1 2 0 は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM 1 2 1 や RAM 1 2 2 の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。演出制御基板 1 2 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 1 3 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 1 4 に対して情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 1 2 には、操作ボタン 3 0 に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、操作検出スイッチ 3 1 から伝送するための配線も接続されている。

【0147】

演出制御基板 1 2 では、例えば乱数回路 1 2 4 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 1 8 は、演出制御基板 1 2 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 1 8 に示すように、この実施の形態では、演出制御基板 1 2 の側において、第 1 ～第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 SR 1 - 1 ～SR 1 - 3、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値 SR 2、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 SR 3、第 1 ～第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 SR 4 - 1 ～SR 4 - 3、変動中昇格演出実行決定用の乱数値 SR 5 - 1、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値 SR 5 - 2、滑りパターン決定用の乱数値 SR 6、表示系予告パターン種別決定用の乱数値 SR 7 - 1、部材系予告パターン種別決定用の乱数値 SR 7 - 2、第 1 ～第 4 予告パターン決定用の乱数値 SR 8 - 1 ～SR 8 - 4、擬似連パターン決定用の乱数値 SR 9 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。演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば図 4 4 に示す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といった、乱数回路 1 2 4 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 SR 1 ～SR 8 - 4、SR 9 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 1 2 に乱数回路 1 2 4 が搭載されていない場合には、演出制御用 CPU 1 2 0 がランダムカウンタを用いて、乱数値 SR 1 ～SR 8 - 4 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。

【0148】

第 1 ～第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 SR 1 - 1 ～SR 1 - 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 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に導出表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R 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 SR 1 - 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 SR 1 - 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 SR 1 - 3 は「1」～「96」の範囲の値をとる。

【0149】

昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値 SR 2 は、変動中昇格演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて仮停止表示させる通常大当たり組合せの飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「80」の範囲の値をとる。滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 SR 3 は、「滑り」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出を実行するにあたり「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R のいずれかにて仮停止表示させる飾り図柄（仮停止図柄）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。第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1～SR4-3は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出を実行するにあたり「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる飾り図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1は「1」～「211」の範囲の値をとり、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2は「1」～「229」の範囲の値をとり、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3は「1」～「311」の範囲の値をとる。

【0150】

変動中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-1は、変動中昇格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り、「1」～「100」の範囲の値をとる。大当り中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-2は、大当り中昇格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り、「1」～「101」の範囲の値をとる。滑りパターン決定用の乱数値SR6は、「滑り」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出の内容に対応した滑りパターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「71」の範囲の値をとる。擬似連パターン決定用の乱数値SR9は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出の内容に対応した擬似連パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0151】

表示系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-1は、画像表示装置5の表示領域に所定の演出画像を表示することによる予告演出を実行するか否かを決定し、実行すると決定した場合における予告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。部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2は、予告用可動部材78を所定の動作態様で動作させることによる予告演出を実行するか否かを決定し、実行すると決定した場合における予告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。一例として、表示系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-1は「1」～「191」の範囲の値をとり、部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2は「1」～「61」の範囲の値をとる。第1～第4予告パターン決定用の乱数値SR8-1～SR8-4は、予告演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した予告パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1は「1」～「499」の範囲の値をとり、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2は「1」～「1009」の範囲の値をとり、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3は「1」～「1013」の範囲の値をとり、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4は「1」～「509」の範囲の値をとる。

【0152】

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、制御を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

【0153】

図19(A)～(C)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル160A～160Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル160A～160Cは、予め定められた複数通りの非リーチ組合せのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。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」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

最終停止図柄決定テーブル160Aでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bでは、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、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。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」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

【0154】

ここで、ROM121には図20に示すような左右出目判定テーブル161を構成するテーブルデータが記憶されており、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では、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、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

20

【0155】

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、決定値が割り当てられていない。このような設定により、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FZ1-3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、決定値が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3（A）に示すような擬似連チャンス目GC1～GC8となる部分、図3（B）に示すような突確チャンス目TC1～TC4となる部分、さらには、図21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SR1-3と比較される決定値が割り当てられていない。図21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GC1～GC8や突確チャンス目TC1～TC4などと同じの飾り図柄を含む組合せであって、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア5L、5C、5R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GC1～GC8や突確チャンス目TC1～TC4などに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。このような設定により、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GC1～GC8及び突確チャンス目TC1～TC4などや、こうした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。

30

40

【0156】

図22（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」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄F

50

Z 2-1 と、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄 F Z 2-2 とを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A では、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、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄 F Z 2-3 を、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

【0157】

リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄 F Z 2-3 は、左最終停止図柄 F Z 2-1 や右最終停止図柄 F Z 2-2 となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する場合に、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示エリア 5 C 以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に導出表示される左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に導出表示される中最終停止図柄 F Z 2-3 と左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に導出表示される中最終停止図柄 F Z 2-3 となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

20

【0158】

最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A では、特殊 P G 2-1 及び特殊 P G 2-2 の変動パターンに応じて、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 と比較される決定値が、通常図柄となる飾り図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に対して割り振られている一方で、確変図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に対しては割り振られていない。ここで、特殊 P G 2-1 及び特殊 P G 2-2 の変動パターンはいずれも、図 7 に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合に使用される変動パターンである。したがって、図 2 2 (A) に示すような最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A の設定によれば、遊技状態が確変状態であるときに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合には、通常図柄となる同一の飾り図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて揃って導出表示されることで飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。このとき、遊技者は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に通常図柄となる同一の飾り図柄が揃って導出表示されることで大当たり種別が「通常」となれば、大当たり遊技状態となった後に確変状態が終了してしまう可能性があることを認識する。これに対して、通常図柄となる同一の飾り図柄によりリーチ状態となったときでも、大当たり種別が「突確」となれば大当たり遊技状態の終了後には再び確変状態に制御されることになる。こうして、遊技状態が確変状態であるときに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、通常図柄となる同一の飾り図柄によりリーチ状態としてから、リーチハズレ組合せの最終停止図柄を導出表示する。これにより、確変状態が終了する可能性を認識した遊技者に、確変状態が継続する意外性や喜び感を与えて、遊技の興趣を向上させることができる。なお、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A では、特殊 P G 2-1 及び特殊 P G 2-2 の変動パターンである場合でも、確変図柄となる飾り図柄の図柄番号に対して決定値が割り振られるようにしてもよい。この場合には、確変図柄に対して

30

40

50

割り振られる決定値を、通常図柄に対して割り振られる決定値よりも少なくすることで、通常図柄によりリーチ状態となる割合が、確変図柄によりリーチ状態となる割合よりも高くなるようにすればよい。

【0159】

図23(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、予め定められた複数通りの大当たり組合せなどのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。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」の各飾り図柄表示エリア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では、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、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値(決定値)が割り当てられている。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」の各飾り図柄表示エリア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では、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」～「8」に、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値(決定値)が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル163Cは、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示される左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3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163Cでは、突確チャンス目TC1～TC4のそれぞれに、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値(決定値)が割り当てられている。

【0160】

図24は、ROM121に記憶される昇格演出実行判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、昇格演出実行判定テーブルとして、図24(A)に示す変動中昇格演出実行判定テーブル164Aと、図24(B)に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル164Bとが、予め用意されている。変動中昇格演出実行判定テーブル164Aは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」又は「確変」である場合に、変動中昇格演出を実行するか否かを、変動中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-1に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。変動中昇格演出実行判定テーブル164Aでは、大当たり種別が「通常」及び「確変」のいずれであるかに応じて、変動中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-1と比較される数値(決定値)が、変動中昇格演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。大当たり中昇格演出実行判定テーブル164Bは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」又は「確変」である場合に、大当たり中昇格演出を実行するか否かを、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-2に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。大当たり中昇格演出実行判定テーブル164Bでは、大当たり種別が「通常」及び「確変」のいずれであるかに応じて、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-2と比較される数値(決定値)が、大当たり中昇格演出を実行するか否かの決定結果、また、大当たり中昇格演出を実行する場合に昇格成功演出と昇格失敗演出のいずれを実行するかかの決定結果に、割り当てられている。ここで、昇格成功演出では、確変状態となる旨が報知される。その一方で、昇格失敗演出では、確変状態となる旨が報知されない。なお、図24(A)に示す変動中昇格演出実行判定テーブル164Aの設定では、大当たり種別が「通常」であるときにも一定割合(1/100の割合)で、変動中昇格演出を実行しない旨の判定がなされる。これに対して、大当たり種別

が「通常」である場合には、常に変動中昇格演出を実行する旨の判定がなされるように、変動中昇格演出実行判定テーブル164Aにおける決定値を割り当ててもよい。すなわち、大当たり種別が「通常」である場合には、「1」～「100」の範囲の決定値が、全て変動中昇格演出を実行する旨の決定結果に割り当てられてもよい。また、図24(B)に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル164Bの設定では、「1」～「100」の範囲の決定値が、全て変動中昇格演出を実行する旨の決定結果に割り当てられているため、常に変動中昇格演出を実行する旨の判定がなされるが、大当たり種別が「通常」であるときにも一定割合で、大当たり中昇格演出を実行しない旨の判定がなされるようにしてもよく、その場合には、後述する図56のステップS512にて通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せが決定されればよい。

10

【0161】

図25は、ROM121に記憶される仮停止図柄決定テーブルのうち、昇格演出時仮停止図柄決定テーブル165の構成例を示している。昇格演出時仮停止図柄決定テーブル165は、変動中昇格演出が実行される場合に仮停止表示させる飾り図柄を、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。昇格演出時仮停止図柄決定テーブル165では、左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0162】

20

図26は、ROM121に記憶される滑りパターン決定テーブル166の構成例を示している。滑りパターン決定テーブル166は、「滑り」の可変表示演出が実行される場合に、滑りパターン決定用の乱数値SR6に基づいて、滑りTP1-1～滑りTP1-4といった複数の滑りパターンのうちから、使用パターンとなる滑りパターンを決定するために参照されるテーブルである。滑りパターン決定テーブル166では、非リーチPA1-4、非リーチPA1-6、ノーマルPA2-2、ノーマルPA2-4、ノーマルPA2-6、ノーマルPA2-8、スーパーPA3-2、スーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-7、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPA4-2、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-7、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-2、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB3-2、スーパーPB3-4～スーパーPB3-6、スーパーPB4-2、スーパーPB4-4～スーパーPB4-6、スーパーPB5-2、スーパーPB5-4～スーパーPB5-6、スーパーPC3-2、スーパーPC3-4、スーパーPD1-2、スーパーPE1-2、特殊PG1-2、特殊PG1-3、特殊PG1-5、特殊PG1-6、特殊PG1-8、特殊PG1-10、特殊PG2-2の変動パターンといった、「滑り」の可変表示演出が実行される変動パターン（図6及び図7を参照）に応じて、滑りTP1-1～滑りTP1-4の各滑りパターンに、滑りパターン決定用の乱数値SR6と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

30

【0163】

滑りTP1-1の滑りパターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることによって、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-2の滑りパターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて飾り図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることによって、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-3の滑りパターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、

40

50

5 C、5 Rにおいて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 Rにおいて飾り図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることによって、「右」の飾り図柄表示エリア 5 Rにおいて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑り T P 1-4 の滑りパターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」の飾り図柄表示エリア 5 Lにおいて飾り図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることによって、「左」の飾り図柄表示エリア 5 Lにおいて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0164】

ここで、滑りパターン決定テーブル166では、滑り T P 1-1 の滑りパターンに対して、変動パターンがスーパー P A 3-2、スーパー P A 3-4、スーパー P A 3-5、スーパー P A 3-7、スーパー P A 3-9、スーパー P A 3-10、スーパー P B 3-2、スーパー P B 3-4、スーパー P B 3-5、スーパー P B 3-6 のいずれかである場合に、変動パターンがスーパー P A 4-2、スーパー P A 4-4、スーパー P A 4-5、スーパー P A 4-7、スーパー P A 4-9、スーパー P A 4-10、スーパー P A 5-2、スーパー P A 5-4、スーパー P A 5-5、スーパー P B 4-2、スーパー P B 4-4、スーパー P B 4-5、スーパー P B 4-6、スーパー P B 5-2、スーパー P B 5-4~スーパー P B 5-6、特殊 P G 1-8、特殊 P G 1-10 のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、滑り T P 1-2~滑り T P 1-4 の滑りパターンに対しては、変動パターンがスーパー P A 4-2、スーパー P A 4-4、スーパー P A 4-5、スーパー P A 4-7、スーパー P A 4-9、スーパー P A 4-10、スーパー P A 5-2、スーパー P A 5-4、スーパー P A 5-5、スーパー P B 4-2、スーパー P B 4-4、スーパー P B 4-5、スーパー P B 4-6、スーパー P B 5-2、スーパー P B 5-4~スーパー P B 5-6、特殊 P G 1-8、特殊 P G 1-10 のいずれかである場合に、変動パターンがスーパー P A 3-2、スーパー P A 3-4、スーパー P A 3-5、スーパー P A 3-7、スーパー P A 3-9、スーパー P A 3-10、スーパー P B 3-2、スーパー P B 3-4、スーパー P B 3-5、スーパー P B 3-6 のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。

【0165】

加えて、滑りパターン決定テーブル166では、変動パターンがスーパー P A 3-2、スーパー P A 3-4、スーパー P A 3-5、スーパー P A 3-7、スーパー P A 3-9、スーパー P A 3-10、スーパー P B 3-2、スーパー P B 3-4、スーパー P B 3-5、スーパー P B 3-6 のいずれかである場合に、滑り T P 1-2 や滑り T P 1-3 の滑りパターンに対して、滑り T P 1-4 の滑りパターンよりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、変動パターンがスーパー P A 4-2、スーパー P A 4-4、スーパー P A 4-5、スーパー P A 4-7、スーパー P A 4-9、スーパー P A 4-10、スーパー P A 5-2、スーパー P A 5-4、スーパー P A 5-5、スーパー P B 4-2、スーパー P B 4-4、スーパー P B 4-5、スーパー P B 4-6、スーパー P B 5-2、スーパー P B 5-4~スーパー P B 5-6、特殊 P G 1-8、特殊 P G 1-10 のいずれかである場合に、滑り T P 1-4 の滑りパターンに対して、滑り T P 1-2 や滑り T P 1-3 の滑りパターンよりも、多くの決定値が割り振られている。このような設定により、滑り T P 1-1 の滑りパターンによる「滑り」の可変表示演出、滑り T P 1-2 や滑り T P 1-3 の滑りパターンによる「滑り」の可変表示演出、滑り T P 1-4 の滑りパターンによる「滑り」の可変表示演出の順に、可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が高くなる。

【0166】

図27は、ROM121に記憶される擬似連パターン決定テーブル210の構成例を示している。擬似連パターン決定テーブル210は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、擬似連パターン決定用の乱数値 S R 9 に基づいて、複数の擬似連パターンのう

10

20

30

40

50

ちから、使用パターンとなる擬似連パターンを決定するために参照されるテーブルである。擬似連パターン決定テーブル210では、非リーチPA1-5、スーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、スーパーPB3-3～スーパーPB3-6、スーパーPB4-3～スーパーPB4-6、スーパーPB5-3～スーパーPB5-6、特殊PG1-2～特殊PG1-6の変動パターンといった、「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターン（図6及び図7を参照）などに応じて、複数の擬似連パターンに、擬似連パターン決定用の乱数値SR9と比較される値（決定値）が割り当てられている。

【0167】

演出制御基板12では、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにより「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンが指定された場合に、例えば演出制御用CPU120が、その変動パターンに応じて、複数の擬似連パターンのうちから、いずれかを使用パターンに決定する。一例として、図57に示すステップS701の処理で「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定されたときには、擬似連パターン決定用の乱数値SR9を示す数値データを抽出し、擬似連パターン決定テーブル210を参照することにより、変動パターンに応じた使用パターンとなる擬似連パターンを、複数の擬似連パターンのうちから決定する。

【0168】

ここで、擬似連パターンは、変動パターンに対応した「擬似連」の可変表示演出における具体的な演出内容に対応して、複数用意されている。図28は、「擬似連」の可変表示演出における動作例を示す説明図である。図28（A）に示すパターンaは、それぞれの変動表示（初回変動も含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数（例えば4つ）の演出LEDのうちで、点灯されるものが1つずつ増えていくように制御される。なお、仮停止期間において、演出LEDは全て消灯状態であってもよい。また、再変動（初回変動も含む）の期間中に、演出LEDは点滅するように制御されてもよいし、表示色が変わるように制御されてもよいし、点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されるのではなく複数の演出LEDのうちで点灯するものが変更されるように制御されるようにしてもよい。図28（A）には、飾り図柄の1回の変動中に3回の仮停止期間が設けられ、4回の変動表示（初回変動も含む）が行われる例が示されているが、仮停止の回数は1回や2回の場合があってもよいし、4回以上であってもよい。また、それぞれの変動表示（初回変動も含む）に伴う演出動作A1、A2、A3、A4を、第1再変動演出態様の再変動演出ということがある。

【0169】

図28（B）に示すパターンbは、それぞれの変動表示（初回変動も含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用の可動部材が動作する。この演出用の可動部材としては、上記の構成例における予告用可動部材78を用いてもよいし、予告用可動部材78とは別個に設けられた可動部材を用いてもよい。なお、仮停止期間において、演出用の可動部材は停止状態であってもよい。また、図28（B）には、飾り図柄の1回の変動中に3回の仮停止期間が設けられ、4回の変動表示（初回変動も含む）が行われる例が示されているが、仮停止の回数は1回や2回の場合があってもよいし、4回以上であってもよい。また、それぞれの変動表示（初回変動も含む）に伴う演出動作B1、B2、B3、B4を、第2再変動演出態様（I）の再変動演出ということがある。

【0170】

図28（C）に示すパターンcは、それぞれの変動表示（初回変動も含む）の期間中に、画像表示装置5において特定のキャラクタ画像が表示される。なお、仮停止期間では、特定のキャラクタ画像が表示されないようにしてもよい。また、図28（C）には、飾り図柄の1回の変動中に3回の仮停止期間が設けられ、4回の変動表示（初回変動も含む）が行われる例が示されているが、仮停止の回数は1回や2回の場合があってもよいし、4回以上であってもよい。また、それぞれの変動表示（初回変動も含む）に伴う演出動作C

10

20

30

40

50

1、C 2、C 3、C 4を、第2再変動演出態様（I I）の再変動演出ということがある。

【0171】

図28（D）に示すパターンa，b，c混在は、複数の変動表示（初回変動も含む）の期間の1つ以上の期間において、第1再変動演出態様と第2再変動演出態様（第2再変動演出態様（I）と第2再変動演出態様（I I）の一方、または、第2再変動演出態様（I）と第2再変動演出態様（I I）の双方）で演出が実行されるパターンである。なお、仮停止期間では、第1再変動演出態様および第2再変動演出態様の演出が実行されないようにしてもよい。また、図28（D）には、飾り図柄の1回の変動中に3回の仮停止期間が設けられ、4回の変動表示（初回変動も含む）が行われる例が示されているが、仮停止の回数は1回や2回の場合があってもよいし、3回以上であってもよい。また、それぞれの

10

【0172】

なお、図28（D）において、「2つ点灯」のボックスなどが破線で示されているのは、その演出が実行される場合もあり、実行されない場合もあることを示す。実行されない場合には、初回変動において演出LEDを用いた演出が実行され、次に実行される再変動において、可動部材を用いた演出が実行されるが、演出LEDを用いた演出は実行されないことなどを示す。また、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合の初回変動において使用される演出態様（図28に示す例では、A 1、B 1、C 1、D 1）は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンにおける演出態様の一部としても用いられるようにしてもよい。

20

【0173】

図29は、この実施の形態における擬似連パターンによる演出動作の具体例を示す説明図である。図29（A）は、パターンaに分類される擬似連パターンでの演出動作を示す。図29（A）における左端の「A 2」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにて、図28（A）に示された第1再変動演出態様の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「A 3」は、初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにて、図28（A）に示された第1再変動演出態様の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「A 4」は、初回変動と、それに続く3回の再変動のそれぞれにて、図28（A）に示された第1再変動演出態様の再変動演出が実行される擬似連パターンである。なお、ボックス内に示されるA 1、A 2、A 3、A 4は、図28（A）に示された第1再変動演出態様の再変動演出を示す。

30

【0174】

図29（B）は、パターンbに分類される擬似連パターンでの演出動作を示す。図29（B）における左端の「B 2」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにて、図28（B）に示された第2再変動演出態様（I）の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「B 3」は、初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにて、図28（B）に示された第2再変動演出態様（I）の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「B 4」は、初回変動と、それに続く3回の再変動のそれぞれにて、図28（B）に示された第2再変動演出態様（I）の再変動演出が実行される擬似連パターンである。なお、ボックス内に示されるB 1、B 2、B 3、B 4は、図28（B）に示された第2再変動演出態様（I）の再変動演出を示す。

40

【0175】

図29（C）は、パターンcに分類される擬似連パターンでの演出動作を示す。図29（C）における左端の「C 2」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにて、図28（C）に示された第2再変動演出態様（I I）の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「C 3」は、初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにおいて図28（C）に示された第2再変動演出態様（I I）の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「C 4」は、初回変動と、それに続く3回の再変動のそれぞれにて、図28（C）に示された第2再変動演出態様（I I）の再変動演出が実

50

行される擬似連パターンである。なお、ボックス内に示されるC 1、C 2、C 3、C 4は、図28(C)に示された第2再変動演出態様(I I)の再変動演出を示す。

【0176】

図29(D)は、パターンa、b、c混在に分類される擬似連パターンでの演出動作を示す。図29(D)における左端の「D 2-1」は、初回変動において再変動演出A 1が実行され、再変動において、再変動演出A 2と再変動演出B 2とがともに実行される擬似連パターンである。左端の「D 2-2」は、初回変動において再変動演出A 1が実行され、再変動において、再変動演出B 2が実行される擬似連パターンである。左端の「D 3-1」は、初回変動において再変動演出A 1が実行され、再変動において、再変動演出A 2と再変動演出B 2とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A 3と再変動演出C 3とがともに実行される擬似連パターンである。左端の「D 3-2」は、初回変動において再変動演出A 1が実行され、再変動において、再変動演出B 2が実行され、さらに続く再変動において再変動演出A 3が実行される擬似連パターンである。左端の「D 3-3」は、初回変動において再変動演出A 1が実行され、再変動において、再変動演出A 2と再変動演出B 2とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A 3と再変動演出B 3と再変動演出C 3がともに実行される擬似連パターンである。左端の「D 4-1」は、初回変動において再変動演出A 1が実行され、再変動において、再変動演出A 2と再変動演出B 2とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A 3と再変動演出C 3とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A 4と再変動演出B 4と再変動演出C 4がともに実行される擬似連パターンである。左端の「D 4-2」は、初回変動において再変動演出A 1が実行され、再変動において、再変動演出B 2が実行され、さらに続く再変動において再変動演出B 3と再変動演出C 3とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A 4と再変動演出B 4と再変動演出C 4がともに実行される擬似連パターンである。

【0177】

擬似連パターン決定テーブル210の設定では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に選択され得る非リーチPA 1-5、スーパーPA 3-3、スーパーPA 3-6及びスーパーPB 3-3の変動パターン(図6を参照)からなるグループに比べて、可変表示結果が「大当たり」の場合に選択され得るスーパーPA 4-3、スーパーPA 4-6、スーパーPA 5-3、スーパーPB 4-3、スーパーPB 5-3、及び特殊PG 1-2~特殊PG 1-6の変動パターン(図7を参照)からなるグループの方が、パターンa、b、c混合の再変動演出を実行する擬似連パターンに決定される割合が高くなっている。したがって、第1再変動演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、第1再変動演出態様及び第2再変動演出態様を組み合わせた第3再変動演出態様で再変動演出が実行される期間を含んでいる場合には、可変表示結果が「大当たり」となる期待感を高めることができる。

【0178】

また、図27に示す設定例では、擬似連パターンD 4-1が、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に選択され得るスーパーPB 3-3の変動パターンに応じて決定可能となっている。これに対して、擬似連パターンD 4-2は、スーパーPB 5-3の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる場合に選択され得る変動パターンに応じて決定可能であり、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に選択され得る変動パターンでは決定されることがない。したがって、擬似連パターンD 4-2による再変動演出態様での再変動演出が実行された場合には、可変表示結果が「大当たり」となることを、再変動演出が実行された時点で認識することができる。こうして、擬似連パターンD 4-2のような所定の擬似連パターンによる再変動演出が実行された場合に、可変表示結果が「大当たり」となる期待感を高めることができる。なお、例えば可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、擬似連パターンD 4-2に決定することはできるが、その決定割合は可変表示結果が「大当たり」である場合よりも低くなるように設定してもよい。

【0179】

さらに、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が「通常」、「確変」、「

突確」のいずれであるかに応じて、異なる決定割合で擬似連パターンを決定することにより、複数種類の再変動演出態様に決定する割合を異ならせてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」又は「突確」である場合には、大当たり種別が「通常」である場合に比べて、所定の再変動演出態様に決定される割合が高くなるように、決定値が各擬似連パターンに割り当てられてもよい。この場合には、所定の再変動演出態様での再変動演出が実行された場合に、大当たり種別が「確変」又は「突確」となって大当たり遊技状態の終了後には確変状態となる期待感を高めることができる。また、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実行されるか、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行されるかに応じて、所定の再変動演出態様に決定される割合が異なるように、決定値が各擬似連パターンに割り当てられてもよい。

10

【0180】

図30は、ROM121に記憶される仮停止図柄決定テーブルのうち、「滑り」の可変表示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に用いられる滑り時仮停止図柄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、「滑り」の可変表示演出にて仮停止表示される飾り図柄を決定するための滑り時仮停止図柄決定テーブルとして、図30(A)～(D)に示す滑り時仮停止図柄決定テーブル167A～167Dが、予め用意されている。各滑り時仮停止図柄決定テーブル167A～167Dは、滑りパターンが滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれであるかに応じて選択される。すなわち、滑りパターンが滑りTP1-1である場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル167Aが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-2である場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル167Bが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-3である場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル167Cが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-4である場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル167Dが使用テーブルとして選択される。各滑り時仮停止図柄決定テーブル167A～167Dでは、飾り図柄を再変動させる飾り図柄表示エリアにおいて最終停止図柄や擬似連チャンス目GC1～GC8となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値SR3と比較される値（決定値）が割り当てられている。

20

【0181】

例えば、滑り時仮停止図柄決定テーブル167Aでは、滑りTP1-1の滑りパターンにより飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおける最終停止図柄（右最終停止図柄）や擬似連チャンス目GC1～GC8となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値SR3と比較される値（決定値）が割り当てられている。滑り時仮停止図柄決定テーブル167Bでは、滑りTP1-2の滑りパターンにより飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄（左最終停止図柄）や擬似連チャンス目GC1～GC8となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値SR3と比較される値（決定値）が割り当てられている。滑り時仮停止図柄決定テーブル167Cでは、滑りTP1-3の滑りパターンにより飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおける最終停止図柄（右最終停止図柄）や擬似連チャンス目GC1～GC8となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値SR2と比較される値（決定値）が割り当てられている。滑り時仮停止図柄決定テーブル167Dでは、滑りTP1-4の滑りパターンにより飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄（左最終停止図柄）や擬似連チャンス目GC1～GC8となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値SR2と比較される値（決定値）が割り当てられている。なお、可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに応じて異なる滑り時仮停止図柄

30

40

50

決定テーブルが選択されるようにしてもよい。この場合、例えば仮停止表示された図柄番号「7」の飾り図柄を他の図柄番号の飾り図柄に変更させる「滑り」の可変表示演出が行われたときには、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなるように滑り時仮停止図柄決定テーブルが設定されてもよい。また、「滑り」の可変表示演出にて仮停止表示される飾り図柄の可変表示状態はリーチ状態となるものであってもよい。このようにすれば、例えば「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行される場合などには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、「滑り」の可変表示演出が実行されて、擬似連チャンス目G C 1～G C 8を構成する飾り図柄を仮停止表示させることができる。これにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことで、「擬似連」の可変表示演出が終了してしまったと遊技者に一瞬思わせることができるため、遊技者の期待感に抑揚を加えることができる。

10

【0182】

図31は、ROM121に記憶される仮停止図柄決定テーブルのうち、「擬似連」の可変表示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に用いられる擬似連時仮停止図柄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」の可変表示演出にて仮停止表示される飾り図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルとして、図31(A)～(D)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A～168Dが、予め用意されている。各擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A～168Dは、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、特殊PG1-3のいずれかであるか、スーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、スーパーPB3-3～スーパーPB3-6、スーパーPB4-3～スーパーPB4-6、スーパーPB5-3～スーパーPB5-6、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動（全再変動）となる表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。擬似連変動の残り回数は、例えば、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「0」となり、その1回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「1」となり、2回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「2」となるように、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

20

30

【0183】

一例として、擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Aは、変動パターンが非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、及び特殊PG1-3のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「1」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Bは、変動パターンスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、スーパーPB3-3～スーパーPB3-6、スーパーPB4-3～スーパーPB4-6、スーパーPB5-3～スーパーPB5-6、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「1」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて仮停止表示させる右

40

50

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

【0184】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル168 Cは、変動パターンがスーパーPA 3-3～スーパーPA 3-5、スーパーPA 3-8～スーパーPA 3-10、スーパーPA 4-3～スーパーPA 4-5、スーパーPA 4-8～スーパーPA 4-10、スーパーPA 5-3～スーパーPA 5-5、スーパーPB 3-3～スーパーPB 3-6、スーパーPB 4-3～スーパーPB 4-6、スーパーPB 5-3～スーパーPB 5-6、特殊PG 1-4～特殊PG 1-6のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「2」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5 Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄K Z 3-1、「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄K Z 3-2、「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄K Z 3-3を決定するための使用テーブルとして選択される。擬似連時仮停止図柄決定テーブル168 Dは、変動パターンが図6に示すスーパーPB 3-3～スーパーPB 3-6や、図7に示すスーパーPA 5-3～スーパーPA 5-5、スーパーPB 5-3～スーパーPB 5-6、特殊PG 1-4～特殊PG 1-6のいずれかである場合のように、「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動となる再変動が3回実行される場合に、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「3」であることに応じて、「左」の飾り図柄表示エリア5 Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄K Z 4-1、「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄K Z 4-2、「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄K Z 4-3を決定するための使用テーブルとして選択される。

【0185】

図31 (A) 及び (B) に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168 A、168 Bではそれぞれ、「左」の飾り図柄表示エリア5 Lにおける最終停止図柄(左最終停止図柄)となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に依拠して、左中右仮停止図柄K Z 2-1、K Z 2-2、K Z 2-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC 1～GC 8に、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR 3-1と比較される数値(決定値)が割り当てられている。図31 (C) に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168 Cでは、擬似連時仮停止図柄決定テーブル168 Bを用いて決定された左仮停止図柄K Z 2-1、右仮停止図柄K Z 2-2、中仮停止図柄2-3の組合せが擬似連チャンス目GC 1～GC 8のいずれであるかに依拠して、左中右仮停止図柄K Z 3-1、K Z 3-2、K Z 3-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC 1～GC 8に、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR 3-2と比較される数値(決定値)が割り当てられている。図31 (D) に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168 Dでは、擬似連時仮停止図柄決定テーブル168 Cを用いて決定された左仮停止図柄K Z 3-1、右仮停止図柄K Z 3-2、中仮停止図柄K Z 3-3の組合せが擬似連チャンス目GC 1～GC 8のいずれであるかに依拠して、左中右仮停止図柄K Z 4-1、K Z 4-2、K Z 4-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC 1～GC 8に、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR 3-3と比較される数値(決定値)が割り当てられている。

【0186】

こうした擬似連時仮停止図柄決定テーブル168 A～168 Dを用いて仮停止図柄を決定することによって、例えば、図32に示すように、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動(初回変動を含む)の実行回数に依拠して、各回の変動で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの全部において仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目GC 1～GC 8のいずれかに決定することができる。

【0187】

図33は、ROM121に記憶される表示系予告パターン種別決定テーブル169の構成例を示している。表示系予告パターン種別決定テーブル169は、画像表示装置5の表示領域に所定の演出画像を表示することによる予告演出を実行するか否か、また、実行する場合における予告パターン種別を複数種類のいずれとするかを、表示系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-1に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。表示系予告パターン種別決定テーブル169では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、表示系予告なし、あるいは、表示系予告CAY1～表示系予告CAY3からなる予告パターン種別のいずれかに、表示系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-1が割り当てられている。

【0188】

ここで、表示系予告CAY1の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、画像表示装置5の表示画面にて、複数種類の演出画像を所定の順番に従って表示可能とする演出表示を実行する予告パターン種別である。表示系CAY2の予告パターン種別は、「ボタン操作予告」の予告演出に含まれる演出動作として、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、所定の演出態様で、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示が変更される演出表示を実行する予告パターン種別である。表示系CAY3の予告パターン種別は、「ボタン操作予告」の予告演出に含まれる演出動作として、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、表示系CAY2の予告パターン種別とは異なる所定の演出態様で、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示が変更される演出表示を実行する予告パターン種別である。一例として、表示系CAY2の予告パターン種別では、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、キャラクタ画像によるセリフを示す演出表示などが実行される。これに対して、表示系CAY3の予告パターン種別では、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、メッセージ画像及び音声による演出動作などが実行される。なお、表示系予告パターン種別決定テーブル169では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊PG1-1～特殊PG1-10の変動パターン（遊技状態が通常状態であるときに「突確大当り」となる場合の変動パターン）であるか、特殊PG2-1又は特殊PG2-2の変動パターン（遊技状態が確変状態であるときに「突確大当り」となる場合の変動パターン）であるかなどに応じて、表示系予告CAY1～表示系予告CAY3のそれぞれに決定される割合が異なるように、決定値が各予告パターン種別に割り当てられてもよい。

【0189】

図34～図36は、ROM121に記憶される表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、表示系予告パターン決定テーブルとして、図34に示す表示系予告パターン決定テーブル170Aと、図35に示す表示系予告パターン決定テーブル170Bと、図36に示す表示系予告パターン決定テーブル170Cとが、予め用意されている。表示系予告パターン決定テーブル170Aは、表示系予告CAY1の予告パターン種別に決定された場合に、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1に基づいて、表示系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。表示系予告パターン決定テーブル170Bは、表示系予告CAY2の予告パターン種別に決定された場合に、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2に基づいて、表示系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。表示系予告パターン決定テーブル170Cは、表示系予告CAY3の予告パターン種別に決定された場合に、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3に基づいて、表示系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0190】

表示系予告パターン決定テーブル170Aでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-9のいずれかに、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、表示系予告パターン決定テ

ブル170Aでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のいずれかに、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される決定値が割り振られている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、スーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPB3-3～スーパーPB3-6など）である場合には、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のいずれに対しても決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。

10

【0191】

表示系予告パターン決定テーブル170Aでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が1回（再変動1回）となる非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、又は特殊PG1-3の変動パターン（図6及び図7を参照）である場合に、表示系予告パターンYAP1-5に対して、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される決定値の全部が割り振られている。その一方で、非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、又は特殊PG1-3の変動パターン以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP1-5に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP1-5は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が1回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。表示系予告パターンYAP1-5による予告演出では、「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中において、擬似連変動の実行後（再変動後）となる2回目の変動表示に対応して実行される予告演出でのステップ数が、1回目の変動表示（初回変動）に対応して実行される予告演出でのステップ数以上となればよい。一例として、表示系予告パターンYAP1-5による予告演出では、1回目の変動表示（初回変動）に対応して第1ステップの演出画像のみが表示され、2回目の変動表示（1回の再変動後）に対応して第1ステップの演出画像を表示した後に第2ステップの演出画像を表示することにより、2段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。このように、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、変動表示（初回変動を含む）の実行回数が増加するに従って、予告演出におけるステップ数が減少しないようにする。これにより、擬似連変動が進行するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるにもかかわらず、予告演出により報知される可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

20

30

【0192】

表示系予告パターン決定テーブル170Aでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回（再変動2回）となるスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-6、特殊PG1-4～特殊PG1-6の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP1-6及び表示系予告パターンYAP1-7のいずれかに、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP1-6及び表示系予告パターンYAP1-7に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP1-6と表示系予告パターンYAP1-7は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP1-6に対しては、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値

40

50

が割り振られている。その一方で、表示系予告パターンYAP1-7に対しては、変動パターンがスーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-6、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、表示系予告パターンYAP1-7による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP1-6による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP1-6による予告演出と表示系予告パターンYAP1-7による予告演出とでは、例えば実行されるステップ数を異ならせることや、演出画像として表示される同一キャラクタの表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、第1段階となる第1ステップで所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、ステップアップ予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

10

【0193】

表示系予告パターンYAP1-6及び表示系予告パターンYAP1-7では、「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中において、擬似連変動の実行後（再変動後）における変動表示に対応して実行される予告演出でのステップ数が、前回の変動表示（初回変動又は擬似連変動）に対応して実行される予告演出でのステップ数以上となればよい。一例として、表示系予告パターンYAP1-6による予告演出では、1回目の変動表示（初回変動）、及び、2回目の変動表示（1回の再変動後）のそれぞれに対応して、第1ステップの演出画像のみが表示され、3回目の変動表示（2回の再変動後）に対応して、第1ステップの演出画像を表示した後に第2ステップの演出画像を表示することにより、2段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。このように、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、変動表示（初回変動を含む）の実行回数が増加するに従って、予告演出におけるステップ数が減少しないようにする。これにより、擬似連変動が進行するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるにもかかわらず、予告演出により報知される可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

20

30

【0194】

表示系予告パターン決定テーブル170Aでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回（再変動3回）となるスーパーPB3-3～スーパーPB3-6、スーパーPB4-3～スーパーPB4-6、及びスーパーPB5-3～スーパーPB5-6の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP1-8及び表示系予告パターンYAP1-9のいずれかに対して、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP1-8及び表示系予告パターンYAP1-9に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP1-8と表示系予告パターンYAP1-9は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP1-8に対しては、変動パターンがスーパーPB3-3～スーパーPB3-6である場合に、変動パターンがスーパーPB4-3～スーパーPB4-6、及びスーパーPB5-3～スーパーPB5-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、表示系予告パターンYAP1-9に対しては、変動パターンがスーパーPB4-3～スーパーPB4-6及びスーパーPB5-3～スーパーPB5-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPB3-3～スーパーPB3-6である場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、表示系予告パターンYAP1-9による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP1-8による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が

40

50

「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP1-8による予告演出と表示系予告パターンYAP1-9による予告演出とでは、例えば実行されるステップ数を異ならせることや、演出画像として表示される同一キャラクタの表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、第1段階となる第1ステップで所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、ステップアップ予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

【0195】

表示系予告パターンYAP1-8及び表示系予告パターンYAP1-9では、「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中において、擬似連変動の実行後（再変動後）における変動表示に対応して実行される予告演出でのステップ数が、前回の変動表示（初回変動又は擬似連変動）に対応して実行される予告演出でのステップ数以上となればよい。一例として、表示系予告パターンYAP1-8による予告演出では、1回目の変動表示（初回変動）、及び、2回目の変動表示（1回の再変動後）のそれぞれに対応して、第1ステップの演出画像のみが表示され、3回目の変動表示（2回の再変動後）に対応して、第1ステップの演出画像を表示した後に第2ステップの演出画像を表示することにより、2段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。また、4回目の変動表示（3回の再変動後）に対応して、第1～第3ステップの演出画像を順次に切り替えて表示することにより、3段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。このように、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、変動表示（初回変動を含む）の実行回数が増加するに従って、予告演出におけるステップ数が減少しないようにする。これにより、擬似連変動が進行するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるにもかかわらず、予告演出により報知される可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0196】

表示系予告パターン決定テーブル170Aにおいて、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4に対しては、表示系予告パターンYAP1-1から表示系予告パターンYAP1-4への順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなるように、決定値が割り振られている。一例として、表示系予告パターンYAP1-1では、飾り図柄の可変表示中に1種類のキャラクタ画像が表示される演出表示により、1段階の予告演出のみが実行される。表示系予告パターンYAP1-2では、飾り図柄の可変表示中に2種類のキャラクタ画像が順次に表示される演出表示により、2段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。表示系予告パターンYAP1-3では、飾り図柄の可変表示中に3種類のキャラクタ画像が順次に表示される演出表示により、3段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。表示系予告パターンYAP1-4では、飾り図柄の可変表示中に4種類のキャラクタ画像が順次に表示される演出表示により、4段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。

【0197】

表示系予告パターンYAP1-1に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1、特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターン（「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンを除く）のいずれかである場合に、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り当てられている。したがって、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が確変状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP1-2～表示系予告パターンYAP1-4による予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低い表示系予告パターンYAP1-1による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

【0198】

表示系予告パターンYAP1-4に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1、特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターン（「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンを除く）のいずれかである場合に、決定値が割り当てられていない。その一方で、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合には、表示系予告パターンYAP1-4に対して決定値が割り当てられている。したがって、遊技状態が確変状態であ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」となる場合には、遊技状態が通常状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-3による予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP1-4による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

10

【0199】

表示系予告パターンYAP1-1に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1である場合に、遊技状態が時短状態であるときに用いられる特殊PG3-1である場合よりも、多くの決定値が割り当てられている。また、表示系予告パターンYAP1-1に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターンのいずれかである場合に、遊技状態が時短状態であるときに用いられる特殊PG1-4、特殊PG1-5である場合と同程度の決定値が割り当てられている。したがって、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が時短状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP1-2～表示系予告パターンYAP1-4による予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低い表示系予告パターンYAP1-1による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

20

【0200】

表示系予告パターンYAP1-3に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターンのいずれかである場合に、決定値が割り当てられている。その一方で、遊技状態が時短状態であるときに用いられる特殊PG3-1の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP1-3に対して決定値が割り当てられていない。したがって、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が時短状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP1-1及び表示系予告パターンYAP1-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP1-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

30

【0201】

表示系予告パターン決定テーブル170Bでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-10のいずれかに、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、表示系予告パターン決定テーブル170Bでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のいずれかに、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2と比較される決定値が割り振られている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、スーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPB3-3～スーパーPB3-6など）である場合には、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のいずれに対しても決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。

40

50

【0202】

表示系予告パターン決定テーブル170Bでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が1回（再変動1回）となる非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、又は特殊PG1-3の変動パターン（図6及び図7を参照）である場合に、表示系予告パターンYAP2-5及び表示系予告パターンYAP2-6のいずれかに対して、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2と比較される決定値が割り振られている。その一方で、非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、及び特殊PG1-3の変動パターン以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP2-5及び表示系予告パターンYAP2-6に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP2-5と表示系予告パターンYAP2-6は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が1回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。特に、表示系予告パターンYAP2-6に対しては、変動パターンが非リーチPA1-5、非リーチPA1-6である場合には決定値が割り当てられていない一方で、変動パターンが特殊PG1-2、特殊PG1-3である場合には決定値が割り当てられている。そのため、表示系予告パターンYAP2-6による予告演出が実行されたときには、特殊PG1-2、特殊PG1-3の変動パターンによる飾り図柄の可変表示を含めた演出表示が実行され、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることが確定する。表示系予告パターンYAP2-5による予告演出と表示系予告パターンYAP2-6による予告演出とでは、例えばキャラクタ画像によるセリフの内容を異ならせることや、同一のキャラクタ画像における表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、ボタン操作促進演出又はキャラクタ画像によるセリフとともに所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、いずれの表示系予告パターンによる操作時予告演出が実行されたかを、遊技者が認識できるようにすればよい。

10

20

【0203】

表示系予告パターン決定テーブル170Bでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回（再変動2回）となるスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、特殊PG1-4～特殊PG1-6の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP2-7及び表示系予告パターンYAP2-8のいずれかに対して、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP2-7及び表示系予告パターンYAP2-8に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP2-7と表示系予告パターンYAP2-8は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP2-7に対しては、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、表示系予告パターンYAP2-8に対しては、変動パターンがスーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、表示系予告パターンYAP2-8による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP2-7による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP2-7による予告演出と表示系予告パタ

30

40

50

ーンYAP2-8による予告演出とでは、例えばキャラクタ画像によるセリフの内容を異ならせることや、同一のキャラクタ画像における表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、ボタン操作促進演出又はキャラクタ画像によるセリフとともに所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、操作時予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

【0204】

表示系予告パターン決定テーブル170Bでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回（再変動3回）となるスーパーPB3-3～スーパーPB3-6、スーパーPB4-3～スーパーPB4-6、スーパーPB5-3～スーパーPB5-6の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP2-9及び表示系予告パターンYAP2-10のいずれかに対して、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP2-9及び表示系予告パターンYAP2-10に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP2-9と表示系予告パターンYAP2-10は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP2-9に対しては、変動パターンがスーパーPB3-3～スーパーPB3-6である場合に、変動パターンがスーパーPB4-3～スーパーPB4-6、及びスーパーPB5-3～スーパーPB5-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、表示系予告パターンYAP2-10に対しては、変動パターンがスーパーPB4-3～スーパーPB4-6、及びスーパーPB5-3～スーパーPB5-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPB3-3である場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、表示系予告パターンYAP2-10による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP2-9による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP2-9による予告演出と表示系予告パターンYAP2-10による予告演出とでは、例えばキャラクタ画像によるセリフの内容を異ならせることや、同一のキャラクタ画像における表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、ボタン操作促進演出又はキャラクタ画像によるセリフとともに所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、操作時予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

【0205】

なお、表示系予告パターンYAP2-5～表示系予告パターンYAP2-10では、「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中において、変動表示（初回変動を含む）の実行回数に応じて演出態様が異なる予告演出が実行されるようにしてもよい。一例として、表示系予告パターンYAP2-5による予告演出では、1回目の変動表示（初回変動）に対応して、遊技者により操作有効期間内に操作ボタン30が操作されたときに、第1セリフ（例えば「まだまだ！」）を示す演出画像が表示され、2回目の変動表示（1回の再変動後）に対応して、遊技者により操作有効期間内に操作ボタン30が操作されたときに、第1セリフとは異なる第2セリフ（例えば「リーチかも…」）を示す演出画像が表示される。これにより、擬似連変動が進行するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるとともに、予告演出による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0206】

表示系予告パターン決定テーブル170Bにおいて、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4に対しては、表示系予告パターンYAP2-1から表

10

20

30

40

50

示系予告パターンYAP2-4への順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなるように、決定値が割り振られている。一例として、各表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4では、飾り図柄の可変表示中にボタン操作促進演出となる所定の演出動作が実行され、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されたときに、互いに異なる演出態様（例えばキャラクタ画像によるセリフの内容が異なるなど）で演出動作が実行される。

【0207】

表示系予告パターンYAP2-3に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1の変動パターンである場合に、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、少ない決定値が割り当てられている。その一方で、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターンのいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、多くの決定値が表示系予告パターンYAP2-3に対して割り当てられている。そして、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が確変状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP2-1及び表示系予告パターンYAP2-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP2-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。言い換えると、遊技状態が確変状態であ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」となる場合には、遊技状態が通常状態であ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」となる場合よりも低い決定割合で、表示系予告パターンYAP2-1及び表示系予告パターンYAP2-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP2-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。このように設定すれば、遊技状態が確変状態であるときには、遊技状態が通常状態であるときよりも、大当たり種別が「突確」となる場合に可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高いことを報知する予告演出の実行割合が低下する。ここで、遊技状態が確変状態で可変表示結果が「大当たり」となる確率や期待感が高められているときに、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い予告演出が実行されてから「突確大当たり」になると、15ラウンド大当たり状態に制御されて多くの出玉を期待していた遊技者を落胆させ、遊技意欲を減退させるおそれがある。これに対して、遊技状態が確変状態である場合には、「大当たり」となる可能性（信頼度）が高いことを報知する予告演出を実行した後に可変表示結果が「大当たり」となるときの大当たり種別が「突確」となる割合を、遊技状態が通常状態である場合よりも低下させることにより、確変状態であるときに「突確大当たり」となる場合における遊技者の落胆を抑制し、遊技意欲の減退を防止することができる。

【0208】

表示系予告パターンYAP2-4に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1の変動パターンである場合に、決定値が割り当てられている。その一方で、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合には、表示系予告パターンYAP2-4に対して決定値が割り当てられていない。したがって、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が確変状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-3のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP2-4による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

【0209】

表示系予告パターン決定テーブル170Cでは、変動パターン指定コマンドに示された

変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-10のいずれかに、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、表示系予告パターン決定テーブル170Cでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4のいずれかに、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3と比較される決定値が割り振られている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、スーパーPA3-3～スーパーPA3-6、スーパーPB3-3～スーパーPB3-6など）である場合には、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4のいずれに対しても決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。

10

【0210】

表示系予告パターン決定テーブル170Cでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が1回（再変動1回）となる非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、又は特殊PG1-3の変動パターン（図6及び図7を参照）である場合に、表示系予告パターンYAP3-5及び表示系予告パターンYAP3-6のいずれかに対して、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3と比較される決定値が割り振られている。その一方で、非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、及び特殊PG1-3の変動パターン以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP3-5及び表示系予告パターンYAP3-6に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP3-5と表示系予告パターンYAP3-6は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が1回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。特に、表示系予告パターンYAP3-6に対しては、変動パターンが非リーチPA1-5、非リーチPA1-6である場合には決定値が割り当てられていない一方で、変動パターンが特殊PG1-2、特殊PG1-3である場合には決定値が割り当てられている。そのため、表示系予告パターンYAP3-6による予告演出が実行されたときには、特殊PG1-2、特殊PG1-3の変動パターンによる飾り図柄の可変表示を含めた演出表示が実行され、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることが確定する。表示系予告パターンYAP3-5による予告演出と表示系予告パターンYAP3-6による予告演出とは、例えばメッセージ画像及び音声により報知されるメッセージの内容を異ならせることや、同一のボタン操作促進演出における演出画像の表示態様（例えば演出画像の全部又は一部における表示色など）を異ならせること、ボタン操作促進演出又はメッセージ画像とともに所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、いずれの表示系予告パターンによる操作時予告演出が実行されたかを、遊技者が認識できるようにすればよい。

20

30

【0211】

表示系予告パターン決定テーブル170Cでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回（再変動2回）となるスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、特殊PG1-4～特殊PG1-6の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP3-7及び表示系予告パターンYAP3-8のいずれかに対して、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP3-7及び表示系予告パターンYAP3-8に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP3-7と表示系予告パターンYAP3-

40

50

8は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP3-7に対しては、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、表示系予告パターンYAP3-8に対しては、変動パターンがスーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、表示系予告パターンYAP3-8による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP3-7による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP3-7による予告演出と表示系予告パターンYAP3-8による予告演出とでは、例えばメッセージ画像及び音声により報知されるメッセージの内容を異ならせることや、同一のボタン操作促進演出における演出画像の表示態様（例えば演出画像の全部又は一部における表示色など）を異ならせること、ボタン操作促進演出又はメッセージ画像とともに所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、操作時予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

【0212】

表示系予告パターン決定テーブル170Cでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回（再変動3回）となるスーパーPB3-3～スーパーPB3-6、スーパーPB4-3～スーパーPB4-6、スーパーPB5-3～スーパーPB5-6の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP3-9及び表示系予告パターンYAP3-10のいずれかに対して、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP3-9及び表示系予告パターンYAP3-10に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP3-9と表示系予告パターンYAP3-10は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP3-9に対しては、変動パターンがスーパーPB3-3～スーパーPB3-6である場合に、変動パターンがスーパーPB4-3～スーパーPB4-6、及びスーパーPB5-3～スーパーPB5-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、表示系予告パターンYAP3-10に対しては、変動パターンがスーパーPB4-3～スーパーPB4-6、スーパーPB5-3～スーパーPB5-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPB3-3である場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、表示系予告パターンYAP3-10による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP3-9による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP3-9による予告演出と表示系予告パターンYAP3-10による予告演出とでは、例えばメッセージ画像及び音声により報知されるメッセージの内容を異ならせることや、同一のボタン操作促進演出における演出画像の表示態様（例えば演出画像の全部又は一部における表示色など）を異ならせること、ボタン操作促進演出又はメッセージ画像とともに所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、操作時予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

【0213】

なお、表示系予告パターンYAP3-5～表示系予告パターンYAP3-10では、「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中において、変動表示（初回変動を含む）の実行回数に応じて演出態様が異なる予告演出が実行されるようにしてもよい。一例として、表示系予告パターンYAP3-5による予告演出では、1回目の変動表示（初回変動）に対応して、遊技者により操作有効期間内に操作ボタン30が操作されたときに、第1メッセージ（例えば「がんばって！」）を示す演出画像が表示され、2回目の変動表示（1回の再変動後）に対応して、遊技者により操作有効期間内に操作ボタン30が操作されたときに、第1メッセージとは異なる第2メッセージ（例えば「チャンスかも…」）を示す演出画像が表示される。これにより、擬似連変動が進行するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるとともに、予告演出による演出効果を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0214】

表示系予告パターン決定テーブル170Cにおいて、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4に対しては、表示系予告パターンYAP3-1から表示系予告パターンYAP3-4への順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなるように、決定値が割り振られている。一例として、各表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4では、飾り図柄の可変表示中にボタン操作促進演出となる所定の演出動作が実行され、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されたときに、互いに異なる演出態様（例えばメッセージ画像及び音声による報知内容が異なるなど）で演出動作が実行される。

20

【0215】

表示系予告パターンYAP3-2に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1、特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターン（「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンを除く）のいずれかである場合に、決定値が割り当てられている。その一方で、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合には、表示系予告パターンYAP3-2に対して決定値が割り当てられていない。したがって、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が確変状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP3-3及び表示系予告パターンYAP3-4のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低い表示系予告パターンYAP3-2による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

30

【0216】

表示系予告パターンYAP3-3に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1、特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターン（「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンを除く）のいずれかである場合に、決定値が割り当てられている。その一方で、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合には、表示系予告パターンYAP3-3に対して決定値が割り当てられていない。したがって、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が確変状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP3-1及び表示系予告パターンYAP3-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP3-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

40

【0217】

図37は、ROM121に記憶される部材系予告パターン種別決定テーブル171の構成例を示している。部材系予告パターン種別決定テーブル171は、予告用可動部材78

50

を所定の動作態様で動作させることによる予告演出を実行するか否か、また、実行する場合における予告パターン種別を複数種類のいずれとするかを、部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。部材系予告パターン種別決定テーブル171では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、部材系予告なし、あるいは、部材系予告CBY1～部材系予告CBY4からなる予告パターン種別のいずれかに、部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2が割り当てられている。

【0218】

ここで、部材系予告CBY1の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合に、予告用可動部材78を複数段階の動作態様で動作可能とする演出動作を実行する予告パターン種別である。部材系予告CBY2の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が1回（再変動1回）となる場合に、予告用可動部材78を複数段階の動作態様で動作可能とする演出動作を実行する予告パターン種別である。部材系予告CBY3の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が2回（再変動2回）となる場合に、予告用可動部材78を複数段階の動作態様で動作可能とする演出動作を実行する予告パターン種別である。部材系予告CBY4の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が3回（再変動3回）となる場合に、予告用可動部材78を複数段階の動作態様で動作可能とする演出動作を実行する予告パターン種別である。なお、部材系予告パターン種別決定テーブル171は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かや、実行される場合における擬似連変動の実行回数に応じて異なる予告パターン種別に決定するものに限定されない。例えば、「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合でも、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて異なる決定割合で、予告用可動部材78の動作態様が異なる複数の予告パターン種別のいずれかに決定するように、決定値が割り振られていてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊PG1-1～特殊PG1-10の変動パターン（遊技状態が通常状態であるときに「突確大当り」となる場合の変動パターン）であるか、特殊PG2-1又は特殊PG2-2の変動パターン（遊技状態が確変状態であるときに「突確大当り」となる場合の変動パターン）であるかなどに応じて、複数の予告パターン種別それぞれに決定される割合が異なるように、決定値が各予告パターン種別に割り当てられてもよい。

【0219】

図38は、ROM121に記憶される部材系予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、部材系予告パターン決定テーブルとして、図38（A）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Aと、図38（B）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Bと、図38（C）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Cと、図38（D）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Dとが、予め用意されている。部材系予告パターン決定テーブル172Aは、部材系予告CBY1の予告パターン種別に決定された場合に、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1に基づいて、部材系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0220】

部材系予告パターン決定テーブル172Aでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-4のいずれかに、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4と比較される数値（決定値）が割り当てられている。部材系予告パターン決定テーブル172Aにおいて、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-4に対しては、部材系予告パターンYBP1-1から部材系予告パターンYBP1-4への順に、可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が高くなるように、決定値が割り振

10

20

30

40

50

られている。一例として、部材系予告パターンYBP1-1では、予告用可動部材78を画像表示装置5における表示画面の前面に進出させてから退避させる演出動作を1回実行することにより、1段階の予告演出のみが実行される。部材系予告パターンYBP1-2では、予告用可動部材78を画像表示装置5における表示画面の前面に進出させてから退避させる演出動作を2回実行することにより、2段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。部材系予告パターンYBP1-3では、予告用可動部材78を画像表示装置5における表示画面の前面に進出させてから退避させる演出動作を3回実行することにより、3段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。また、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-3では、予告用可動部材78に設けられた装飾LEDといった発光体を所定の第1発光態様で発光させることや、画像表示装置5の表示領域に予告用可動部材78の動作に連動した所定の演出画像を第1表示態様で表示させることといった、第1部材連動演出が実行されてもよい。部材系予告パターンYBP1-4では、予告用可動部材78を画像表示装置5における表示画面の前面に進出させてから退避させる演出動作を1回実行する。なお、部材系予告パターンYBP1-4では、部材系予告パターンYBP1-1よりも予告用可動部材78を進出させる時間を長くすることや、予告用可動部材78の可動範囲を部材系予告パターンYBP1-1に比べて大きくすることといった、部材系予告パターンYBP1-1とは異なる動作態様で予告用可動部材78を動作させてもよい。また、部材系予告パターンYBP1-4では、予告用可動部材78に設けられた装飾LEDといった発光体を第1発光態様とは異なる第2発光態様で発光させることや、画像表示装置5の表示領域に予告用可動部材78の動作に連動した所定の演出画像を第1表示態様とは異なる第2表示態様で表示させることといった、第2部材連動演出が実行されてもよい。

【0221】

部材系予告パターンYBP1-3に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1の変動パターンである場合に、決定値が割り当てられていない。その一方で、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターンのいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、多くの決定値が部材系予告パターンYBP1-3に対して割り当てられている。そして、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が確変状態であ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」となる場合よりも高い決定割合で、部材系予告パターンYBP1-1及び部材系予告パターンYBP1-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い部材系予告パターンYBP1-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。言い換えると、遊技状態が確変状態であ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」となる場合には、遊技状態が通常状態であ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」となる場合よりも低い決定割合で、部材系予告パターンYBP1-1及び部材系予告パターンYBP1-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い部材系予告パターンYBP1-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。このように設定すれば、遊技状態が確変状態であるときには、遊技状態が通常状態であるときよりも、大当たり種別が「突確」となる場合に可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高いことを報知する予告演出の実行割合が低下することにより、確変状態であるときに「突確大当たり」となる場合における遊技者の落胆を抑制し、遊技意欲の減退を防止することができる。

【0222】

部材系予告パターン決定テーブル172Bでは、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が1回（再変動1回）となる非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、及び特殊PG1-3の変動パターン（図6及び図7を参照）のそれぞれに応じて、部材系予告パターンYBP2-1及び部材系予告パターンYBP2-2のいずれかに、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4と比較される数値（決定値）が

割り当てられている。その一方で、非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、及び特殊PG1-3の変動パターン以外の変動パターンである場合には、部材系予告パターンYBP2-1及び部材系予告パターンYBP2-2に対して決定値が割り振られていない。したがって、部材系予告パターンYBP2-1と部材系予告パターンYBP2-2は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が1回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。特に、部材系予告パターンYBP2-2に対しては、変動パターンが非リーチPA1-5である場合には決定値が割り当てられていない一方で、変動パターンが特殊PG1-2、特殊PG1-3である場合には決定値が割り当てられている。そのため、部材系予告パターンYBP2-2による予告演出が実行されたときには、特殊PG1-2、特殊PG1-3の変動パターンによる飾り図柄の可変表示を含めた演出表示が実行され、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることが確定する。

10

【0223】

部材系予告パターン決定テーブル172Cでは、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が2回（再変動2回）となるスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、特殊PG1-4～特殊PG1-6の変動パターン（図6及び図7を参照）のそれぞれに応じて、部材系予告パターンYBP3-1及び部材系予告パターンYBP3-2のいずれかに、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4と比較される数値（決定値）が割り当てられている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、部材系予告パターンYBP3-1及び部材系予告パターンYBP3-2に対して決定値が割り振られていない。したがって、部材系予告パターンYBP3-1と部材系予告パターンYBP3-2は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、部材系予告パターンYBP3-1に対しては、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、部材系予告パターンYBP3-2に対しては、変動パターンがスーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、部材系予告パターンYBP3-2による予告演出が実行されたときには、部材系予告パターンYAP3-1による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。

20

30

【0224】

部材系予告パターン決定テーブル172Dでは、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が3回（再変動3回）となるスーパーPB3-3～スーパーPB3-6、スーパーPB4-3～スーパーPB4-6、スーパーPB5-3～スーパーPB5-6の変動パターン（図6及び図7を参照）のそれぞれに応じて、部材系予告パターンYBP4-1及び部材系予告パターンYBP4-2のいずれかに、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4と比較される数値（決定値）が割り当てられている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、部材系予告パターンYBP4-1及び部材系予告パターンYBP4-2に対して決定値が割り振られていない。したがって、部材系予告パターンYBP4-1と部材系予告パターンYBP4-2は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、部材系予告パターンYBP4-1に対しては、変動パターンがス

40

50

ーパースーパーPB3-3～スーパーPB3-6である場合に、変動パターンがスーパーPB4-3～スーパーPB4-6、及びスーパーPB5-3～スーパーPB5-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、部材系予告パターンYBP4-2に対しては、変動パターンがスーパーPB4-3～スーパーPB4-6、及びスーパーPB5-3～スーパーPB5-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPB3-3～スーパーPB3-6である場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、部材系予告パターンYBP4-2による予告演出が実行されたときには、部材系予告パターンYAP4-1による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。

【0225】

部材系予告パターンYBP2-1、部材系予告パターンYBP2-2、部材系予告パターンYBP3-1、部材系予告パターンYBP3-2、部材系予告パターンYBP4-1、部材系予告パターンYBP4-2では、「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中において、擬似連変動の実行後（再変動後）における変動表示に対応して実行される予告演出でのステップ数が、前回の変動表示（初回変動又は擬似連変動）に対応して実行される予告演出でのステップ数以上となればよい。すなわち、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、変動表示（初回変動を含む）の実行回数が増加するに従って、予告演出におけるステップ数が減少しないようにする。これにより、擬似連変動が進行するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるにもかかわらず、予告演出により報知される可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低下してしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0226】

ROM121には、演出制御用CPU120が各種の演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。例えば、この演出制御パターンテーブルには、図柄変動制御パターンテーブルと、予告演出制御パターンテーブルと、各種演出制御パターンテーブルとが、含まれている。図柄変動制御パターンテーブルには、複数の変動パターン等に対応して、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出における飾り図柄の表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。予告演出制御パターンテーブルには、複数種類の表示系予告パターンや部材系予告パターン等に対応して、予告演出における演出動作の制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各種演出制御パターンテーブルには、大当たり遊技状態に制御されている期間などにおける、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。なお、演出制御パターンテーブルは、複数種類の演出制御パターンを構成するパターンデータの記憶アドレスを管理するアドレス管理テーブルとしてもよい。この場合、ROM121において、演出制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが所定の記憶領域に記憶され、この記憶領域とは別の領域に、個々の演出制御パターンを構成するパターンデータが記憶されればよい。

【0227】

この実施の形態では、演出制御パターンテーブルに含まれる図柄変動制御パターンとして、図39に示す図柄変動制御パターン180が予め用意され、演出制御パターンテーブルに含まれる予告演出制御パターンテーブルとして、図40に示す予告演出制御パターンテーブル181が予め用意され、演出制御パターンテーブルに含まれる各種演出制御パターンテーブルとして、図41に示す各種演出制御パターンテーブル182が予め用意されている。

【0228】

図42は、演出制御パターンの構成例を示している。図柄変動制御パターンテーブル1

10

20

30

40

50

80に格納された図柄変動制御パターンや、予告演出制御パターンテーブル181に格納された予告演出制御パターン、各種演出制御パターンテーブル182に格納された各種演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、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。演出制御プロセスタイマ判定値は、図44に示す演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。

【0229】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。可動部材制御データには、例えばモータ86に連結された予告用可動部材78といった、可動部材における動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、可動部材制御データは、可動部材の駆動動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0230】

図43は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8L、8Rから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で発光体を点滅させる制御を行い、可動部材制御データにより指定される態様で可動部材を動作させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0231】

演出制御用CPU120は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピ

10

20

30

40

50

ーカ 8 L、8 R、遊技効果ランプ 9 といった発光体、予告用可動部材 7 8 といった可動部材など)の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ # 1 ~ プロセスデータ # n において、演出制御プロセスタイマ判定値 # 1 ~ # n と対応付けられた表示制御データ # 1 ~ 表示制御データ # n、音声制御データ # 1 ~ 音声制御データ # n、ランプ制御データ # 1 ~ ランプ制御データ # n、可動部材制御データ # 1 ~ 可動部材制御データ # n は、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ # 1 ~ 演出制御実行データ # n を構成する。

【0232】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用 CPU 120 から表示制御部 123 や音声制御基板 13 などに対して出力される。演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた表示制御部 122 では、例えば VDP がその指令に示される画像データを CGROM から読み出して VRAM に一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用 CPU 120 からの指令を受けた音声制御基板 13 では、例えば音声合成用 IC がその指令に示される音声データを音声データ ROM から読み出して音声 RAM 等に一時記憶させることなどにより展開させる。

10

【0233】

図 2 に示す演出制御基板 12 に搭載された RAM 122 には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図 44 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 44 に示す演出制御用データ保持エリア 190 は、演出制御フラグ設定部 191 と、演出制御タイマ設定部 192 と、演出制御カウンタ設定部 193 と、演出制御バッファ設定部 194 とを備えている。

20

【0234】

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

【0235】

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

30

【0236】

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。

【0237】

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。

40

【0238】

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

【0239】

50

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドや操作検出スイッチ 3 1 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 1 2 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 1 2 5 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 1 3 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 1 4 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【0240】

音声制御基板 1 3 には、例えば入出力ドライバや音声合成用 IC、音声データ ROM、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板 1 3 では、演出制御基板 1 2 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 8 L、8 R に出力する。音声データ ROM には、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用 IC が音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データ ROM の記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

10

【0241】

ランプ制御基板 1 4 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 1 4 では、演出制御基板 1 2 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。

20

【0242】

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 1 1 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 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 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 1 0 3 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 1 0 1 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 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 1 0 3 へ送出され、CPU 1 0 3 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 1 0 3 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 4 5 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。

30

【0243】

図 4 5 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 1 0 3 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 1 1 0 を介してゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S 1 1）。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 S 1 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、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 S 1 3）。

40

【0244】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる乱数値 MR 1 ～MR 6 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

50

テップS14)。この後、CPU56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、特別図柄表示器8における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置20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。

【0245】

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

【0246】

図46は、特別図柄プロセス処理として、図45に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS100）。図47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。

【0247】

図47に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数に対応した第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。例えば、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの値（第1保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

【0248】

ステップS202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS202；No）、例えば第1保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第1保留記憶数を1加算する（ステップS203）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS204）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS205）。続いて、例えばROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS206）。こうして設定された第1始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図45に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0249】

ステップS206の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの値（合計保留記憶数カウント値）を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS207）。また、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる（ステップS208）。そして、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS209）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図45に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0250】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合や（ステップS201；No）、ステップS202にて第1保留記憶数が上限値に達している場合（ステップS202；Yes）、あるいは、ステップS209の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS210）。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば（ステップS210；No）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態である場合には（ステップS210；Yes）、第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの個数である第2保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS211）。例えば、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、第2保留記憶数を特定すればよい。

20

【0251】

ステップS211にて第2保留記憶数が上限値に達していれば（ステップS211；Yes）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS211；No）、例えば第2保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第2保留記憶数を1加算する（ステップS212）。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、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS213）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部151B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S214）。続いて、例えばROM101における第2始動入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS215）。こうして設定された第2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45に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

40

【0252】

ステップS215の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS216）。また、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを記憶させる（ステップS217）。そして、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS218）。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45に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第2始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11か

50

ら演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

【0253】

なお、図 4 7 に示すステップ S 2 0 3 ~ S 2 0 9 の処理とステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 8 の処理は、共通の処理モジュール（処理プログラム）を用いて実行されるようにしてもよい。この場合、ステップ S 2 0 2 の処理で第 1 保留記憶数が上限値ではないと判定されたことに対応して、例えば R A M 1 0 2 における第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A のアドレスを、C P U 1 0 3 の内部レジスタなどにより構成された保留記憶ポインタにセットする。このときには、例えば R O M 1 0 1 などに予め格納された第 1 保留記憶数通知コマンド送信テーブルのアドレスを、C P U 1 0 3 の内部レジスタなどにより構成されたコマンド送信ポインタにセットする。また、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 1 保留記憶数カウンタの R A M 1 0 2 におけるアドレスを、C P U 1 0 3 の内部レジスタなどにより構成されたカウンタポインタにセットする。他方、ステップ S 2 0 8 の処理で第 2 保留記憶数が上限値ではないと判定されたことに対応して、例えば R A M 1 0 2 における第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B のアドレスを、保留記憶ポインタにセットする。このときには、例えば R O M 1 0 1 などに予め格納された第 2 保留記憶数通知コマンド送信テーブルのアドレスを、コマンド送信ポインタにセットする。また、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられた第 2 保留記憶数カウンタの R A M 1 0 2 におけるアドレスを、カウンタポインタにセットする。

【0254】

この後、ステップ S 2 0 3 やステップ S 2 1 2 の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、カウンタポインタにセットされたアドレスに対応する保留記憶数カウンタ（第 1 保留記憶数カウンタと第 2 保留記憶数カウンタのいずれか）におけるカウント値を 1 加算することにより、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数のいずれかを 1 加算するように更新する。また、ステップ S 2 0 4 とステップ S 2 1 3 の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1 や大当り種別決定用の乱数値 M R 2 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した各乱数値を示す数値データを、保留記憶ポインタにセットされたアドレスに対応する特図保留記憶部（第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A と第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B のいずれか）における空きエントリの先頭にセットする。こうして、ステップ S 2 0 5 とステップ S 2 1 4 の処理が、共通の処理モジュールを用いて実行される。続いて、コマンド送信ポインタにセットされたアドレスに対応するコマンド送信テーブル（第 1 保留記憶数通知コマンド送信テーブルと第 2 保留記憶数通知コマンド送信テーブルのいずれか）から読み出したテーブルデータに基づいて送信コマンドバッファに制御データをセットすることなどにより、第 1 保留記憶数通知コマンドと第 2 保留記憶数通知コマンドのいずれかを送信するための設定を行う。こうして、ステップ S 2 0 6 とステップ S 2 1 5 の処理が、共通の処理モジュールを用いて実行される。さらに、ステップ S 2 0 7 とステップ S 2 1 6 の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、合計保留記憶数カウンタにおけるカウント値を 1 加算することにより、合計保留記憶数を 1 加算するように更新する。また、ステップ S 2 0 8 とステップ S 2 1 7 の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、例えば保留記憶ポインタにセットされたアドレスに対応する始動データ（「第 1」の始動データと「第 2」の始動データのいずれか）を始動データ記憶部 1 5 1 C における空きエントリの先頭に記憶させる。加えて、ステップ S 2 0 9 とステップ S 2 1 8 の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、演出制御基板 1 2 に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う。

【0255】

このように共通の処理モジュールを用いてステップ S 2 0 3 ~ S 2 0 9 の処理とステップ S 2 1 2 ~ S 2 1 8 の処理を実行する場合には、まず、ステップ S 2 1 0 の処理やステップ S 2 1 1 の処理といった第 2 始動入賞口に遊技球が進入する場合に対応した処理を実行するとともに、第 2 始動入賞口に進入した遊技球の検出に応じて保留データを第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶させる処理を実行し、その後に、ステップ S 2 0 1 の処理やス

10

20

30

40

50

テップ S 2 0 2 の処理といった第 1 始動入賞口に遊技球が進入する場合に対応した処理を実行するとともに、第 1 始動入賞口に進入した遊技球の検出に応じて保留データを第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A に記憶させる処理を実行するようにしてもよい。これにより、1 回のタイマ割込みに対応して、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口の双方について、遊技球が進入したか否かをチェックすることができ、例えば第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口に遊技球が同時に進入した場合などでも、第 2 開始条件の方を第 1 開始条件よりも確実に優先して成立させることができる。

【0 2 5 6】

以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図 4 6 に示すステップ S 1 1 0 ～ S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。ステップ S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A や第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B に記憶されている保留データの有無などに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームを開始するための第 1 開始条件や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄、色図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける確定特別図柄（大当たり図柄とハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【0 2 5 7】

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

【0 2 5 8】

ステップ S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B により特別図柄の可変表示を行うための設定を行う処理や、その特別図柄が可変表示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変動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。

【0 2 5 9】

ステップ S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B 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や、演出制御基板 1 2 に対して飾り図柄停止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。なお、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対しては、飾り図柄停止コマンドが送信されないようにしてもよい。この場合、演出制御基板 1 2 の側では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応する可変表示時間を特定し、飾り図柄の可変表示を開始してからの経過時間が特定された可変表示時間に達したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドを受信しなくても、確定飾り図柄を完全停止表示して可変表示結果を確定させるようにしてもよい。また、特別図柄停止処理では、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“ 4 ”に更新する。また、大当たりフラグが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。

【0 2 6 0】

ステップS 1 1 4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、例えば大当たり種別の設定などに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「通常」又は「確変」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、大当たり種別が「突確」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。例えば、CPU103は、遊技制御バッファ設定部155に記憶された大当たり種別バッファ値を読み出すことなどにより、大当たり種別の設定を判別できればよい。

10

【0261】

ステップS 1 1 5の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【0262】

ステップS 1 1 6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当たり種別に応じた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。ここで、大入賞口開放回数最大値は、例えば大当たり種別が「通常」又は「確変」である場合に「15」に設定され、大当たり種別が「突確」である場合に「2」に設定されている。

20

【0263】

ステップS 1 1 7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。

30

【0264】

図48は、図46のステップS 1 1 0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48に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値などに基づき、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS 2 4 1）。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば（ステップS 2 4 1；No）、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す（ステップS 2 4 2）。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

40

【0265】

ステップS 2 4 2の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS 2 4 3）。そして、ステップS 2 4 2にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する（ステップS 2 4 4）。

【0266】

ステップS 2 4 4にて始動データが「第1」と判定された場合には（ステップS 2 4 4；第1）、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始す

50

る第1開始条件が成立したことに対応して、遊技制御バッファ設定部155に記憶される変動特図指定バッファ値を「1」に設定する(ステップS245)。他方、ステップS244にて始動データが「第2」であると判定された場合には(ステップS244;第2)、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始する第2開始条件が成立したことに対応して、変動特図指定バッファ値を「2」に設定する(ステップS246)。

【0267】

ステップS245、S246の処理のいずれかを実行した後は、ステップS242にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す(ステップS247)。例えば、始動データが「第1」である場合には、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第2」である場合には、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データとを、それぞれ読み出す。

10

【0268】

ステップS247の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を1減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「8」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S248)。例えば、始動データが「第1」である場合には、第1保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第1特図保留記憶部151Aにおける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。これに対して、始動データが「第2」である場合には、第2保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第2特図保留記憶部151Bにおける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。

20

【0269】

ステップS248の処理に続いて、可変表示結果を「ハズレ」と「大当たり」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、始動データに応じた特図表示結果決定テーブルを選択してセットする(ステップS249)。例えば、始動データが「第1」であれば図8(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aを使用テーブルとしてセットする一方で、始動データが「第2」であれば図8(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bを使用テーブルとしてセットする。CPU103は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブルを参照することにより、ステップS247にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、大当たり判定値データと合致するかどうかを判定する(ステップS250)。

30

【0270】

ステップS250にて乱数値MR1を示す数値データが大当たり判定値データと合致した場合には(ステップS250;Yes)、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする(ステップS251)。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図9に示す大当たり種別決定テーブル131を選択してセットする(ステップS252)。そして、ステップS247にて読み出した大当た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S252にてセットした大当たり種別決定テーブル131を参照することにより、大当たり種別を、「通常」、「確変」、「突確」という複数種類のうち、いずれかの大当たり種別に決定する(ステップS253)。なお、ステップS246の処理で特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当たり種別決定テーブル131にて「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別決定用の乱数値MR2が割り当てられていないことから、大当たり種別が「突確」に決定されることはない。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当たり種別バッファの値(大当たり種別バッファ値)を更

40

50

新することなどにより、決定された大当り種別を記憶させる（ステップS 2 5 4）。一例として、大当り種別が「通常」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0 2 7 1】

ステップS 2 5 0にて乱数値MR 1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合や（ステップS 2 5 0；No）、ステップS 2 5 4の処理を実行した後は、大当り遊技状態に制御するか否かの事前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S 2 5 5）。一例として、ステップS 2 5 0にて乱数値MR 1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の事前判定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS 2 5 0にて乱数値MR 1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S 2 5 3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。

【0 2 7 2】

ステップS 2 5 5にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS 2 5 6）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS 2 4 1にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS 2 4 1；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS 2 5 7）、特別図柄通常処理を終了する。

【0 2 7 3】

図4 9は、図4 6のステップS 1 1 1にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図4 9に示す変動パターン設定処理において、CPU 1 0 3は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 6 1）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS 2 6 1；Yes）、パチンコ遊技機1における遊技状態や、大当り種別の決定結果に基づき、図1 1に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル1 3 2 A～1 3 2 Gのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 6 2）。ここで、パチンコ遊技機1における遊技状態は、遊技制御フラグ設定部1 5 2に設けられた確変フラグや時短フラグの状態から特定すればよい。

【0 2 7 4】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS 2 6 1；No）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図1 2（D）に示すテーブル選択設定に従い、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ判定テーブル1 3 3 A～1 3 3 Cのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 6 3）。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップS 2 6 4）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ判定用の乱数値MR 3を抽出する（ステップS 2 6 5）。そして、ステップS 2 6 5にて抽出したリーチ判定用の乱数値MR 3に基づき、ステップS 2 6 3にてセットしたリーチ決定テーブル1 3 3 A～1 3 3 Cのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を決定する（ステップS 2 6 6）。

【0 2 7 5】

ステップS 2 6 6の処理に続いて、ステップS 2 6 6での決定結果が可変表示態様を「

リーチ」と「非リーチ」のいずれとするものであるかを判定する（ステップS 2 6 7）。このとき、可変表示態様を「リーチ」とする決定結果であれば（ステップS 2 6 7；リーチ）、リーチH A 2－1～リーチH A 2－3、リーチH B 2－1、リーチH C 2－1の判定結果といったリーチ状態ありの各判定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図1 3（A）～（C）に示すリーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 A～1 3 4 Cのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 6 8）。これに対して、可変表示態様を「非リーチ」とする決定結果である場合には（ステップS 2 6 7；非リーチ）、非リーチH A 1－1～非リーチH A 1－5、非リーチH B 1－1、非リーチH B 1－2、非リーチH C 1－1、非リーチH C 1－2の判定結果といったリーチ状態なしの各判定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図1 4（A）～（C）に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 5 A～1 3 5 Cのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 6 9）。

10

【0 2 7 6】

ステップS 2 6 2、S 2 6 8、S 2 6 9の処理のいずれかを実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別決定用の乱数値M R 4を抽出する（ステップS 2 7 0）。そして、ステップS 2 7 0にて抽出した変動パターン種別決定用の乱数値M R 4に基づき、ステップS 2 6 2、S 2 6 8、S 2 6 9のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 7 1）。

20

【0 2 7 7】

ここで、ステップS 2 7 0、S 2 7 1の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値M R 4を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS 2 7 0、S 2 7 1の処理では、ステップS 2 6 6におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値M R 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS 2 7 1の処理では、決定テーブルポインタにセットされたR O M 1 0 1のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

30

【0 2 7 8】

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

40

【0 2 7 9】

ここで、ステップS 2 7 3、S 2 7 4の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パ

50

ターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS273、S274の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS274の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

【0280】

このようなステップS274における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの決定結果に応じた可変表示時間（特図変動時間）を設定する（ステップS275）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の可変表示を開始させるための設定を行う（ステップS276）。一例として、変動特図指定バッファ値が“1”であれば、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が“2”であれば、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0281】

ステップS276の処理を実行した後は、特別図柄の可変表示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S277）。例えば、変動特図指定バッファ値が“1”である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が“2”である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS277での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図45に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドが、順次に送信されることになる。

【0282】

ステップS277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S278）、変動パターン設定処理を終了する。

【0283】

図50は、図46のステップS113にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図50に示す特別図柄停止処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS291）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS291；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップS292）。例えば、ステップS292の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部153に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【0284】

ステップS292の処理に続いて、大当たり開始指定コマンドを主基板11から演出制御基

10

20

30

40

50

板 1 2 に対して送信するための設定を行う（ステップ S 2 9 3）。例えば、ステップ S 2 9 3 の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルの R O M 1 0 1 における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップ S 2 9 4）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップ S 2 9 5）。例えば、ステップ S 2 9 5 では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態における特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップ S 2 9 6）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0285】

ステップ S 2 9 1 にて大当りフラグがオフである場合には（ステップ S 2 9 1 ; N o）、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップ S 2 9 7）。例えば、ステップ S 2 9 7 の処理では、確変フラグや時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの値（時短回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウンタ値が所定の時短終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短制御を終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップ S 2 9 7 の処理を終了すればよい。なお、時短回数カウンタ値に基づく終了判定は、確変フラグがオフで時短フラグがオンとなっている時短状態である場合のみ行うようにして、確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時短制御が行われるようにしてもよい。また、ステップ S 2 9 7 の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部 1 5 4 に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予め R O M 1 0 1 などに格納された確変状態終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変状態における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップ S 2 9 7 の処理では、確変状態を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変状態を継続させるようにしてもよい。ステップ S 2 9 7 の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから（ステップ S 2 9 8）、特別図柄停止処理を終了する。

20

30

【0286】

図 5 1 は、図 4 6 のステップ S 1 1 7 にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図 5 1 に示す大当り終了処理において、C P U 1 0 3 は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップ S 3 1 1）。一例として、図 4 6 に示すステップ S 1 1 6 の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップ S 3 1 1 の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップ S 3 1 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップ S 3 1 1 ; N o）、そのまま大当り終了処理を終了する。

40

【0287】

これに対して、ステップ S 3 1 1 にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップ S 3 1 1 ; Y e s）、遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（ステップ S 3 1 2）。続いて、ステップ S 3 1 2 にて読み出した大当り種別バッファ値が「通常」の大当り種別に対応した「0」であるか否かを判定する（ステップ S 3 1 3）。このとき、大当り種別バッファ値が「0」であれば（ステップ

50

S 3 1 3 ; Y e s)、時短状態への制御を開始するための設定を行う（ステップ S 3 1 4）。一例として、ステップ S 3 1 4 の処理では、時短フラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「1 0 0」）が、時短回数カウンタにセットされればよい。

【0 2 8 8】

ステップ S 3 1 3 にて大当たり種別バッファ値が「0」以外である場合には（ステップ S 3 1 3 ; N o）、確変状態への制御を開始するための設定を行う（ステップ S 3 1 5）。一例として、ステップ S 3 1 5 の処理では、確変フラグと時短フラグがオン状態にセットされるとともに、確変状態にて時短制御を行う特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値が、時短回数カウンタにセットされればよい。なお、確変状態では時短制御を可変表示結果が「大当たり」となるまで継続させる場合には、時短回数カウンタの設定を行わなくてよい。

10

【0 2 8 9】

ステップ S 3 1 4、S 3 1 5 の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップ S 3 1 6）、大当たり終了処理を終了する。

【0 2 9 0】

図 5 2 は、図 4 5 のステップ S 1 6 にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、通過ゲート 4 1 に設けられたゲートスイッチ 2 1 からの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したか否かの判定を行う（ステップ S 1 3 1）。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してゲートスイッチ 2 1 からの検出信号がオン状態となった場合には（ステップ S 1 3 1 ; Y e s）、ゲート通過時処理を実行する（ステップ S 1 3 2）。他方、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップ S 1 3 1 ; N o）、ステップ S 1 3 2 の処理をスキップする。

20

【0 2 9 1】

ステップ S 1 3 2 にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、R A M 1 0 2 の所定領域に設けられた普図保留記憶部に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、例えば C P U 1 0 3 が、乱数回路 1 0 4 やランダムカウンタにより更新される数値データのうちから、普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 M R 6 を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットする。以上のようなゲート通過時処理を実行した後や、ステップ S 1 3 1 にてゲートスイッチ 2 1 からの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 4 0 ~ S 1 4 4 の各処理を実行する。

30

【0 2 9 2】

ステップ S 1 4 0 の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

40

【0 2 9 3】

ステップ S 1 4 1 の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果判定用の乱数値 M R 6 を示す数値データに基づき、図 8（C）に示す普図表示結果判定テーブル 1 3 0 C を参照して、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の判定などが行われる。ここで、普図表示結果判定テーブル 1 3 0

50

Cでは、時短フラグがオンである場合に、時短フラグがオフである場合よりも「普図当り」とする判定がなされる割合が高くなるように、乱数値MR6と比較される判定値が普図当り判定値データに割り当てられている。これにより、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口に進入（始動入賞）しやすくなる。また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動時間の決定も行われる。ここで、普図表示結果判定テーブル130Cでは、時短フラグがオンである場合に、時短フラグがオフである場合よりも普図変動時間が短くなるように設定されている。これにより、確変状態や時短状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口に進入（始動入賞）しやすくなる。さらに、普通図柄判定処理では、乱数値MR6が普図当り判定値データと合致して普通図柄の可変表示結果を「普図当り」とする場合に、第2始動入賞口を拡大開放状態とする時間である傾動制御時間を設定してもよい。ここで、普図表示結果判定テーブル130Cでは、時短フラグがオンである場合に、時短フラグがオフである場合よりも傾動制御時間が長くなるように設定されている。これにより、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口が拡大開放状態となる時間が長くなることで、遊技球が第2始動入賞口に進入（始動入賞）しやすくなる。あるいは、時短フラグがオンである場合には、時短フラグがオフである場合よりも可変表示結果が「普図当り」となったときに傾動制御を行う回数が多くなるように設定することで、確変状態や時短状態では、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口に進入（始動入賞）しやすくしてもよい。なお、傾動制御に関する設定は、ステップS143の普通図柄停止処理やステップS144の普通電動役物作動処理にて行うようにしてもよい。

【0294】

ステップS142の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおいて普通図柄を変動させるための設定が行われる。こうした設定に基づいて変動する普通図柄は、ステップS143の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動が停止して普通図柄の可変表示結果となる普図表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、普通図柄が変動を開始してから経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0295】

ステップS143の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定が行われる。なお、普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定は、ステップS142の普通図柄変動処理にて、計測された経過時間が普図変動時間に達したときに、普図プロセスフラグの値を“3”に更新する以前に、行われるようにしてもよい。また、普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片に連結された普通電動役物用のソレノイド81を駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする傾動制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“4”に更新される。このように、ステップS142の普通図柄停止処理にて普電作動パターンを設定する場合には、その設定時にて時短フラグがオフであれば図8（C）に示す傾動制御時間TK1とする普電作動パターンを選択する一方で、設定時にて時短フラグがオンであれば図8（C）に示す傾動制御時間TK2とする普電作動パターンを選択すればよい。こうして、普通図柄の可変表示を開始するときには、例えば大当り遊技状態であることなどに対応して時短フラグがオフであったものの、普通図柄の可変表示結果が停止表示されるときには、

大当り遊技状態の終了後に時短状態となったことに対応して時短フラグがオンとなっている場合に、時短状態において普図表示結果が「普図当り」となったことに対応して第2始動入賞口の傾動制御時間を長くすることができる。これにより、時短状態となる以前に普通図柄の可変表示が開始されたために時短状態となってから普図表示結果が「普図当り」となっても第2始動入賞口に遊技球が進入しがたくなってしまうことを防止できる。普図表示結果が「普図ハズレ」である場合には、普図プロセスフラグの値が“0”に更新される。

【0296】

ステップS144の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置6Bが備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第2始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に変化させる傾動制御の設定などが行われる。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップS143の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用のソレノイド81を駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用のソレノイド81を駆動して第2始動入賞口を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した傾動制御時間に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が傾動制御時間に達した場合には、普通電動役物用のソレノイド81の駆動を停止して可動翼片を傾動位置から垂直位置に戻すことにより、第2始動入賞口を拡大開放状態から通常開放状態に変化させるための設定を行う。このときには、普図プロセスフラグの値を“0”に更新すればよい。

【0297】

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53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53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S401）、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。その後、乱数更新処理が実行され（ステップS402）、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S403）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0298】

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。

【0299】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS403；No）、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403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S403；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S404）、コマンド解析処理を実行する（ステップS405）。ステップS405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。

10

【0300】

ステップS405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S406）。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面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といった発光体における点灯動作、予告用可動部材78といった可動部材における駆動動作といった、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。

【0301】

図54は、図53のステップS406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CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S165の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0302】

ステップS160の変動開始待ち処理は、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。この変動開始待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

30

【0303】

ステップS161の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの開始や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、予告パターン等を決定する処理などが含まれている。そして、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン等が設定される。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。

40

【0304】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンなど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。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定

50

飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板 1 1 からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板 1 2 の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

【0305】

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

10

【0306】

ステップ S 1 6 4 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した各種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 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

20

【0307】

ステップ S 1 6 5 のエンディング演出処理は、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。このエンディング演出処理には、大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 の表示画面に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、大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。また、エンディング演出処理では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されることに対応して、演出モードを変更するための設定が行われてもよい。例えば、「通常」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に 1 5 ラウンド大当り状態が終了するときには、時短中の演出モードとなるように、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。また、「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に 1 5 ラウンド大当り状態が終了するときには、確変中の演出モードとなるように、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。さらに、「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に 2 ラウンド大当り状態が終了するときには、突確モードとなるように、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。その後、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

30

40

【0308】

図 5 5 及び図 5 6 は、図 5 4 のステップ S 1 6 1 にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 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 5 5 のステップ S 5 0

50

1)。なお、ステップS501の処理では、変動パターン指定コマンドにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定するようにしてもよい。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップS501；Yes）、例えば変動パターン指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップS502）。

【0309】

ステップS502にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS502；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS503）。一例として、ステップS503の処理では、まず、図19（A）に示す最終停止図柄決定テーブル160Aを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19（B）に示す最終停止図柄決定テーブル160Bを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20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19（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを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。

【0310】

こうして、ステップS503の処理では、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、左中右最終停止図柄FZ1-1～FZ1-3となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ、あるいは、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれか、突確チャンス目TC1～TC4のいずれか、さらには、図21に示すような所定の非リーチ組合せとなることがない。

【0311】

ステップS502にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS502；No）、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS504）。一例として、ステップS504の処理では、まず、図22（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ル162Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図22（B）に示す最終停止図柄決定テーブル162B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を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することにより、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄と中最終停止図柄FZ2-3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。

【0312】

このように、ステップ S 504 の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル 162A を用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア 5C 以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5R に停止表示される左右最終停止図柄 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 162B を用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア 5C に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。

10

【0313】

ステップ S 501 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 501 ; No）、可変表示結果が「大当たり」である場合における大当たり種別が「突確」であるか否かを判定する（図 56 のステップ S 505）。なお、ステップ S 505 の処理では、変動パターン指定コマンドにより、大当たり種別が「突確」であるか否かを判定するようにしてもよい。このとき、大当たり種別が「突確」である場合には（ステップ S 505 ; Yes）、例えば変動パターン指定コマンドの EXT データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが特殊 PG 1-7 ~ 特殊 PG 1-10、特殊 PG 2-1 及び特殊 PG 2-2 の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップ S 506）。ここで、図 7 に示すように、特殊 PG 1-7 ~ 特殊 PG 1-10、特殊 PG 2-1、特殊 PG 2-2 の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に所定のリーチ演出（リーチ演出 α 1 又はリーチ演出 α 2）を実行することを指定している。そのため、ステップ S 506 にて特殊 PG 1-7 ~ 特殊 PG 1-10、特殊 PG 2-1、特殊 PG 2-2 の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップ S 506 ; Yes）、図 55 に示すステップ S 504 の処理に進み、リーチハズレ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。

20

【0314】

図 56 のステップ S 506 にて特殊 PG 1-7 ~ 特殊 PG 1-10、特殊 PG 2-1、特殊 PG 2-2 の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップ S 506 ; No）、突確チャンス目 TC 1 ~ TC 4 のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 507）。一例として、ステップ S 507 の処理では、図 23 (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 SR 1-1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 SR 1-1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 163C を参照することにより、突確チャンス目 TC 1 ~ TC 4 のいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 4-1、F Z 4-2、F Z 4-3 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

30

【0315】

ステップ S 505 にて大当たり種別が「突確」ではない場合には（ステップ S 505 ; No）、大当たり中昇格演出を実行するか否かを判定するための使用テーブルとして、図 24 (B) に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル 164B を選択してセットする（ステップ S 508）。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、大当たり中昇格演出実行判定用の乱数値 SR 5-2 を示す数値データを抽出する（ステップ S 509）。そして、抽出した乱数値 SR 5-2 を示す数値データに基づき、大当たり中昇格演出実行判定テーブル 164B を参照することにより、大当たり中昇格の有無を決定する（ステップ S 510）。

40

【0316】

ステップ S 510 の処理に続いて、ステップ S 510 での決定結果が大当たり中昇格演出

50

を実行しない「昇格演出なし」とするものであるか否かを判定する（ステップS511）。このとき、「昇格成功」又は「昇格失敗」として、「昇格演出あり」とする決定結果であれば（ステップS511；Yes）、通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS512）。一例として、ステップS512の処理では、図23（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、通常大当た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。こうして、大当たり中昇格演出が実行される場合には、飾り図柄の可変表示結果として通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄を導出表示させ、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄の導出表示を防止する。これにより、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されたにもかかわらず大当たり中昇格演出が実行されてしまうことで遊技者等が受ける違和感を防止できる。

10

【0317】

ステップS511にて「昇格演出なし」とする決定結果である場合には（ステップS511；Yes）、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS513）。ここで、図24（B）に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル164Bの設定では、大当たり種別が「確変」であることに応じて、大当たり中昇格演出を実行しない旨の決定結果に、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-2と比較される決定値が割り当てられており、大当たり種別が「通常」である場合には、大当たり中昇格演出を実行しない旨の決定結果に決定値が割り当てられていない。したがって、「昇格演出なし」とする決定結果となるのは、大当たり種別が「確変」である場合のみとなる。一例として、ステップS513の処理では、図23（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、確変大当た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。

20

30

【0318】

図55に示すステップS503、S504の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図56に示すステップS507、S512、S513の処理のいずれかを実行した後は、滑り／擬似連設定処理を実行する（図55のステップS514）。図57は、ステップS514にて実行される滑り／擬似連設定処理の一例を示すフローチャートである。図57に示す滑り／擬似連設定処理において、演出制御CPU120は、まず、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、スーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPB3-3～スーパーPB3-6など）であるか否かを判定する（ステップS701）。

40

【0319】

ステップS701にて「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップS701；Yes）、複数の擬似連パターンのいずれかを使用パターンに決定するためのテーブルとして、図27に示す擬似連パターン決定テーブル210を、選択してセットする（ステップS702）。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、擬似連パターン決定用の乱数値SR9を示す数値データを抽出する（ステップS703）。そして、抽出した乱数値SR9を示す数値データに基づき、擬似連パターン決定テーブル210を参照することにより、擬似連パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS704）。

50

【0320】

ステップS704にて擬似連パターンを決定した後には、決定された擬似連パターンに応じて、「擬似連」の可変表示演出が実行される際に仮停止表示させる飾り図柄としての擬似連時仮停止図柄を決定する（ステップS705）。

【0321】

一例として、ステップS705の処理では、まず、受信した変動パターン指定コマンドなどから特定される擬似連変動の実行回数を定数Mにセットする。このとき、「擬似連」の可変表示演出における再変動回数（初回変動を含まない）が1回の変動パターンである場合には定数Mを「1」に設定し、再変動回数が2回の変動パターンである場合には定数Mを「2」に設定し、再変動回数が3回の変動パターンである場合には定数Mを「3」に設定する。続いて、決定し終えた仮停止図柄の組合せ数を示す変数Nに「0」を設定する。また、変動パターンが非リーチPA1-5、非リーチPA1-6、特殊PG1-2、又は特殊PG1-3である場合には、図31（A）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Aを使用テーブルとして選択し、変動パターンがスーパーPA3-3～スーパーPA3-5、スーパーPA3-8～スーパーPA3-10、スーパーPA4-3～スーパーPA4-5、スーパーPA4-8～スーパーPA4-10、スーパーPA5-3～スーパーPA5-5、スーパーPB3-3～スーパーPB3-6、スーパーPB4-3～スーパーPB4-6、スーパーPB5-3～スーパーPB5-6、特殊PG1-4～特殊PG1-6のいずれかである場合には、図31（B）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Bを使用テーブルとして選択する。その後、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-1を示す数値データに基づき、選択した擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A、168Bのいずれか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KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否かを判定する。

【0322】

更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS705の処理を終了するとともに、滑り／擬似連設定処理を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、演出制御用CPU120は、図31（C）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Cを使用テーブルとして選択する。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擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-2を示す数値データに基づき、擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Cを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかになる左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否かを判定する。

【0323】

更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS705の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、演出制御用CPU120は、図31（D）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Dを使用テーブルとして選択する。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擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-3を示す数値データに基づき、擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Dを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかになる左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新することで、更新後の変数Nが定数Mと合致するので、ステップS705の処理をする。

【0324】

ステップS701にて「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンであると判

定された場合や（ステップ S 7 0 1 ; N o）、ステップ S 7 0 5 の処理を終了した後は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば非リーチ P A 1 - 4 や、非リーチ P A 1 - 6、ノーマル P A 2 - 2、スーパー P A 3 - 2、スーパー P A 3 - 4、スーパー P A 3 - 5 など）であるか否かを判定する（ステップ S 7 0 6）。このとき、「滑り」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合には（ステップ S 7 0 6 ; N o）、滑り／擬似連設定処理を終了する。

【0325】

これに対して、ステップ S 7 0 6 にて「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップ S 7 0 6 ; Y e s）、複数の滑りパターンのいずれかを使用パターンに決定するためのテーブルとして、図 2 6 に示す滑りパターン決定テーブル 1 6 6 を、選択してセットする（ステップ S 7 0 7）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、滑りパターン決定用の乱数値 S R 6 を示す数値データを抽出する（ステップ S 7 0 8）。そして、抽出した乱数値 S R 6 を示す数値データに基づき、滑りパターン決定テーブル 1 6 6 を参照することにより、滑りパターンを滑り T P 1 - 1 ~ 滑り T P 1 - 4 のいずれかに決定する（ステップ S 7 0 9）。

10

【0326】

ステップ S 7 0 9 にて滑りパターンを決定した後は、決定された滑りパターンに応じて、「滑り」の可変表示演出が実行される際に仮停止表示させる飾り図柄としての滑り時仮停止図柄を決定してから（ステップ S 7 1 0）、滑り／擬似連設定処理を終了する。

20

【0327】

例えば、ステップ S 7 1 0 の処理では、まず、ステップ S 7 0 9 にて決定された滑りパターンに対応して、図 3 0 (A) ~ (D) に示す滑り時仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A ~ 1 6 7 D のいずれかを、使用テーブルとして選択してセットする。すなわち、滑り T P 1 - 1 の滑りパターンに決定された場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A を選択し、滑り T P 1 - 2 の滑りパターンに決定された場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 B を選択し、滑り T P 1 - 3 の滑りパターンに決定された場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 C を選択し、滑り T P 1 - 4 の滑りパターンに決定された場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 D を選択する。また、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 3 を示す数値データに基づき、選択した滑り時仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A ~ 1 6 7 D のいずれかを参照することにより、右仮停止図柄 K Z 1 - 1、左仮停止図柄 K Z 1 - 2、右仮停止図柄 K Z 1 - 3、左仮停止図柄 K Z 1 - 4 のいずれかとなる飾り図柄を決定する。

30

【0328】

一例として、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが非リーチ P A 1 - 4、ノーマル P A 2 - 2、ノーマル P A 2 - 4、ノーマル P A 2 - 6、ノーマル P A 2 - 8、スーパー P A 3 - 2、スーパー P A 3 - 5、スーパー P A 4 - 2、スーパー P A 4 - 5、スーパー P A 5 - 2、スーパー P B 3 - 2、スーパー P B 4 - 2、スーパー P B 5 - 2、スーパー P C 3 - 2、スーパー P C 3 - 4、スーパー P D 1 - 2、スーパー P E 1 - 2、特殊 P G 1 - 8、特殊 P G 1 - 1 0、特殊 P G 2 - 2 といった「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行されない変動パターンである場合には、図 5 5 に示すステップ S 5 0 3 にて決定された左最終停止図柄 F Z 1 - 1、右最終停止図柄 F Z 1 - 2 のいずれかに基づき、右仮停止図柄 K Z 1 - 1、左仮停止図柄 K Z 1 - 2、右仮停止図柄 1 - 3、左仮停止図柄 K Z 1 - 4 のいずれかとなる飾り図柄が決定される。

40

【0329】

また、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンが非リーチ P A 1 - 6、スーパー P A 3 - 4、スーパー P A 3 - 9、スーパー P A 4 - 4、スーパー P A 4 - 9、スーパー P A 5 - 4、スーパー P B 3 - 4、スーパー P B 4 - 4、スーパー P B 5 - 4

50

、特殊 P G 1－3、特殊 P G 1－5 といった「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が 1 回実行される変動パターンである場合には、ステップ S 7 0 5 にて決定された左仮停止図柄 K Z 2－1、右仮停止図柄 K Z 2－3 のいずれかに基づき、右仮停止図柄 K Z 1－1、左仮停止図柄 K Z 1－2、右仮停止図柄 1－3、左仮停止図柄 K Z 1－4 のいずれかとなる飾り図柄が決定される。

【0330】

さらに、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンがスーパー P A 3－5、スーパー P A 3－10、スーパー P A 4－5、スーパー P A 4－10、スーパー P A 5－5、スーパー P B 3－5、スーパー P B 4－5、スーパー P B 5－5、特殊 P G 1－6 といった「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が 2 回実行される変動パターンである場合には、ステップ S 7 0 5 にて決定された左仮停止図柄 K Z 2－1、右仮停止図柄 K Z 2－3 のいずれかと、左仮停止図柄 K Z 3－1、右仮停止図柄 K Z 3－3 のいずれかとのそれぞれに基づき、右仮停止図柄 K Z 1－1、左仮停止図柄 K Z 1－2、右仮停止図柄 1－3、左仮停止図柄 K Z 1－4 のいずれかとなる飾り図柄が 2 つ決定される。

【0331】

加えて、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンがスーパー P B 3－6、スーパー P B 4－6、スーパー P B 5－6 といった「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が 3 回実行される変動パターンである場合には、ステップ S 7 0 5 にて決定された左仮停止図柄 K Z 2－1、右仮停止図柄 K Z 2－3 のいずれかと、左仮停止図柄 K Z 3－1、右仮停止図柄 K Z 3－3 のいずれかと、左仮停止図柄 K Z 4－1、右仮停止図柄 K Z 4－3 のいずれかとのそれぞれに基づき、右仮停止図柄 K Z 1－1、左仮停止図柄 K Z 1－2、右仮停止図柄 1－3、左仮停止図柄 K Z 1－4 のいずれかとなる飾り図柄が 3 つ決定される。

【0332】

図 5 5 に示すステップ S 5 1 4 にて以上のような滑り／擬似連設定処理を実行した後は、変動中昇格演出設定処理を実行する（ステップ S 5 1 5）。図 5 8 は、ステップ S 5 1 5 にて実行される変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図 5 8 に示す変動中昇格演出設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「突確」以外である場合、すなわち、大当たり種別が「通常」又は「確変」である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する（ステップ S 7 2 1）。このとき、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「通常」又は「確変」である場合に該当しなければ（ステップ S 7 2 1；N o）、そのまま変動中昇格演出設定処理を終了する。

【0333】

ステップ S 7 2 1 にて、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「通常」又は「確変」である場合に該当すると判定されたときには（ステップ S 7 2 1；Y e s）、図 2 4（A）に示す変動中昇格演出実行判定テーブル 1 6 4 A を、使用テーブルとして選択してセットする（ステップ S 7 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から、変動中昇格演出実行決定用の乱数値 S R 5－1 を示す数値データを抽出する（ステップ S 7 2 3）。そして、ステップ S 7 2 3 にて抽出した乱数値 S R 5－1 を示す数値データに基づき、ステップ S 7 2 2 にてセットした変動中昇格演出実行決定テーブル 1 6 4 A を参照することにより、大当たり種別が「通常」及び「確変」のいずれであるかに応じて、変動中昇格演出の有無を決定する（ステップ S 7 2 4）。このとき、変動中昇格演出を実行しない「昇格演出なし」とする決定結果であれば（ステップ S 7 2 5；N o）、変動中昇格演出設定処理を終了する。

【0334】

これに対して、ステップ S 7 2 5 にて変動中昇格演出を実行する「昇格演出あり」とする決定結果である場合には（ステップ S 7 2 5；Y e s）、変動中昇格演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップ S 7 2 6）、変動中昇格演出設定処理を終

了する。ステップS 7 2 6の処理では、一例として、図2 5に示す昇格演出時仮停止図柄決定テーブル1 6 5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、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値S R 2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値S R 2を示す数値データに基づき、昇格演出時仮停止図柄決定テーブル1 6 5を参照することにより、左中右最終停止図柄F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3として決定された飾り図柄の図柄番号に応じて、左中右仮停止図柄K Z 7-1、K Z 7-2、K Z 7-3の組合せを決定する。

【0 3 3 5】

図5 5に示すステップS 5 1 5にて以上のような変動中昇格演出設定処理を実行した後には、予告演出設定処理を実行する(ステップS 5 1 6)。図5 9は、ステップS 5 1 6にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図5 9に示す予告演出設定処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、演出画像の表示による予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図3 3に示す表示系予告パターン種別決定テーブル1 6 9を選択してセットする(ステップS 7 4 1)。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、表示系予告パターン種別決定用の乱数値S R 7-1を示す数値データを抽出する(ステップS 7 4 2)。そして、ステップS 7 4 2にて抽出した乱数値S R 7-1を示す数値データに基づき、表示系予告パターン種別決定テーブル1 6 9を参照することにより、変動パターンに応じて、表示系予告なし、あるいは、表示系予告C A Y 1~表示系予告C A Y 3の表示系予告パターン種別のいずれかに決定する(ステップS 7 4 3)。

【0 3 3 6】

ステップS 7 4 3にて表示系予告C A Y 1~表示系予告C A Y 3の表示系予告パターン種別のいずれかに決定された場合には(ステップS 7 4 4; N o)、決定された表示系予告パターン種別に応じて、図3 4に示す表示系予告パターン決定テーブル1 7 0 Aと、図3 5に示す表示系予告パターン決定テーブル1 7 0 Bと、図3 6に示す表示系予告パターン決定テーブル1 7 0 Cとのうち、いずれかを使用テーブルとして選択してセットする(ステップS 7 4 5)。すなわち、ステップS 7 4 3にて表示系予告C A Y 1の表示系予告パターン種別に決定された場合には表示系予告パターン決定テーブル1 7 0 Aをセットし、表示系予告C A Y 2の表示系予告パターン種別に決定された場合には表示系予告パターン決定テーブル1 7 0 Bをセットし、表示系予告C A Y 3の表示系予告パターン種別に決定された場合には表示系予告パターン決定テーブル1 7 0 Cをセットする。その後、表示系予告パターン種別に応じて、例えば演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、第1~第3予告パターン決定用の乱数値S R 8-1~S R 8-3を示す数値データのいずれかを抽出する(ステップS 7 4 6)。すなわち、ステップS 7 4 3にて表示系予告C A Y 1の表示系予告パターン種別に決定された場合には第1予告パターン決定用の乱数値S R 8-1を示す数値データを抽出し、表示系予告C A Y 2の表示系予告パターン種別に決定された場合には第2予告パターン決定用の乱数値S R 8-2を示す数値データを抽出し、表示系予告C A Y 3の表示系予告パターン種別に決定された場合には第3予告パターン決定用の乱数値S R 8-3を示す数値データを抽出する。

【0 3 3 7】

ステップS 7 4 6の処理に続いて、ステップS 7 4 6の処理にて抽出した乱数値S R 8-1~S R 8-3のいずれかに基づき、ステップS 7 4 5にてセットした表示系予告パターン決定テーブル1 7 0 A~1 7 0 Cのいずれかを参照することにより、表示系予告パターンを決定する(ステップS 7 4 7)。ステップS 7 4 3にて表示系予告なしに決定された場合や(ステップS 7 4 4; Y e s)、ステップS 7 4 7の処理を実行した後は、予告用可動部材7 8を動作させることによる予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図3 7に示す部材系予告パターン種別決定テーブル1 7 1を選択してセットする(ステップS 7 4 8)。

【0338】

ステップS748の処理に続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2を示す数値データを抽出する（ステップS749）。そして、ステップS749にて抽出した乱数値SR7-2を示す数値データに基づき、部材系予告パターン種別決定テーブル171を参照することにより、変動パターンに応じて、部材系予告なし、あるいは、部材系予告C B Y 1～部材系予告C B Y 3の部材系予告パターン種別のいずれかに決定する（ステップS750）。このとき、部材系予告なしに決定された場合には（ステップS751；Yes）、予告演出設定処理を終了する。

【0339】

ステップS750にて部材系予告C B Y 1～部材系予告C B Y 3の部材系予告パターン種別のいずれかに決定された場合には（ステップS751；No）、決定された部材系予告パターン種別に応じて、図38に示す部材系予告パターン決定テーブル172Aと、図38（B）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Bと、図38（C）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Cと、図38（D）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Dとのうち、いずれかを使用テーブルとして選択してセットする（ステップS752）。すなわち、ステップS750にて部材系予告C B Y 1の部材系予告パターン種別に決定された場合には部材系予告パターン決定テーブル172Aをセットし、部材系予告C B Y 2の部材系予告パターン種別に決定された場合には部材系予告パターン決定テーブル172Bをセットし、部材系予告C B Y 3の部材系予告パターン種別に決定された場合には部材系予告パターン決定テーブル172Cをセットし、部材系予告C B Y 4の部材系予告パターン種別に決定された場合には部材系予告パターン決定テーブル172Dをセットする。その後、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4を示す数値データのいずれかを抽出する（ステップS753）。

【0340】

ステップS753の処理を実行した後は、部材系予告パターンの決定を行ってから（ステップS754）、予告演出設定処理を終了する。ステップS754の処理では、ステップS753の処理にて抽出した乱数値SR8-4に基づき、ステップS752にてセットした部材系予告パターン決定テーブル172A～172Dのいずれかを参照することにより、部材系予告パターンを決定する。

【0341】

図55に示すステップS516にて以上のような予告演出設定処理を実行した後は、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS517）。このとき、演出制御用CPU120は、例えば変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンや、図57に示すステップS704にて決定された滑りパターンなどに対応して、図39に示す図柄変動制御パターンテーブル180に格納された複数種類の図柄変動制御パターンのいずれかを、使用パターンとして選択してセットする。また、例えば図59に示すステップS747にて決定された表示系予告パターンや、ステップS754にて決定された部材系予告パターンに対応して、図40に示す予告演出制御パターンテーブル181に格納された複数種類の予告演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとして選択してセットする。

【0342】

ステップS517の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップS518）。そして、例えば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部123に供給することなどにより、画像表示装置5の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させるといった、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS519）。その後、演出

プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS520）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0343】

図60は、図54のステップS162にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図60に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）してから（ステップS531）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップS532）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップS532；No）、飾り図柄変動中処理を終了する。

10

【0344】

ステップS532にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップS532；Yes）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された各種制御データ（表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データ、終了コードのいずれか）を読み出す（ステップS533）。ここで、ステップS532の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の制御データを、ステップS533の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS533にて読み出された制御データが終了コードであるか否かの判定を行う（ステップS534）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップS534；No）、ステップS533にて読み出された制御データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行してから（ステップS535）、飾り図柄変動中処理を終了する。なお、操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出が実行される場合などにおいて、遊技者が所定期間内に操作ボタン30を操作し、それに応じて操作検出スイッチ31から演出制御基板12へと伝送される操作検出信号がオン状態となったときには、予告演出制御パターンの切替などを行えばよい。

20

【0345】

ステップS534にて終了コードであると判定された場合には（ステップS534；Yes）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、大当たり開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップS536）。そして、飾り図柄プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS537）、飾り図柄変動中処理を終了する。なお、主基板11から演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、ステップS534にて終了コードであると判定されたときに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させ、図54に示すステップS163の飾り図柄変動終了時処理にて飾り図柄停止コマンドを受信したことに応答して、飾り図柄を完全停止させればよい。

30

【0346】

図61は、図60のステップS535にて実行される演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御指令処理において、演出制御用CPU120は、まず、図60に示すステップS533の処理で読み出された制御データの種別を、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データのうちから特定する（ステップS761）。そして、ステップS761にて特定された制御データの種別は表示制御データであるか否かの判定を行う（ステップS762）。

40

【0347】

ステップS762にて表示制御データであると判定された場合には（ステップS762；Yes）、読み出した表示制御データに従って作成した表示制御指令を表示制御部123に対して伝送させる（ステップS763）。ステップS762にて表示制御データではないと判定された場合や（ステップS762；No）、ステップS763の処理を実行した後は、ステップS761にて特定された制御データの種別は音声制御データであるか

50

否かを判定する（ステップS764）。このとき、制御データの種類が音声制御データであれば（ステップS764；Yes）、読み出した音声制御データに従って作成した音声データを示す指令（効果音信号）を、I/O125に含まれる出力ポートから音声制御基板13に対して伝送させることにより（ステップS765）、演出制御パターンから読み出した音声制御データに対応する音声を、スピーカ8L、8Rから出力させる。ステップS764にて音声制御データではないと判定された場合（ステップS764；No）、あるいは、ステップS765の処理を実行した後は、ステップS761にて特定された制御データの種類の種類はランプ制御データであるか否かを判定する（ステップS766）。

【0348】

ステップS766にてランプ制御データであると判定された場合には（ステップS766；Yes）、読み出したランプ制御データに従って作成したランプデータを示す指令（電飾信号）を、I/O125に含まれる出力ポートからランプ制御基板14に対して伝送させることにより（ステップS767）、演出制御パターンから読み出したランプ制御データに対応した遊技効果ランプ9の点灯動作などを行わせる。ステップS766にてランプ制御データではないと判定された場合（ステップS766；No）、あるいは、ステップS767の処理を実行した後は、ステップS761にて特定された制御データの種類の種類は可動部材制御データであるか否かを判定する（ステップS768）。このとき、制御データの種類の種類が可動部材制御データであれば（ステップS768；Yes）、読み出した可動部材制御データに従って作成したモータ駆動データに対応する指令（モータ駆動信号）を、I/O125に含まれる出力ポートからモータ86に対して伝送させることにより（ステップS769）、演出制御パターンから読み出した可動部材制御データに対応したモータ86の駆動による予告用可動部材78の進出退避動作などを行わせる。ステップS768にて可動部材制御データではないと判定された場合（ステップS768；No）、あるいは、ステップS769の処理を実行した後は、演出制御指令処理を終了する。

【0349】

図62は、表示系予告パターンや部材系予告パターンといった予告パターンの一部について、変動パターンに応じた決定割合の一例を示している。図62（A）は、図59に示すステップS743の処理で表示系予告CAY1の予告パターン種別に決定された場合に、ステップS747にて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のいずれかに決定される決定割合を示している。図62（B）は、図59に示すステップS743の処理で表示系予告CAY2の予告パターン種別に決定された場合に、ステップS747にて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のいずれかに決定される決定割合を示している。図62（C）は、図59に示すステップS743の処理で表示系予告CAY3の予告パターン種別に決定された場合に、ステップS747にて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4のいずれかに決定される決定割合を示している。図62（D）は、図59に示すステップS750の処理で部材系予告CBY1の予告パターン種別に決定された場合に、ステップS754にて、予告なし、あるいは、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-4のいずれかに決定される決定割合を示している。

【0350】

図62（A）に示す表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4は、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、画像表示装置5の表示画面にて演出画像を表示することによりステップアップ予告演出となる「ステップアップ動作」の予告演出を実行する予告パターンである。そして、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のうちで、表示系予告パターンYAP1-1は可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が最も低く、表示系予告パターンYAP1-2、表示系予告パターンYAP1-3、表示系予告パターンYAP1-4の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。例えば、非リーチPA1-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの場合には、表示系予告パ

10

20

30

40

50

ターンYAP1-1の決定割合が高く、表示系予告パターンYAP1-2から表示系予告パターンYAP1-4となるに従って、決定割合が低くなる。なお、スーパーPA3-1の変動パターンである場合などには、可変表示結果が「ハズレ」となるにもかかわらず、表示系予告パターンYAP1-4などの決定割合が高くなっている。しかしながら、スーパーPA3-1の変動パターンは特別のリーチ演出が行われる「スーパー」の変動パターンであり、可変表示結果が「ハズレ」である場合に使用パターンとして選択される割合は、非リーチPA1-1の変動パターンやノーマルPA2-1の変動パターンが選択される割合に比べて、著しく低くなっている。そのため、可変表示結果が「ハズレ」である場合における「スーパー」の変動パターンに対応した予告パターンの決定割合は、可変表示結果が「ハズレ」である場合の全体における予告パターンの決定割合に殆ど影響を与えない。その一方で、例えばスーパーPA4-1の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP1-1の決定割合が低く、表示系予告パターンYAP1-2から表示系予告パターンYAP1-4となるに従って、決定割合が高くなる。

10

【0351】

ここで、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1、特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターン（「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンを除く）のいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、表示系予告パターンYAP1-1の決定割合が高くなっている。すなわち、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が確変状態であ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」となる場合よりも、表示系予告パターンYAP1-2～表示系予告パターンYAP1-4に比べて可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低い表示系予告パターンYAP1-1によるステップアップ予告演出が実行される割合が高い。また、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のそれぞれに対応したステップアップ予告演出の態様が決定される。

20

30

【0352】

図62（B）に示す表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4は、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、所定の操作有効期間内に操作ボタン30に対する操作が検出されたことに応じてキャラクタ画像によるセリフを示す演出表示により操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出を実行する予告パターンである。そして、表示系予告パターンYAP2-2～表示系予告パターンYAP2-4のうちで、表示系予告パターンYAP2-2は可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が最も低く、表示系予告パターンYAP2-3、表示系予告パターンYAP2-4の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。例えば、ノーマルPA2-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP2-2の決定割合が高く、表示系予告パターンYAP2-3、表示系予告パターンYAP2-4の順に、決定割合が低くなる。この場合、表示系予告パターンYAP2-4には決定されることがない。その一方で、例えばスーパーPA4-1の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP2-2の決定割合が低く、表示系予告パターンYAP2-3及び表示系予告パターンYAP2-4の決定割合が高い。

40

【0353】

ここで、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターンのいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられ

50

る特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、表示系予告パターンYAP2-3の決定割合が高くなっている。なお、特殊PG1-1の変動パターンである場合には、特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、表示系予告パターンYAP2-3の決定割合が低くなっているが、変動パターン種別が特殊CA4-1に決定された場合に特殊PG1-1～特殊PG1-10のそれぞれに決定される割合は、ほぼ均等になっていることから（図15を参照）、遊技状態が通常状態であるとき全体でみれば、遊技状態が確変状態であるときよりも、表示系予告パターンYAP2-3の決定割合が高くなっている。すなわち、遊技状態が確変状態であ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」となる場合には、遊技状態が通常状態であ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」となる場合よりも、表示系予告パターンYAP2-1及び表示系予告パターンYAP2-2に比べて可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP2-3による操作時予告演出が実行される割合が低い。また、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-3の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-3のそれぞれに対応した操作時予告演出の態様が決定される。

10

【0354】

20

図62（C）に示す表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4は、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、所定の操作有効期間内に操作ボタン30に対する操作が検出されたことに応じてメッセージ画像の表示及び音声出力により操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出を実行する予告パターンである。そして、表示系予告パターンYAP3-2～表示系予告パターンYAP3-4のうちで、表示系予告パターンYAP3-2は可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が最も低く、表示系予告パターンYAP3-3、表示系予告パターンYAP3-4の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。例えば、ノーマルPA2-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの場合には、一定の決定割合で表示系予告パターンYAP3-2に決定されることがあるのに対して、表示系予告パターンYAP3-3及び表示系予告パターンYAP3-4には決定されない。表示系予告パターンYAP3-3には、スーパーPA3-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの一部の場合に、一定の決定割合で決定されることがある。その一方で、例えばスーパーPA4-1の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP3-2の決定割合が、表示系予告パターンYAP3-3の決定割合に比べて、低くなっている。また、表示系予告パターンYAP3-4にも、一定の決定割合で決定されることがある。

30

【0355】

ここで、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターンのいずれかである場合には、一定の決定割合で表示系予告パターンYAP3-2に決定されることがある。これに対して、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合には、表示系予告パターンYAP3-2に決定されない。すなわち、遊技状態が通常状態であ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」となる場合には、遊技状態が確変状態であ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」となる場合よりも、表示系予告パターンYAP3-3及び表示系予告パターンYAP3-4に比べて可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低い表示系予告パターンYAP3-2による操作時予告演出が実行される割合が高い。また、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて

40

50

、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4のそれぞれに対応した操作時予告演出の態様が決定される。

【0356】

図62(D)に示す部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-4は、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、予告用可動部材78の動作によりステップアップ予告演出となる「ステップアップ動作」の予告演出を実行する予告パターンである。そして、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-3のうちで、部材系予告パターンYBP1-1は可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が最も低く、部材系予告パターンYBP1-2、部材系予告パターンYBP1-3の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。例えば、非リーチPA1-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの場合には、部材系予告パターンYBP1-1の決定割合が高く、部材系予告パターンYBP1-2、部材系予告パターンYBP1-3の順に、決定割合が低くなる。この場合、部材系予告パターンYBP1-3には決定されることがない。その一方で、例えばスーパーPA4-1の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンの場合には、部材系予告パターンYBP1-1の決定割合が低く、部材系予告パターンYBP1-2、部材系予告パターンYBP1-3の順に、決定割合が高くなる。

【0357】

ここで、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-7～特殊PG1-10の変動パターンのいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、部材系予告パターンYBP1-3の決定割合が高くなっている。すなわち、遊技状態が確変状態であ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」となる場合には、遊技状態が通常状態であ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」となる場合よりも、部材系予告パターンYBP1-1及び部材系予告パターンYBP1-2に比べて可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い部材系予告パターンYBP1-3によるステップアップ予告演出が実行される割合が低い。また、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-3の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-3のそれぞれに対応したステップアップ予告演出の態様が決定される。

【0358】

また、表示系予告CAY1～表示系予告CAY3の予告パターン種別に決定された場合と、部材系予告CBY1の予告パターン種別に決定された場合には、変動パターンが特殊PG1-1、特殊PG1-7～特殊PG1-10のいずれかであるときと、特殊PG2-1及び特殊PG2-2のいずれかであるときとで、「予告なし」に決定する割合が異なっている。すなわち、遊技状態が確変状態であ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」となる場合には、遊技状態が通常状態であ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」となる場合とは異なる割合で、表示系予告パターンによる予告演出を実行しないこと、あるいは、部材系予告パターンによる予告演出を実行しないことが、決定される。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、複数の予告演出のいずれかを実行しないことが決定される。なお、図59に示す予告演出設定処理では、ステップS747の処理にて表示系予告パターンを決定した後、ステップS747の処理とは別個にステップS754の処理で部材系予告パターンを決定する。そのため

、表示系予告パターンによる予告演出と、部材系予告パターンによる予告演出とは、互いに重複して実行することが可能であり、いずれか一方の予告演出が実行されない場合でも、他方の予告演出を実行することができる。

【0359】

さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が時短状態であるか通常状態であるかに応じて、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-3の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-3のそれぞれに対応したステップアップ予告演出の態様が決定される。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が時短状態であるか通常状態であるかに応じて、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が時短状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のそれぞれに対応した操作時予告演出の態様が決定される。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が時短状態であるか通常状態であるかに応じて、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が時短状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4のそれぞれに対応した操作時予告演出の態様が決定される。可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が時短状態であるか通常状態であるかに応じて、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-3の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が時短状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-3のそれぞれに対応したステップアップ予告演出の態様が決定される。

【0360】

次に、画像表示装置5の表示領域における飾り図柄の可変表示を中心とした、各種の演出画像を表示することによる演出動作の具体例について説明する。演出制御基板12では、主基板11から伝送された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したことに対応して、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用CPU120が図61に示すステップS763にて所定の表示制御指令を表示制御部123に供給することなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の変動を開始させる。

【0361】

以下ではまず、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合における具体例について説明する。図63は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、特定演出が実行されない場合や、「擬似連」の特定演出が実行される場合、「滑り」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドにより非リーチPA1-1の変動パターンが指定されたときには、図63(C1)及び(C2)に示すような特定演出が実行されない場合となり、非リーチPA1-4の変動パターンが指定されたときには図63(E1)～(E4)に示すような「滑り」の特定演出が実行される場合となり、非リーチPA1-5の変動パターンが指定されたときには図63(D1)～(D6)に示すような「擬似連」の特定演出が実行される場合となり、非リーチPA1-6の変動パターンが指定されたときには図63(F1)～(F8)に示すような「擬似連」の特定演出において「滑り」の特定演出が実行される場合となる。図63(A)では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C

、5 Rの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図6 3 (B)に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5 Lにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0 3 6 2】

「滑り」及び「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合、あるいは、「滑り」の可変表示演出が実行される場合には、図5 5に示すステップS 5 0 3にて図1 9 (A)に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Aを参照することにより、左最終停止図柄F Z 1 - 1として「6」の数字を示す飾り図柄が決定されたことに対応して、図6 3 (B)に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。なお、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出が実行される非リーチP A 1 - 4や、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行される非リーチP A 1 - 6の変動パターンであれば、図2 6に示すように、滑りパターンが常に滑りT P 1 - 1のみに決定され、「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて飾り図柄を高速に再変動させる「滑り」の特定演出が実行されることから、「左」の飾り図柄表示エリア5 Lに停止表示する飾り図柄は、「滑り」の特定演出によっては変更されない。「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、図5 5に示すステップS 5 0 3の処理にて左最終停止図柄F Z 1 - 1として「6」の数字を示す飾り図柄が決定され、その左最終停止図柄F Z 1 - 1に基づき図5 7に示すステップS 7 0 2にて図3 1 (A)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル1 6 8 Aを参照することにより、擬似連チャンス目G C 6を構成する飾り図柄の組合せが左中右仮停止図柄K Z 2 - 1、K Z 2 - 2、K Z 2 - 3として決定されたことに対応して、図6 3 (B)に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。

【0 3 6 3】

その後、「滑り」及び「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合には、一例として、図6 3 (C 1)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図6 3 (C 2)に示すように「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにて「4」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。このとき「右」の飾り図柄表示エリア5 Rや「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにて停止表示される確定飾り図柄は、図5 5に示すステップS 5 0 3にて図1 9 (B)に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Bを参照することや、図2 0に示す左右出目判定テーブル1 6 1とともに図1 9 (C)に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Cを参照することにより、右最終停止図柄F Z 1 - 2や中最終停止図柄F Z 1 - 3として決定される。

【0 3 6 4】

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

【0 3 6 5】

「滑り」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図6 3 (E 1)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて「5」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図6 3 (E 2)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて飾り図柄を高速に再変動させる。その後、図6 3 (E 3)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて「7」の数字を示す飾り図柄となるように、停止表示させる飾り図柄を変更させる。ここで、図6 3 (E 1)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて

仮停止表示される飾り図柄は、例えば図 5 5 に示すステップ S 5 0 3 にて決定された右最終停止図柄 F Z 1 - 2 に基づき、図 5 7 に示すステップ S 7 1 0 にて図 3 0 (A) に示す滑り時仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A を参照することにより、決定される。その後、例えば図 6 3 (E 4) に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「4」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【0366】

「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図 6 3 (F 1) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「5」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図 6 3 (F 2) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて飾り図柄を高速に再変動させる。その後、図 6 3 (F 3) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「7」の数字を示す飾り図柄となるように、停止表示させる飾り図柄を変更させる。ここで、図 6 3 (F 1) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて仮停止表示される飾り図柄は、例えば図 5 7 に示すステップ S 7 0 5 にて決定された右仮停止図柄 K Z 2 - 3 に基づき、図 5 7 に示すステップ S 7 1 0 にて図 3 0 (A) に示す滑り時仮停止図柄決定テーブル 1 6 7 A を参照することにより、決定される。その後、例えば図 6 3 (F 4) に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「6」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）することにより、擬似連チャンス目 G C 6 となる飾り図柄が停止表示される。このときには、例えば飾り図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図 6 3 (F 5) に示すように全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動させればよい。その後、例えば図 6 3 (F 6) ~ (F 8) に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「6」、「7」、「4」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【0367】

図 6 4 ~ 図 6 6 は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」以外である場合の表示動作例を示している。図 6 4 (A) では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 6 4 (B) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0368】

そして、例えば変動パターンがスーパー P A 4 - 2 であるときなどのように、「滑り」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図 6 4 (C 1) ~ (C 3) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。また、例えば変動パターンがスーパー P A 4 - 3 であるときなどのように、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図 6 4 (D 1) ~ (D 5) に示すように、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。その後、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。さらに、例えば変動パターンがスーパー P A 4 - 4 であるときなどのように、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図 6 4 (E 1) ~ (E 7) に示すように、擬似連チャンス目とはならない態様で飾り図柄を「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、飾り図柄の可変表示状態が擬似連チャンス目となりうるように、停止表示する飾り図柄を変更させる。そして、全

部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。その後、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。

【0369】

図 6 4（C3）や、図 6 4（D5）、図 6 4（E7）に示すようにしてリーチ状態となった後には、例えば図 6 5（A）に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C における飾り図柄の変動速度が低下する。そして、例えば変動パターンがノーマル PA2-5～ノーマル PA2-8 のいずれかであるときなどには、図 6 5（B）に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「6」を示す数字が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R と揃って停止表示（仮停止表示）される「ノーマル」のリーチ演出が行われる。なお、図 6 5（B）に示す例では、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、例えば「5」を示す数字が「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて停止表示されることを示す演出画像を表示させてから「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「5」を示す数字の飾り図柄を停止表示させるといった、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C にて「6」を示す数字以外の飾り図柄を停止表示させることなどにより、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了すればよい。リーチ演出 α 1～リーチ演出 α 3 やリーチ演出 β 1、リーチ演出 β 2 のいずれかが実行される場合には、例えば図 6 5（C）に示すように、低下していた「中」の飾り図柄表示エリア 5 C における飾り図柄の変動速度が再び上昇し、各種のリーチ演出表示が開始される。

【0370】

例えば、リーチ演出 β 1 では、図 6 5（D）に示すようなキャラクタ画像 CH2 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。また、リーチ演出 α 1～リーチ演出 α 3 のいずれかである場合には、図 6 5（E）に示すようなキャラクタ画像 CH1 が表示された後、図 6 5（F）に示すようなリーチ演出表示が進行する。そして、リーチ演出 α 1 では、例えば図 6 5（G）に示すように、1 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。図 6 5（G）に示す例では、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了すればよい。これに対して、リーチ演出 α 2 やリーチ演出 α 3 では、例えば図 6 5（H）及び（I）に示すように、2 段階目の演出表示に進むことになる。他方、リーチ演出 β 2 では、図 6 5（J）に示すようなキャラクタ画像 CH3 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

【0371】

図 6 5（I）に示すようにして 2 段階目の演出表示が進行すると、リーチ演出 α 2 であれば、例えば図 6 6（A）に示すように、2 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。なお、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、例えば図 6 6（B）に示すように、表示されている飾り図柄が変更されず、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了させればよい。これに対して、リーチ演出 α 3 では、例えば図 6 6（B）～（D）に示すように、3 段階目の演出表示（「救済演出」ともいう）に進むことになる。そして、3 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。ここで、例えば図 5 8 に示すステップ S724 にて変動中昇格演出を実行しないことに決定された場合には、図 6 6（E）に示すように、仮停止表示された飾り図柄がそのまま最終停止図柄となる確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）される。これに対して、変動中昇格演出を実行することに決定された場合には、図 6 6（F）に示すようにして通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示した後に、図 6 6（G）に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。そして、大当たり

種別が「確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、例えば図 6 6 (H) に示すように、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が行われることがある。なお、変動中昇格失敗演出が実行される場合には、図 6 6 (G) に示すような飾り図柄の再変動を行った後、例えば図 6 6 (F) と同様に、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示させればよい。

【0372】

図 6 7 は、図 5 9 に示すステップ S 7 4 2 にて表示系予告 C A Y 1 の予告パターン種別に決定されたことに基づき、演出画像の表示によるステップアップ予告演出となる「ステップアップ動作」の予告演出が実行される場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図 6 7 (A) に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示されていた飾り図柄が、図 6 7 (B) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて変動を開始する。このときには、例えば図 5 9 に示すステップ 7 4 7 の処理で決定された表示系予告パターン Y A P 1 - 4 などに応じて、キャラクタ画像 C H 1 0 となる演出画像を表示することにより、1 段階目となる演出表示を実行する。続いて、例えば図 6 7 (C) に示すように、キャラクタ画像 C H 1 0 とは異なるキャラクタ画像 C H 1 1 となる演出画像を表示することにより、2 段階目となる演出表示を実行する。さらに、例えば図 6 7 (D) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて「6」を示す数字が停止表示（仮停止表示）されるとともに、キャラクタ画像 C H 1 0、C H 1 1 とは異なるキャラクタ画像 C H 1 2 となる演出画像を表示することにより、3 段階目となる演出表示を実行する。その後、例えば図 6 7 (E) に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。

【0373】

図 6 7 (E) に示すようにしてリーチ状態となった後には、例えば図 6 7 (F) に示すように、キャラクタ画像 C H 1 4 となる演出画像を表示することにより、4 段階目となる演出表示を実行する。こうして、表示系予告パターン Y A P 1 - 4 に対応して、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、4 段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出が実行される。また、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに
30
対応して、所定のリーチ演出を実行する。そして、例えば図 6 7 (G) に示すように、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示される。なお、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了すればよい。

【0374】

図 6 8 は、図 5 9 に示すステップ S 7 4 2 にて表示系予告 C A Y 2 の予告パターン種別に決定されたことに基づき、操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出が実行される場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図 6 8 (A) に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示されていた飾り図柄が、図 6 8 (B) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて変動を開始する。その後、例えば図 5 9 に示すステップ 7 4 7 の処理で決定された表示系予告パターン Y A P 2 - 2 に対応して図 5 5 に示すステップ S 5 1 7 の処理で決定された予告演出制御パターン C Y A P 2 - 2 から読み出した表示制御データなどに従い、図 6 8 (C) に示すように、遊技者に操作ボタン 3 0 の操作を促す演出画像 Y H 1 1 を表示させる。そして、遊技者が所定期間内に操作ボタン 3 0 を操作し、それに応じて操作検出スイッチ 3 1 から演出制御基板 1 2 へと伝送される操作検出信号がオン状態となった場合には、例えば図 6 8 (D) に示すようなキャラクタ画像のセリフを示す演出画像 Y H 1 2 を表示させる。これに対して、所定期間内に操作ボタン 3 0 の操作がなされなかった場合には、例えば図 6 8 (E) に示すように演出画像 Y H 1 1 が消去されて、予告演出
40
50

が終了する。その後、例えば図 6 8 (F) に示すように「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて飾り図柄を仮停止表示するなど、飾り図柄の可変表示が進行してゆく。

【0375】

図 6 9 は、図 5 9 に示すステップ S 7 4 2 にて表示系予告 C A Y 3 の予告パターン種別に決定されたことに基づき、操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出が実行される場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図 6 9 (A) に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて停止表示されていた飾り図柄が、図 6 9 (B) に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて変動を開始する。その後、例えば図 5 9 に示すステップ 7 4 7 の処理で決定された表示系予告パターン Y A P 3 - 2 に対応して図 5 5 に示すステップ S 5 1 7 の処理で決定された予告演出制御パターン C Y A P 3 - 2 から読み出した表示制御データなどに従い、図 6 9 (C) に示すように、遊技者に操作ボタン 3 0 の操作を促す演出画像 Y H 2 1 を表示させる。そして、遊技者が所定期間内に操作ボタン 3 0 を操作し、それに応じて操作検出スイッチ 3 1 から演出制御基板 1 2 へと伝送される操作検出信号がオン状態となった場合には、例えば図 6 9 (D) に示すようなメッセージを示すメッセージ画像となる演出画像 Y H 2 2 を表示させる。これに対して、所定期間内に操作ボタン 3 0 の操作がなされなかった場合には、例えば図 6 9 (E) に示すように演出画像 Y H 2 1 が消去されて、予告演出が終了する。その後、例えば図 6 9 (F) に示すように「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて飾り図柄を仮停止表示するなど、飾り図柄の可変表示が進行してゆく。

【0376】

図 7 0 は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合の表示動作例を示している。図 7 0 (A) では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 7 0 (B) ~ (D) に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「1」、「5」、「3」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、突確チャンス目 T C 1 となる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。このときには、2 ラウンド大当たり状態における大当たり中演出として、例えば図 7 0 (E) に示すように L I V E モードといった特別な演出モードに移行することを報知する演出画像を表示させる。そして、2 ラウンド大当たり状態が終了することに依じたエンディング演出として、例えば図 7 0 (F) に示すような演出画像を表示させ、L I V E モードであることを認識可能とする表示については、例えば図 7 0 (G) に示すように、次の飾り図柄の変動が開始された後にも、表示させたままにしておく。

【0377】

遊技状態が確変状態であるときに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」に決定されたことに対応して、変動パターン指定コマンドにより特殊 P G 2 - 1 及び特殊 P G 2 - 2 の変動パターンのいずれかが指定された場合には、図 5 6 に示すステップ S 5 0 6 における判定結果（ステップ S 5 0 6 ; Y e s）に基づき、ステップ S 5 0 4 の処理が実行される。このときには、図 2 2 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を参照することにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄が、通常図柄によりリーチ状態となった後にリーチハズレ組合せとなるように決定される。また、例えば図 5 9 に示すステップ S 7 4 3 にて表示系予告 C A Y 1 の予告パターン種別に決定された場合には、ステップ S 7 4 7 にて図 3 3 に示す表示系予告パターン決定テーブル 1 7 0 A を参照する。このときには、可変表示結果を「ハズレ」とするときに比べて高い割合で、例えば表示系予告パターン Y A P 1 - 4 のように、表示系予告パターン Y A P 1 - 1 ~ 表示系予告パターン Y A P 1 - 3 よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）の高い予告パターンによる予告演出を実行することが決定される。したがって、遊技状態が確変状態であるときに「突確大当たり」となる場合には、信頼度が高い予告パターンによる予告演出が実行されてから、同一の通常図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に揃って停止表示されることでリーチ状態となる。このとき、遊技者は、通常大当たり組合せの確

定飾り図柄が導出表示されて大当り種別が「通常」となることで、大当り遊技状態の終了後には確変状態とはならない可能性が高いことを認識する。その一方で、実際には通常図柄によりリーチ状態となった後に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て「突確大当り」となり、大当り遊技状態の終了後には再び確変状態に制御されることになる。これにより、確変状態であるときに「突確大当り」となり、さらに確変状態に継続して制御されるような場合に、確変状態が継続する意外性や喜び感を与えて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0378】

上記の構成例及び各種処理の実行例では、「擬似連」の可変表示演出が実行されるときに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示した後、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動させてから、最終停止図柄となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）している。これに対して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示した後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部にて飾り図柄を再び変動させることにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）するようにしてもよい。

【0379】

一例として、図6及び図7に示す複数種類の変動パターンに加えて、図71に示すような突然大当り変動パターンとなる変動パターンを用意する。図71に示す例では、突然大当り変動パターンとして、突然PT1-1、突然PT1-2、突然PT2-1～突然PT2-4、突然PT3-1～突然PT3-6、突然PT4-1～突然PT4-8の変動パターンが設けられている。突然大当り変動パターンは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」又は「確変」に決定されたときに、使用パターンとして選択可能となり、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示した後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部にて飾り図柄を再び変動させることにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）する変動パターンである。

【0380】

突然大当り変動パターンとなる各変動パターンでは、飾り図柄の可変表示中に、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが1回又は複数回仮停止表示される。例えば、突然PT1-1及び突然PT1-2の変動パターンでは、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが1回仮停止表示される。突然PT2-1～突然PT2-4の変動パターンでは、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが2回仮停止表示される。すなわち、飾り図柄の可変表示を開始した後、擬似連変動を1回実行（再変動1回）してから、さらに擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示される。突然PT3-1～突然PT3-6の変動パターンでは、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが3回仮停止表示される。すなわち、飾り図柄の可変表示を開始した後、擬似連変動を2回実行（再変動2回）してから、さらに擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示される。突然PT4-1～突然PT4-8の変動パターンでは、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが4回仮停止表示される。すなわち、飾り図柄の可変表示を開始した後、擬似連変動を3回実行（再変動3回）してから、さらに擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示される。

【0381】

そして、突然PT1-1、突然PT2-1、突然PT2-2、突然PT3-1～突然PT3-3、突然PT4-1～突然PT4-4の変動パターンでは、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示を行い、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

柄を停止表示させる。これに対して、突然PT1-2、突然PT2-3、突然PT2-4、突然PT3-4～突然PT3-6、突然PT4-5～突然PT4-8の変動パターンでは、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示を行い、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を停止表示させる。このような突然大当り変動パターンは、通常のリーチ演出を実行する変動パターンと比べた場合に、擬似連チャンス目GC1～GC8を仮停止表示させる回数が同一のものであれば、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けばよい。

【0382】

図71に示す突然大当り変動パターンとなる各変動パターンは、突然CA5-1の変動パターン種別に含まれている。また、図10(A)、(B)、(D)、(E)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル132A、132B、132D、132Eに代えて、図72(A)～(D)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル201A～201Dと、図73(A)及び(B)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル202A、202Bと、図73(C)及び(D)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル203A、203Bとを、用意する。この場合、図12に示すようなテーブル選択設定に代えて、図74に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態や、変動特図指定バッファ値、大当り種別バッファ値に応じて、大当り変動パターン種別決定テーブルのいずれかが使用テーブルとして選択される。

【0383】

大当り変動パターン種別決定テーブル201A～201D、202A、202Bでは、合計保留記憶数が「0」～「2」、「3」～「5」、「6」～「8」のうち、いずれの範囲内であるかに応じて、複数種類の変動パターン種別に、変動パターン種別決定用の乱数値MR4と比較される決定値が割り当てられている。そして、合計保留記憶数が「0」～「2」、「3」～「5」、「6」～「8」のうち、いずれの範囲内であるかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が割り振られている。例えば、大当り変動パターン種別決定テーブル201Aにおける設定によれば、合計保留記憶数が「0」～「2」の範囲内である場合に比べて、合計保留記憶数が「3」～「5」の範囲内である場合や、合計保留記憶数が「6」～「8」の範囲内である場合の方が、突然CA5-1の変動パターン種別に対して多くの決定値が割り当てられており、高い割合で突然大当り変動パターンを選択することができる。なお、合計保留記憶数に応じて突然大当り変動パターンの選択割合を異ならせるものに限定されず、第1保留記憶数あるいは第2保留記憶数に応じて突然大当り変動パターンの選択割合を異ならせるように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4と比較される決定値が割り振られるようにしてもよい。

【0384】

大当り変動パターン種別決定テーブル201A、201Bと、大当り変動パターン種別決定テーブル201C、201Dとでは、突然CA5-1の変動パターン種別に決定される割合が異なるように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4と比較される決定値が割り振られている。例えば、合計保留記憶数が「0」～「2」の範囲である場合に、大当り変動パターン種別決定テーブル201Aでは、「221」～「241」の範囲の値が突然CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、大当り変動パターン種別決定テーブル201Cでは、より多くの「216」～「241」の範囲の値が突然CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている。ここで、図74に示すように、大当り変動パターン種別決定テーブル201A、201Bは、変動特図指定バッファ値が「1」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。これに対して、変動パターン種別決定テーブル201C、201Dは、変動特図指定バッファ値が「2」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。この場合、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実行されるときに比べて、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときの方が高い割合で、突然大当り変動パターンを選択することができる。こうして、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実

行されるか、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行されるかに応じて、突然大当り変動パターンの選択割合を異ならせることができる。なお、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行される場合に比べて、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実行される場合の方が高い割合で突然大当り変動パターンを選択するように、決定値が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。

【0385】

また、可変表示結果が「大当り」となるときの大当り種別が「通常」及び「確変」のいずれであるかに応じて、突然大当り変動パターンの選択割合が異なるようにしてもよい。例えば、合計保留記憶数が「3」～「5」の範囲である場合に、大当り変動パターン種別決定テーブル201Aでは、「211」～「241」の範囲の値が突然CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、大当り変動パターン種別決定テーブル201Bでは、より多くの「201」～「241」の範囲の値が突然CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている。ここで、図74に示すように、大当り変動パターン種別決定テーブル201Aは、大当り種別が「通常」に対応した大当り種別バッファ値が「0」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。これに対して、大当り変動パターン種別決定テーブル201Bは、大当り種別が「確変」に対応した大当り種別バッファ値が「1」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。この場合、大当り種別が「通常」であるときに比べて、大当り種別が「確変」であるときの方が高い割合で、突然大当り変動パターンを選択することができる。なお、大当り種別が「確変」であるときに比べて、大当り種別が「通常」であるときの方が高い割合で突然大当り変動パターンを選択するように、決定値が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。さらに、パチンコ遊技機1における遊技状態が、通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、突然大当り変動パターンの選択割合が異なるようにしてもよい。一例として、遊技状態が通常状態であるときに比べて、遊技状態が確変状態及び時短状態のいずれかであるときの方が高い割合で突然大当り変動パターンを選択するように、決定値が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。

【0386】

図57に示すステップS705の処理で擬似連時仮停止図柄を決定するときには、突然大当り変動パターンとなる変動パターンである場合には、図31(A)、(C)及び(D)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A、168C、168Dを用いて、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ればよい。この場合、突然PT1-1、突然PT2-1、突然PT2-2、突然PT3-1～突然PT3-3、突然PT4-1～突然PT4-4の変動パターンといった、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることにより大当り組合せとなる最終停止図柄を導出表示する突然大当り変動パターンである場合には、図31(A)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Aを用いて仮停止図柄を決定する際に、「左最終停止図柄」の欄をそのまま参照して、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれを仮停止表示させるか決定すればよい。これに対して、突然PT1-2、突然PT2-3、突然PT2-4、突然PT3-4～突然PT3-6、突然PT4-5～突然PT4-8の変動パターンといった、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることにより大当り組合せとなる最終停止図柄を導出表示する突然大当り変動パターンである場合には、図31(A)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Aを用いて仮停止図柄を決定する際に、「左最終停止図柄」の欄を「右最終停止図柄」に読み替えて、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれを仮停止表示させるか決定すればよい。これにより、大当り組合せとなる最終停止図柄を導出表示させる直前に仮停止表示させる擬似連チャンス目について、その一部を再び変動させて変更すれば大当り組合せの最終停止図柄となるように、決定することができる。

【0387】

図75は、突然大当り変動パターンによる飾り図柄の表示動作例を示している。ここで

、図75(A1)～(A6)は、突然PT2-1の変動パターンである場合の表示動作例を示し、図75(B1)～(B8)は、突然PT2-2の変動パターンである場合の表示動作例を示し、図75(C1)～(C6)は、突然PT2-3の変動パターンである場合の表示動作例を示し、図75(D1)～(D8)は、突然PT2-4の変動パターンである場合の表示動作例を示している。

【0388】

一例として、突然PT2-2の変動パターンである場合には、図75(A1)に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始された後、図75(A2)に示すように、擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる。続いて、図75(A3)に示すように、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動(擬似連変動)させる演出表示が行われる。これにより、擬似連変動が1回実行されることになる。そして、図75(A4)に示すように、さらに擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる。この後、図75(A5)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄を再び変動させる一方で、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア5L、5Cでは、飾り図柄の仮停止表示を継続させる。こうして、図75(A6)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「6」の数字を示す飾り図柄を停止表示することにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示(最終停止表示)される。

【0389】

他の一例として、突然PT2-2の変動パターンである場合には、図75(B1)に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始された後、擬似連チャンス目とはならない態様で飾り図柄を「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて仮停止表示させる。続いて、図75(B2)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、飾り図柄の可変表示状態が擬似連チャンス目GC6となりうるように、停止表示する飾り図柄を変更させる。その後、図75(B3)に示すように、擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる。そして、図75(B4)～(B8)に示すように、擬似連変動を1回実行してから大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示(最終停止表示)させるまでは、図75(A2)～(A6)と同様の表示動作が行われる。

【0390】

また、他の一例として、突然PT2-3の変動パターンである場合には、図75(C1)～(C4)に示すように、擬似連変動を1回実行してから擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させるまでは、図75(A1)～(A4)と同様の表示動作が行われる。そして、図75(C4)に示すように、擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させた後には、図75(C5)に示すように、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにて飾り図柄を再び変動させる一方で、「右」の飾り図柄表示エリア5Rでは、飾り図柄の仮停止表示を継続させる。こうして、図75(C6)に示すように、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにて「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示することにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示(最終停止表示)される。

【0391】

さらに、他の一例として、突然PT2-4の変動パターンである場合には、図75(D1)～(D6)に示すように、擬似連変動を1回実行してから擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させるまでは、図75(B1)～(B6)と同様の表示動作が行われる。そして、図75(D7)、(D8)に示すように、擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させた後から大当たり組合せとなる

確定飾り図柄を停止表示（最終停止表示）させるまでは、図 7 5（B 7）、（B 8）と同様の表示動作が行われる。

【0 3 9 2】

なお、突然大当たり変動パターンと同様にして、飾り図柄の可変表示中に「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示した後、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける一部にて飾り図柄を再び変動させてから、突然大当たり変動パターンとは異なり、リーチハズレ組合せや非リーチ組合せといったハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される変動パターンを用いてもよい。この変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」であるときに予め定められた割合で使用パターンとして選択されるように、変動パターン種別や変動パターンの決定がなされればよい。こうして、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示した後、一部の飾り図柄を再び変動させてから、可変表示結果が「ハズレ」となることがあるようにしてもよい。また、大当たり種別が「突確」であるときに使用する突然大当たり変動パターンを用意して、飾り図柄の可変表示中に「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて仮停止表示した擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄の一部を再び変動させ、リーチハズレ組合せや突確チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかを構成する確定飾り図柄を停止表示するようにしてもよい。こうして、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示した後、一部の飾り図柄を再び変動させてから、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」であることに基づき、2 ラウンド大当たり状態に制御した後、確変状態となることがあるようにしてもよい。

【0 3 9 3】

以上説明したように、この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が行われることがある。このような可変表示演出では、擬似連チャンス目とはならない態様で飾り図柄を「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rにて仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 Rにて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、飾り図柄の可変表示状態が擬似連チャンス目となりうるように、停止表示する飾り図柄を変更させる。そして、擬似連チャンス目を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにて仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。

【0 3 9 4】

また、「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、「滑り」の可変表示演出が実行される割合が高くなるように設定されている。具体的に初回変動時には、2 5 %の割合で「滑り」の可変表示演出が行われ、1 回目の再変動時には、5 0 %の割合で「滑り」の可変表示演出が行われ、2 回目の再変動時には、7 5 %の割合で「滑り」の可変表示演出が行われる。これにより、再変動回数が1 回の「擬似連」の可変表示演出では、2 5 %の割合で「滑り」の可変表示演出が行われ、再変動回数が2 回の「擬似連」の可変表示演出では、5 0 %の割合で「滑り」の可変表示演出が行われ、再変動回数が3 回の「擬似連」の可変表示演出では、7 5 %の割合で「滑り」の可変表示演出が行われる。

【0 3 9 5】

このように、再変動回数が多い「擬似連」の可変表示演出が実行されている程、さらに「擬似連」の可変表示演出における変動回数が多くなる程、「滑り」の可変表示演出が行われる割合は高くなる。すなわち、擬似連チャンス目とはならない態様で飾り図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Rにて仮停止表示されても、その後、擬似連チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されて再変動される割合は、再変動回数が多い「擬似連」の可変表示演出が実行されている程、さらに「擬似連」の可変表示演出にお

ける変動回数が多くなる程、高くなる。これにより、「擬似連」の可変表示演出における再変動回数のみならず、擬似連チャンス目とはならない態様で飾り図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて仮停止表示された後、「滑り」の可変表示演出が実行されるか否かにより、飾り図柄の再変動が行われて「擬似連」の可変表示演出が継続して実行されるか否かに対する遊技者の期待感や焦燥感を煽って注意を惹かせることができるようになり、遊技興趣を向上させることができる。

【0396】

また、滑りパターン決定テーブル166では、滑りTP1-1の滑りパターンによる「滑り」の可変表示演出、滑りTP1-2や滑りTP1-3の滑りパターンによる「滑り」の可変表示演出、滑りTP1-4の滑りパターンによる「滑り」の可変表示演出の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなるように設定されている。すなわち、「滑り」の可変表示演出において、飾り図柄を変更させる演出表示が「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて行われた場合には、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて行われた場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。また、飾り図柄の再変動による変更が低速に行われた場合には、高速に行われた場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。これにより、「滑り」の可変表示演出において、飾り図柄を変更させる演出表示が「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄表示エリア5Rとのいずれにて行われたかや、飾り図柄の再変動による変更が低速に行われたか高速に行われたかにより、可変表示結果が「大当たり」となるか否かに対する遊技者の期待感が異なってくるため、遊技興趣がさらに向上する。

【0397】

遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、図10、図13及び図14に示す変動パターン種別決定テーブルを用いて変動パターン種別を決定した後、その変動パターン種別に基づき、図15及び図16に示す変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、変動パターン種別の追加や発生率の変更を行う場合には、変動パターン種別決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な変動パターンの追加や発生率の変更を行う場合には、変動パターン決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。すなわち、変動パターン種別の決定割合と、変動パターンの決定割合とを、別個に設定することができるので、変動パターン種別や変動パターンの振分けにかかわる設計変更を容易に行うことができる。

【0398】

「擬似連」の可変表示演出を実行するときには、図27に示すような擬似連パターン決定テーブル210を用いて決定した擬似連パターンに基づき、擬似連変動（初回変動を含む）の進行に伴って再変動演出を実行する。そして、再変動演出には、例えばパターンaのような第1再変動演出態様の再変動演出と、第1再変動演出態様とは異なるパターンbやパターンcのような第2再変動演出態様の再変動演出とが含まれるように構成されているので、第1再変動演出態様および第2再変動演出態様によって擬似連の演出が実行されていることを遊技者に認識させることが可能である上に、複数種類の再変動演出態様によって擬似連の演出による演出効果を向上させることができる。そして、擬似連パターン決定テーブル210を用いて擬似連パターンを決定することにより、第1再変動演出態様の再変動演出、第2再変動演出態様の再変動演出または第3再変動演出態様の再変動演出が選択される。また、擬似連パターン決定テーブル210の設定では、可変表示結果が「大当たり」となる場合に、再変動演出として、第1再変動演出態様の再変動演出および第2再変動演出態様の再変動演出よりも高い割合で第3再変動演出態様の再変動演出が決定されるように、決定値が割り当てられている。これにより、再変動演出における演出態様に応じて可変表示結果が「大当たり」となる期待感を異ならせて、再変動演出による演出効果を向上させることができる。

【0399】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状

10

20

30

40

50

態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、図59に示すステップS747にて複数の表示系予告パターンのいずれによる予告演出を実行するかが決定され、ステップS754にて複数の部材系予告パターンのいずれによる予告演出を実行するかが決定される。このように、特別遊技状態に含まれる確変状態であるときに「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御される場合と、特別遊技状態には含まれない通常状態であるときに「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御される場合とで、複数の予告演出のいずれかを実行するか否かの決定割合が異なるものとなる。これにより、「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となる場合に実行される飾り図柄の可変表示などに遊技者の注意を惹きつけることが容易になる。また、遊技状態に応じて異なる割合で複数の予告演出のいずれかを実行することで、予告演出における演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0400】

例えば、表示系予告パターンYAP1-2～表示系予告パターンYAP1-4よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が低い表示系予告パターンYAP1-1は、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合よりも決定割合が高くなる。したがって、表示系予告パターンYAP1-1によるステップアップ予告演出で可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となる可能性が低いことが予告された場合でも、遊技状態が通常状態であれば、確変状態であるときよりも高い確率で「突確大当り」となり、大当り遊技状態（2ラウンド大当り状態）の終了後には確変状態に制御される。こうして、予告演出の意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。あるいは、遊技状態が通常状態であるときに大当り信頼度が低いステップアップ予告演出が実行されてから「突確大当り」となって大当り遊技状態の終了後には確変状態となることで、通常状態から確変状態に移行する意外性による喜び感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となる場合に実行される飾り図柄の可変表示中に、多様なステップアップ予告演出を実行可能として遊技者の注意を惹きつけることが容易になる。

20

【0401】

例えば、表示系予告パターンYAP3-3及び表示系予告パターンYAP3-4よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が低い表示系予告パターンYAP3-2は、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合よりも決定割合が高くなる。したがって、表示系予告パターンYAP3-2による操作時予告演出で可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となる可能性が低いことが予告された場合でも、遊技状態が通常状態であれば、確変状態であるときよりも高い確率で「突確大当り」となり、大当り遊技状態（2ラウンド大当り状態）の終了後には確変状態に制御される。こうして、予告演出の意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。あるいは、遊技状態が通常状態であるときに大当り信頼度が低い操作時予告演出が実行されてから「突確大当り」となって大当り遊技状態の終了後には確変状態となることで、通常状態から確変状態に移行する意外性による喜び感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となる場合に実行される飾り図柄の可変表示中に、多様な操作時予告演出を実行可能として遊技者の参加意欲を向上させつつ、遊技者の注意を惹きつけることが容易になる。

30

40

【0402】

例えば、部材系予告パターンYBP1-1及び部材系予告パターンYBP1-2よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が高い部材系予告パターンYBP1-3は、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種

50

別が「突確」となる場合よりも決定割合が低くなる。したがって、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よりも、「突確大当り」となる場合に部材系予告パターンYBP1-3によるステップアップ予告演出が実行される可能性が低下する。これにより、確変状態であるときに「突確大当り」となる場合における遊技者の落胆を抑制し、遊技意欲の減退を防止することができる。また、「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となる場合に実行される飾り図柄の可変表示中に、多様なステップアップ予告演出を実行可能として遊技者の注意を惹きつけることが容易になる。

【0403】

例えば、表示系予告パターンYAP2-1及び表示系予告パターンYAP2-2よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP2-3は、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合よりも決定割合が低くなる。したがって、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よりも、「突確大当り」となる場合に表示系予告パターンYAP2-3による操作時予告演出が実行される可能性が低下する。これにより、確変状態であるときに「突確大当り」となる場合における遊技者の落胆を抑制し、遊技意欲の減退を防止することができる。また、「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となる場合に実行される飾り図柄の可変表示中に、多様な操作時予告演出を実行可能として遊技者の参加意欲を向上させつつ、遊技者の注意を惹きつけることが容易になる。

【0404】

図8(C)に示す普図表示結果判定テーブル130Cの設定などにより、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい拡大開放状態となる頻度が高くなる。そして、図9に示す大当り種別決定テーブル131において、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていない。したがって、特別遊技状態に含まれる確変状態であるときには、特別遊技状態に含まれない通常状態であるときに比べて、大当り種別が「突確」に決定されて2ラウンド大当り状態となる可能性が低くなる。こうして、例えば確変状態において可変表示結果が「大当り」となる確率及び期待感が高められているときには、大当り種別が「突確」となって出玉がほとんど得られない2ラウンド大当り状態となる可能性を低下させることにより、確変状態における遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。

【0405】

図71に示すような突然大当り変動パターンを用いる場合には、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に、例えばスーパーPA3-3やスーパーPA4-3の変動パターン（図6及び図7を参照）などにより飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることもあれば、例えば突然大当り変動パターンにより飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの一部にて飾り図柄が再び変動して大当り組合せとなる最終停止図柄が停止表示されることもある。これにより、可変表示結果が「大当り」となる際の意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「大当り」となる場合に、擬似連チャンス目が仮停止表示されてから短時間で大当り組合せの最終停止図柄を導出表示させることができ、遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。

【0406】

なお、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。例えば、上記実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行され、擬似連チャンス目が停止表示（仮停止表示）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るものではなく、可変表示態様がリーチ態様と

10

20

30

40

50

なることなく可変表示結果が「ハズレ」となる飾り図柄の可変表示において、「滑り」の可変表示演出が実行され、擬似連チャンス目が停止表示（最終停止表示）されるようにしてもよい。具体的には、図17に示す第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている特図表示結果判定用の乱数値MR1を先読みして、大当たり判定値データと合致するものがあるか否かを判定する。そして、大当たり判定値データと合致する特図表示結果判定用の乱数値MR1が記憶されている場合には、その間に実行される可変表示結果が「ハズレ」となる飾り図柄の可変表示において「滑り」の可変表示演出を実行してから、擬似連チャンス目を停止表示（最終停止表示）するようにすればよい。

【0407】

上記実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連チャンス目とはならない態様で飾り図柄を「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて仮停止表示させた後、「左」又は「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、飾り図柄の可変表示状態が擬似連チャンス目となりうるように、停止表示する飾り図柄を変更させる「滑り」の可変表示演出が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄を低速で変動させ、飾り図柄の可変表示状態が擬似連チャンス目となりうるように、停止表示させるようにしてもよい。すなわち、この発明でいうところの「変更」には、仮停止表示された飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることによるもののみならず、この変形例のように飾り図柄を低速で変動させることによるもの、さらには仮停止表示された飾り図柄を徐々に変形していき、異なる飾り図柄を表示させること（モーフィング）によるものなどが含まれる。

【0408】

上記実施の形態において、再変動回数が1回の「擬似連」の可変表示演出では、「滑り」の可変表示演出が最高で1回実行され、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出では、「滑り」の可変表示演出が最高で2回実行され、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出では、「滑り」の可変表示演出が最高で3回実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、再変動回数が1回の「擬似連」の可変表示演出では、「滑り」の可変表示演出が最高で2回実行され、再変動回数が2回の「擬似連」の可変表示演出では、「滑り」の可変表示演出が最高で3回実行され、再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出では、「滑り」の可変表示演出が最高で4回実行されるようにしてもよい。この場合、例えば再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出では、3回目の再変動時に、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する飾り図柄を変更させる「滑り」の可変表示演出が実行されるようにすればよい。

【0409】

上記実施の形態では、主基板11の側で、CPU103が図49に示すステップS274にて変動パターンを決定することにより、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行するか否かと、「擬似連」の可変表示演出における「滑り」の可変表示演出の実行回数とが決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、主基板11の側では、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行するか否かのみが決定されるようにし、「擬似連」の可変表示演出における「滑り」の可変表示演出の実行回数は、演出制御基板12の側で演出制御用CPU120により決定されるようにしてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、演出制御用CPU120が、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、滑り回数決定用の数値データを抽出し、抽出した乱数値を示す数値データに基づき、所定の滑り回数決定テーブルを参照することにより、「擬似連」の可変表示演出における「滑り」の可変表示演出の実行回数を決定するようにすればよい。

【0410】

上記実施の形態において、「擬似連」の可変表示演出にて「滑り」の可変表示演出が実

10

20

30

40

50

行される際に仮停止表示させる飾り図柄としての滑り時仮停止図柄は、例えば演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタなどから抽出した滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 SR3 を示す数値データに基づき、滑り時仮停止図柄決定テーブル 167A ~ 167D のいずれかを参照することにより、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るものではなく、仮停止表示される擬似連チャンス目に応じて、予め定められてもよい。具体的には、擬似連チャンス目の前後の飾り図柄が滑り時仮停止図柄として仮停止表示させればよい。

【0411】

上記実施の形態において、「擬似連」の可変表示演出での「滑り」の可変表示演出の出現率は、可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかに関わらず、再変動回数 10 に応じて、定められるものとして説明した。しかしながら、この発明は、これに限定されるものではなく、「擬似連」の可変表示演出における「滑り」の可変表示演出の出現率は、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、異ならせてもよい。例えば、図 15 に示す当り変動パターン決定テーブル 136 の設定では、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しない変動パターンに割り当てられる決定値を少なくする一方で、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンに割り当てられる決定値を多くする。これに対して、図 16 に示すハズレ変動パターン決定テーブル 137 の設定では、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行しない変動パターンに割り当てられる決定値を多くする一方で、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンに割り当てられる決定値を少なくする。このような設定にすれば、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行された場合の方が、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）を高くすることができる。さらに、「擬似連」の可変表示演出における「滑り」の可変表示演出の出現率は、大当たり種別が「通常」であるか「確変」であるかに応じて、異ならせてもよい。例えば、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行された場合の方が、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行されない場合よりも、可変表示結果が「大当たり」となったときに、大当たり種別が「確変」となる可能性が高くなるようにすればよい。

【0412】

上記実施の形態では、図 48 に示すステップ S244 にて始動データが「第 1」であると判定された場合、ステップ S247 にて第 1 特図保留記憶部 151A にて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データが読み出され、始動データが「第 2」であると判定された場合、第 2 特図保留記憶部 151B にて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データが読み出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るものではなく、第 1 特図保留記憶部 151A に記憶されている保留データと、第 2 特図保留記憶部 151B に記憶されている保留データと、のうちのいずれかを優先して消化するようにしてもよい。例えば、第 2 特図保留記憶部 151B に記憶されている保留データを、第 1 特図保留記憶部 151A に記憶されている保留データよりも優先して消化するようにすれば、ステップ S253 にて大当たり種別が「突確」に決定されることがないので、賞球の払出性能を向上させて遊技興趣を向上させることができる。

【0413】

上記実施の形態では、演出制御基板 12 の側で、演出制御用 CPU120 が変動中昇格演出や大当たり中昇格演出の有無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るものではなく、主基板 11 の側で、CPU103 が変動中昇格演出や大当たり中昇格演出の有無を決定するようにしてもよい。具体的には、変動中昇格演出や大当たり中昇格演出の有無、実行タイミングが予め設定された変動パターン種別や変動パターンを用意し、図 49 に示すステップ S271 の処理における変動パターン種別の決定や、ステップ S274 における変動パターンの決定にて、変動中昇格演出や大当たり中昇格演出の有無、実行タイミングが決定されるようにすればよい。また、大当たり中昇格演出につい

10

20

30

40

50

ては、その有無や実行タイミングを「確変」の大当たり種別に含めるようにし、ステップS253における大当たり種別の決定にて、大当たり中昇格演出の有無や実行タイミングが決定されるようにしてもよい。そして、これらの決定結果は、変動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により主基板11から演出制御基板12に対して通知されるようにすればよい。

【0414】

上記実施の形態では、例えば「擬似連」の可変表示演出における再変動回数及び「滑り」の可変表示演出の実行回数に応じて、初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時のいずれのタイミングにて「滑り」の可変表示演出が実行されるかが予め定められてい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るものではなく、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタから、実行タイミング決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された実行タイミング決定テーブルを参照することなどにより、初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時のいずれのタイミングにて「滑り」の可変表示演出を実行するかを決定するようにしてもよい。例えば再変動回数が3回の「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が1回行われる場合には、抽出した実行タイミング決定用の乱数値を示す数値データに基づき、初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時のいずれのタイミングにて「滑り」の可変表示演出を実行するかを決定すればよい。

【0415】

上記実施の形態において、主基板11の側でCPU103が、図49に示すステップS274における変動パターンの決定に含めて、「擬似連」の可変表示演出における「滑り」の可変表示演出の実行の有無、実行回数、及び実行タイミングなど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るものではなく、演出制御基板12の側で、演出制御用CPU120が、「擬似連」の可変表示演出における「滑り」の可変表示演出の実行の有無、実行回数、及び実行タイミングなどの一部又は全部を決定するようにしてもよい。この場合、演出制御用CPU120は、変動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により指定される可変表示結果が「大当たり」であるか「ハズレ」であるかや、「擬似連」の可変表示演出における再変動回数などに応じて、「滑り」の可変表示演出の実行の有無、実行回数、及び実行タイミングなどを決定すればよい。このようにすれば、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が実行されたか否かや、「擬似連」の可変表示演出における「滑り」の可変表示演出の実行回数、初回変動、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時のいずれのタイミングにて「滑り」の可変表示演出が実行されたかなどにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）を異ならせることができる。また、上記実施の形態と同様に、例えば初回変動、1回目の再変動時、2回目の再変動時の順で、「滑り」の可変表示演出が実行される割合を高くするなど、初回変動、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時のいずれかであるかにより、「滑り」の可変表示演出の実行頻度を異ならせることができる。また、上記実施の形態において、演出制御基板12の側で、演出制御用CPU120が、図57に示すステップS709にて滑り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るものではなく、主基板11の側で、CPU103が、例えば図49に示すステップS274における変動パターンの決定に含めて、滑りパターンを決定するようにしてもよい。

【0416】

上記実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が複数回実行される場合でも、図57に示すステップS709の処理では、一つの滑りパターンのみが決定され、初回変動時、1回目の再変動時、及び2回目の再変動時においても、同一の態様で「滑り」の可変表示演出が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、「擬似連」の可変表示演出において「滑り」の可変表示演出が複数回実行される場合には、「滑り」の可変表示演出毎に滑りパターンが決定されるようにしてもよい。このようにすれば、各変動時において、どのような態様

で「滑り」の可変表示演出が実行されるかにも、遊技者の注意を惹きつけることができるため、遊技興趣のより一層の向上を図ることができる。

【0417】

上記実施の形態では、図9に示す大当り種別決定テーブル131の設定により、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないために、第2開始条件の成立に基づいて可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御する場合には、大当り種別を「突確」として2ラウンド大当り状態に制御すると決定されることが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、第2開始条件の成立に基づいて可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御する場合でも、一定の決定割合で大当り種別を「突確」に決定することができるようにしてもよい。この場合には、大当り種別決定テーブル131において、変動特図指定バッファ値が“2”である場合でも、「突確」の大当り種別に対して決定値を割り当てればよい。ただし、変動特図指定バッファ値が“1”である場合よりも少ない決定値を「突確」の大当り種別に対して割り当てることにより、第2開始条件の成立時には、第1開始条件の成立時に比べて低い割合で2ラウンド大当り状態に制御すると決定されることが望ましい。

10

【0418】

上記実施の形態では、ステップアップ予告演出となる「ステップアップ動作」の予告演出と、操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出とが、いずれも実行可能であり、また、演出画像を表示することによる表示系予告パターンの予告演出と、予告用可動部材78を動作させることによる部材系予告パターンの予告演出とが、いずれも実行可能であるものとして説明した。さらに、表示系予告パターンの予告演出として、表示系予告CAY1～表示系予告CAY3の予告パターン種別に含まれる複数種類の表示系予告パターンの予告演出が、いずれも実行可能で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、これらの予告演出のうち、一部の予告演出を実行するものであってもよい。

20

【0419】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる「突確大当り」の場合に、遊技状態が通常状態であるか確変状態であるかに応じて、複数の予告パターンの決定割合を異ならせることにより、複数の予告演出のいずれを実行するか否かを異なる割合で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、複数の予告パターンの決定割合を異ならせる基準としては、例えば確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別が「通常」及び「確変」のいずれかであるか、「突確」であるかといった判定基準を用いてもよい。すなわち、確変状態であるときに15ラウンド大当り状態となるか2ラウンド大当り状態となるかに応じて、複数の予告パターンの決定割合を異ならせることにより、複数の予告演出のいずれを実行するか否かを異なる割合で決定してもよい。あるいは、複数の予告パターンの決定割合を異ならせる基準としては、例えば確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」となる場合の大当り種別が「通常」であるか、「確変」であるかといった判定基準を用いてもよい。すなわち、確変状態であるときに15ラウンド大当り状態の終了後に確変状態も終了するか否かに応じて、複数の予告パターンの決定割合を異ならせることにより、複数の予告演出のいずれを実行するか否かを異なる割合で決定してもよい。

30

40

【0420】

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

【0421】

滑りパターンや擬似連パターンの決定は、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などにより、行うようにしてもよい。この場合には、主基板11の側で決定された滑りパターンや擬似連パターンを、変動パターンとともに指

50

定するための変動パターン指定コマンドを用意すればよい。あるいは、変動パターン指定コマンドとは別個に、滑りパターンや擬似連パターンを指定する演出制御コマンドを用意してもよい。

【0422】

また、変動中昇格演出を実行するか否かの決定は、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などにより、行うようにしてもよい。この場合には、主基板11の側で決定された変動中昇格演出の有無に応じて、異なる変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを用意すればよい。あるいは、変動パターン指定コマンドとは別個に、変動中昇格演出の有無を指定する演出制御コマンドを用意してもよい。

10

【0423】

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55に示すステップS503、S504、図56に示すステップS507、S512、S513にて最終停止図柄を決定することや、ステップS514にて滑り／擬似連設定処理を実行すること、ステップS515にて変動中昇格演出設定処理を実行すること、ステップS516にて予告演出設定処理を実行すること、ステップS517にて演出制御パターンを決定することなどにより、各種演出動作の制御内容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、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

20

【0424】

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

30

【0425】

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55に示すステップS503、S504、図56に示すステップS507、S512、S513の処理を実行することにより、最終停止図柄を決定してもよい。また、表示制御用CPUは、ステップS514の滑り／擬似連設定処理を実行することにより、滑りパターンや擬似連パターン、仮停止図柄の決定を行うようにしてもよいし、ステップS516の予告演出設定処理を実行することにより、予告演出の有無や予告パターンの決定を行うようにしてもよい。さらに、表示制御用CPUは、ステップS517の処理を実行することなどにより、演出制御パターンのいずれかを使用パターンに決定してもよい。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。なお、音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板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。

40

【0426】

50

また、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 が備える機能を、演出制御基板 1 2 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板 1 2 と画像表示装置 5 との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用 CPU 1 2 0 により図 5 5 のステップ S 5 1 7 にて決定した演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板 1 2 から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。図 2 に示す構成において、音声制御基板 1 3 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 1 4 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 CPU 1 2 0 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 8 L、8 R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

10

【0427】

上記実施の形態では、演出制御用 CPU 1 2 0 が図 5 9 に示すステップ S 7 4 3 の処理やステップ S 7 5 0 の処理にて表示系予告パターン種別や部材系予告パターン種別を決定するときに、予告演出の有無も含めて予告パターン種別の決定を行った後、ステップ S 7 4 7 の処理やステップ S 7 5 4 の処理にて表示系予告パターンや部材系予告パターンを決定するときに、さらに予告演出の有無も含めて予告パターンの決定を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出の有無と予告パターン種別及び予告パターンの決定を 1 回の処理で全て決定するようにしてもよいし、まず予告演出の有無を決定する処理を行い、予告演出ありと決定した場合に予告パターン種別と予告パターンを順次に決定するようにしてもよい。あるいは、予告演出の有無も含めて予告パターン種別を決定した後、予告演出が実行されることを前提に予告パターンの決定を行うようにしてもよい。

20

【0428】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となったことに基いて 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」となる場合に代えて、あるいは、この場合に加えて、可変表示結果が「小当たり」となる場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「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。この場合、第 1 及び第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A、1 3 0 B では、「小当たり」の可変表示結果に対応した小当たり決定値データに、特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 と比較される数値（判定値）が割り当てられるようにすればよい。あるいは、第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A では小当たり決定値データに決定値を割り当てる一方で、第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B では小当たり決定値データに決定値が割り当てられないように設定することで、第 2 開始条件の成立時には可変表示結果が「小当たり」にはならないようにしてもよい。また、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 では、変動特図指定バッファ値に応じて、「突然時短」や「突然通常」の大当たり種別に、大当たり種別決定用の乱数値 MR 2 と比較される数値（判定値）が割り当てられるようにすればよい。

30

40

【0429】

そして、可変表示結果が「小当たり」となるときには、2 ラウンド大当たり状態と同様にして大入賞口を開放状態とする可変入賞動作が、2 回開放遊技として行われる。そして、その可変入賞動作が終了した後は、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態を継続させ、遊技状態の変更は行わない。これにより、たとえ 2 回開放遊技が行われることを遊技者が認識した場合でも、その 2 回開放遊技の終了後に確変状態となるか否か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。

50

【0430】

また、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、たとえ遊技者が2ラウンド大当たり状態となることを認識できた場合でも、その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。

10

【0431】

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第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御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、特図変動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、特図変動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

【0432】

その他にも、パチンコ遊技機1の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出に応答して所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出に応答して得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

30

【0433】

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

40

【0434】

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。

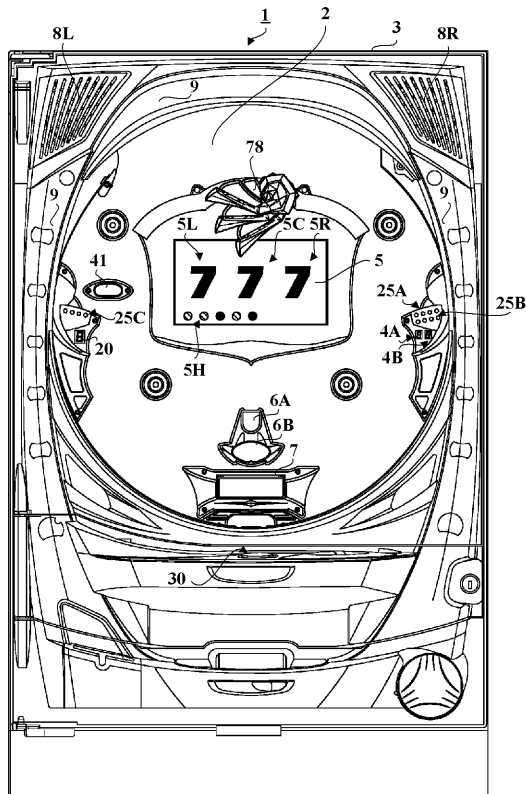
【符号の説明】

【0435】

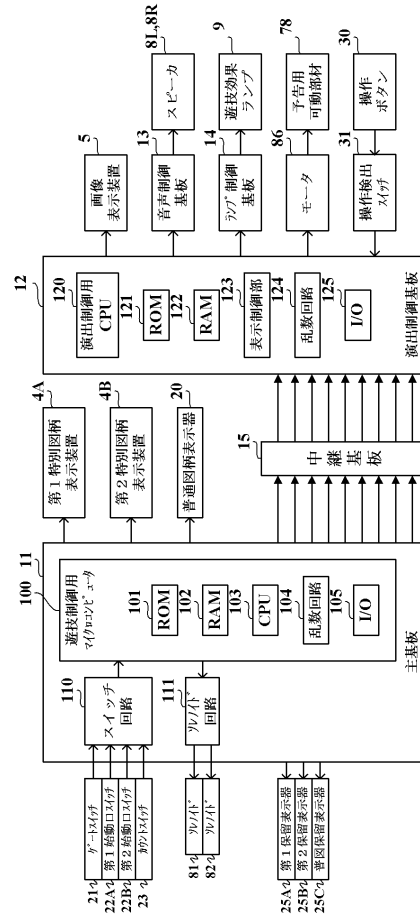
50

1	…	パチンコ遊技機	
2	…	遊技盤	
3	…	遊技機用枠	
4 A、4 B	…	特別図柄表示装置	
5	…	画像表示装置	
6 A	…	普通入賞球装置	
6 B	…	普通可変入賞球装置	
7	…	特別可変入賞球装置	
8 L、8 R	…	スピーカ	
9	…	遊技効果ランプ	10
1 1	…	主基板	
1 2	…	演出制御基板	
1 3	…	音声制御基板	
1 4	…	ランプ制御基板	
1 5	…	中継基板	
2 0	…	普通図柄表示器	
2 1	…	ゲートスイッチ	
2 2 A、2 2 B	…	始動口スイッチ	
2 3	…	カウントスイッチ	
3 0	…	操作ボタン	20
3 1	…	操作検出スイッチ	
7 8	…	予告用可動部材	
8 6	…	モータ	
1 0 0	…	遊技制御用マイクロコンピュータ	
1 0 1、1 2 1	…	R O M	
1 0 2、1 2 2	…	R A M	
1 0 3	…	C P U	
1 0 4、1 2 4	…	乱数回路	
1 0 5、1 2 5	…	I / O	
1 2 0	…	演出制御用 C P U	30
1 2 3	…	表示制御部	

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

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

(B)

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

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(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	当たり開始指定	大当たり遊技状態の開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の演出指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の演出指定
A3	XX	当たり終了指定	大当たり遊技状態の終了を指定
B0	01	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B0	02	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	通常(大当たり)
8C	02	第3可変表示結果通知	確変(大当たり)
8C	03	第4可変表示結果通知	突確(大当たり)

【図 5】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65535	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当たり種別決定用
MR3	1~239	リーチ判定用
MR4	1~241	変動パターン種別決定用
MR5	1~251	変動パターン決定用
MR6	1~150	普通図表示結果判定用

【図 6】

可変表示図柄	変動パターン	滑り/擬似連	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
非リーチ	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3~4個短縮用(通常状態)
非リーチ	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5~8個短縮用(通常状態)
非リーチ	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
非リーチ	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	再変動1回
非リーチ	非リーチPA1-6	滑り+擬似連	非リーチ	19.20	再変動1回、滑り1回
非リーチ	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(健康状態)
非リーチ	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(健康状態)
非リーチ	非リーチPG1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
非リーチ	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2~8個短縮用(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	滑り	ノーマル	12.75	
リーチ	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	14.75	
リーチ	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
リーチ	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
リーチ	スーパ-PA3-1	なし	α1		
リーチ	スーパ-PA3-2	滑り	α1		
リーチ	スーパ-PA3-3	擬似連	α1		再変動2回
リーチ	スーパ-PA3-4	滑り+擬似連	α1		再変動2回、滑り1回
リーチ	スーパ-PA3-5	滑り+擬似連	α1		再変動2回、滑り2回
リーチ	スーパ-PA3-6	なし	α2		
リーチ	スーパ-PA3-7	滑り	α2		
リーチ	スーパ-PA3-8	擬似連	α2		再変動2回
リーチ	スーパ-PA3-9	滑り+擬似連	α2		再変動2回、滑り1回
リーチ	スーパ-PA3-10	滑り+擬似連	α2		再変動2回、滑り2回
リーチ	スーパ-PB3-1	なし	β1		
リーチ	スーパ-PB3-2	滑り	β1		
リーチ	スーパ-PB3-3	擬似連	β1		再変動3回
リーチ	スーパ-PB3-4	滑り+擬似連	β1		再変動3回、滑り1回
リーチ	スーパ-PB3-5	滑り+擬似連	β1		再変動3回、滑り2回
リーチ	スーパ-PB3-6	滑り+擬似連	β1		再変動3回、滑り3回
リーチ	スーパ-PC3-1	なし	ノーマル		ル・レフトチャンス経由
リーチ	スーパ-PC3-2	滑り	ノーマル		ル・レフトチャンス経由
リーチ	スーパ-PC3-3	なし	β1		ル・レフトチャンス経由
リーチ	スーパ-PC3-4	滑り	β1		ル・レフトチャンス経由

【図 7】

大当り種別	変動パターン	滑り/疑似連	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
通常/確変	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパPA1-1	なし	α 1		
	スーパPA2-2	滑り	α 1		
	スーパPA3-3	疑似連	α 1		再変動2回
	スーパPA4-4	滑り+疑似連	α 1		再変動2回、滑り1回
	スーパPA4-5	滑り+疑似連	α 1		再変動2回、滑り2回
	スーパPA4-6	なし	α 2		
	スーパPA4-7	滑り	α 2		
	スーパPA4-8	疑似連	α 2		再変動2回
	スーパPA4-9	滑り+疑似連	α 2		再変動2回、滑り1回
	スーパPA4-10	滑り+疑似連	α 2		再変動2回、滑り2回
	スーパPA5-1	なし	α 3		
	スーパPA5-2	滑り	α 3		
	スーパPA5-3	疑似連	α 3		再変動2回
	スーパPA5-4	滑り+疑似連	α 3		再変動2回、滑り1回
	スーパPA5-5	滑り+疑似連	α 3		再変動2回、滑り2回
	スーパPB4-1	なし	β 1		
	スーパPB4-2	滑り	β 1		
	スーパPB4-3	疑似連	β 1		再変動3回
	スーパPB4-4	滑り+疑似連	β 1		再変動3回、滑り1回
	スーパPB4-5	滑り+疑似連	β 1		再変動3回、滑り2回
	スーパPB4-6	滑り+疑似連	β 1		再変動3回、滑り3回
	スーパPB5-1	なし	β 2		
	スーパPB5-2	滑り	β 2		
	スーパPB5-3	疑似連	β 2		再変動3回
	スーパPB5-4	滑り+疑似連	β 2		再変動3回、滑り1回
	スーパPB5-5	滑り+疑似連	β 2		再変動3回、滑り2回
	スーパPB5-6	滑り+疑似連	β 2		再変動3回、滑り3回
	スーパPD1-1	なし	β 1		ルーレットチャンス経由
	スーパPD1-2	滑り	β 1		ルーレットチャンス経由
	スーパPE1-1	なし	β 2		ルーレットチャンス経由
	スーパPE1-2	滑り	β 2		ルーレットチャンス経由
突確	特殊PG1-1	なし	非リーチ		通常状態
	特殊PG1-2	疑似連	非リーチ		通常状態、再変動1回
	特殊PG1-3	滑り+疑似連	非リーチ		通常状態、再変動1回、滑り1回
	特殊PG1-4	疑似連	非リーチ		通常状態、再変動2回
	特殊PG1-5	滑り+疑似連	非リーチ		通常状態、再変動2回、滑り1回
	特殊PG1-6	滑り+疑似連	非リーチ		通常状態、再変動2回、滑り2回
	特殊PG1-7	なし	α 1		通常状態
	特殊PG1-8	滑り	α 1		通常状態
	特殊PG1-9	なし	α 2		通常状態
	特殊PG1-10	滑り	α 2		通常状態
	特殊PG2-1	なし	α 2		確変状態、ルーレットチャンス経由
	特殊PG2-2	滑り	α 2		確変状態、ルーレットチャンス経由
	特殊PG3-1	なし	非リーチ		時短状態

【図 8】

(A) 130A			
第1特図表示結果判定テーブル			
確変フラグ	乱数値MR1	判定値データ	
オフ	8001~8190	大当り判定値データ	
	上記数値以外	ハズレ判定値データ	
オン	8001~9900	大当り判定値データ	
	上記数値以外	ハズレ判定値データ	

(B) 130B			
第2特図表示結果判定テーブル			
確変フラグ	乱数値MR1	判定値データ	
オフ	1~190	大当り判定値データ	
	上記数値以外	ハズレ判定値データ	
オン	1~1900	大当り判定値データ	
	上記数値以外	ハズレ判定値データ	

(C) 130C				
時短フラグ	MR6	判定値データ	普図変動時間	傾動制御時間
オフ	1~15	普図当り判定値データ	TH1	TK1
	16~150	普図ハズレ判定値データ	TH2	0
オン	1~140	普図当り判定値データ	TH3	TK2
	141~150	普図ハズレ判定値データ	TH4	0

$TH3, TH4 < TH1, TH2$
 $TK1 < TK2$

【図 9】

大当り種別決定テーブル 131			
変動特図 指定ハット値	乱数値MR2	大当り種別	大当り種別 ハット設定値
1	1~36	通常	0
	37~82	確変	1
	83~100	突確	2
2	1~36	通常	0
	37~100	確変	1

【図 10】

(A) 132A			
大当り変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパCA3-2	スーパCA3-3
通常	1~74	75~200	201~241

(B) 132B			
大当り変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパCA3-2	スーパCA3-4
確変	1~38	39~123	124~241

(C) 132C		
大当り種別	変動パターン種別	
突確	特殊CA4-1	1~241

(D) 132D			
大当り変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
	ノーマルCA3-1	スーパCA3-2	
通常	1~24	25~241	

【図 11】

テーブル選択設定		
遊技状態	大当り種別	選択テーブル
通常状態	通常	テーブル132A
	確変	テーブル132B
	突確	テーブル132C
	通常	テーブル132D
確変状態	通常	テーブル132E
	確変	テーブル132F
	突確	テーブル132F
	通常	テーブル132A
時短状態	確変	テーブル132B
	突確	テーブル132C

【図 12】

(A) 133A			
リーチ判定テーブル			
合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ	
0	1~204	非リーチHA1-1	
	205~239	リーチHA2-1	
1	1~217	非リーチHA1-2	
	218~239	リーチHA2-2	
2	1~220	非リーチHA1-3	
	221~239	リーチHA2-2	
3, 4	1~230	非リーチHA1-4	
	231~239	リーチHA2-3	
5~8	1~235	非リーチHA1-5	
	236~239	リーチHA2-3	

(B) 133B			
リーチ判定テーブル			
合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ	
0, 1	1~235	非リーチHB1-1	
	236~239	リーチHB2-1	
2~8	1~235	非リーチHB1-2	
	236~239	リーチHB2-1	

(C) 133C			
リーチ判定テーブル			
合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ	
0, 1	1~231	非リーチHC1-1	
	232~239	リーチHC2-1	
2~8	1~231	非リーチHC1-2	
	232~239	リーチHC2-1	

(D) テーブル選択設定	
遊技状態	選択テーブル
通常状態	テーブル133A
確変状態	テーブル133B
時短状態	テーブル133C

【図 13】

(A)
リチ変動パターン種別決定テーブル 134A

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

(B)
リチ変動パターン種別決定テーブル 134B

リチ	変動パターン種別			
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CA2-1	スーパ-CA2-2
リチHB2-1	1~81	82~159	160~190	191~241

(C)
リチ変動パターン種別決定テーブル 134C

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

【図 14】

(A)
非リチ変動パターン種別決定テーブル 135A

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

(B)
非リチ変動パターン種別決定テーブル 135B

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

(C)
非リチ変動パターン種別決定テーブル 135C

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

【図 16】

バスレ変動パターン決定テーブル 137

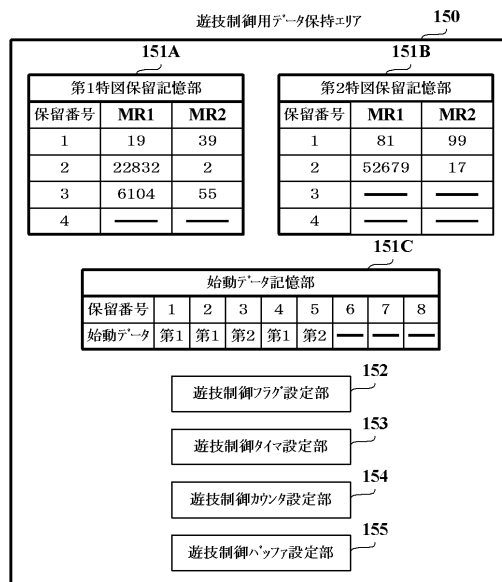
変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
非リチCA1-1	1~251	非リチPA1-1
非リチCA1-2	1~251	非リチPA1-2
非リチCA1-3	1~251	非リチPA1-3
非リチCA1-4	1~115	非リチPA1-4
	116~207	非リチPA1-5
	208~251	非リチPA1-6
非リチCB1-1	1~251	非リチPB1-1
非リチCB1-2	1~251	非リチPB1-2
非リチCB1-3	1~251	非リチPB1-1
非リチCC1-1	1~251	非リチPC1-1
非リチCC1-2	1~251	非リチPC1-2
非リチCC1-3	1~131	非リチPA1-4
	132~221	非リチPA1-5
	222~251	非リチPA1-6
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパ-CA2-2	1~55	スーパ-PA3-1
	56~159	スーパ-PA3-2
	160~181	スーパ-PA3-3
	182~192	スーパ-PA3-4
	193~203	スーパ-PA3-5
	204~209	スーパ-PA3-6
	210~227	スーパ-PA3-7
	228~239	スーパ-PA3-8
	240~245	スーパ-PA3-9
	246~251	スーパ-PA3-10
スーパ-CA2-3	1~36	スーパ-PB3-1
	37~96	スーパ-PB3-2
	97~165	スーパ-PB3-3
	166~186	スーパ-PB3-4
	187~207	スーパ-PB3-5
	208~228	スーパ-PB3-6
	229~249	スーパ-PB3-7
	250	スーパ-PC3-1
	251	スーパ-PC3-2
スーパ-CB2-1	1~55	スーパ-PB3-1
	56~107	スーパ-PB3-2
	108~143	スーパ-PB3-3
	144~179	スーパ-PB3-4
	180~215	スーパ-PB3-5
	216~251	スーパ-PB3-6
スーパ-CB2-2	1~75	スーパ-PC3-1
	76~151	スーパ-PC3-2
	152~201	スーパ-PC3-3
	202~251	スーパ-PC3-4

【図 15】

当り変動パターン決定テーブル 136

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~148	ノーマルPA2-5
	149~222	ノーマルPA2-6
	223~238	ノーマルPA2-7
	239~251	ノーマルPA2-8
スーパ-CA3-2	1~6	スーパ-PA4-1
	7~32	スーパ-PA4-2
	33~42	スーパ-PA4-3
	43~47	スーパ-PA4-4
	48~52	スーパ-PA4-5
	53~64	スーパ-PA4-6
	65~139	スーパ-PA4-7
	140~185	スーパ-PA4-8
	186~208	スーパ-PA4-9
	209~251	スーパ-PA4-10
スーパ-CA3-3	1~67	スーパ-PB4-1
	68~223	スーパ-PB4-2
	224~230	スーパ-PB4-3
	231~237	スーパ-PB4-4
	238~244	スーパ-PB4-5
	245~251	スーパ-PB4-6
スーパ-CA3-4	1~20	スーパ-PB4-1
	21~30	スーパ-PB4-2
	31~60	スーパ-PB4-3
	61~90	スーパ-PB4-4
	91~120	スーパ-PB4-5
	121~150	スーパ-PB4-6
	151~225	スーパ-PD1-1
	226~251	スーパ-PD1-2
スーパ-CA3-5	1~26	スーパ-PA5-1
	27~103	スーパ-PA5-2
	104~177	スーパ-PA5-3
	178~214	スーパ-PA5-4
	215~251	スーパ-PA5-5
スーパ-CA3-6	1~54	スーパ-PB5-1
	55~99	スーパ-PB5-2
	100~125	スーパ-PB5-3
	126~151	スーパ-PB5-4
	152~177	スーパ-PB5-5
	178~203	スーパ-PB5-6
	204~227	スーパ-PE1-1
	228~251	スーパ-PE1-2
スーパ-CB3-1	1~53	スーパ-PB4-1
	54~99	スーパ-PB4-2
	100~137	スーパ-PB4-3
	138~175	スーパ-PB4-4
	176~213	スーパ-PB4-5
	214~251	スーパ-PB4-6
スーパ-CB3-2	1~125	スーパ-PD1-1
	126~251	スーパ-PD1-2
特殊CA4-1	1~33	特殊PG1-1
	34~60	特殊PG1-2
	61~69	特殊PG1-3
	70~87	特殊PG1-4
	88~96	特殊PG1-5
	97~105	特殊PG1-6
	106~140	特殊PG1-7
	141~175	特殊PG1-8
	176~211	特殊PG1-9
	212~251	特殊PG1-10
特殊CB4-1	1~151	特殊PG2-1
	152~251	特殊PG2-2
特殊CC4-1	1~155	特殊PG3-1

【図 17】



【図 18】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~80	昇格演出時仮停止図柄決定用
SR3	1~101	滑り時仮停止図柄決定用
SR4-1	1~211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-2	1~229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-3	1~311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR5-1	1~100	変動中昇格演出実行決定用
SR5-2	1~101	大当り中昇格演出実行決定用
SR6	1~71	滑りパターン決定用
SR7-1	1~191	表示系予告パターン種別決定用
SR7-2	1~61	部材系予告パターン種別決定用
SR8-1	1~499	第1予告パターン決定用
SR8-2	1~1009	第2予告パターン決定用
SR8-3	1~1013	第3予告パターン決定用
SR8-4	1~509	第4予告パターン決定用
SR9	1~100	擬似連パターン決定用

【図 19】

(A) 160A
最終停止図柄決定テーブル

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) 160B
最終停止図柄決定テーブル

右最終停止図柄FZ1-2								
FZ1-1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	
8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	

(C) 160C
最終停止図柄決定テーブル

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	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR12	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR13	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR14	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR15	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR18	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR32	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR33	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR34	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR35	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR36	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR37	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		

【図 20】

左右出目判定テーブル

FZ1-2								
左右出目タイプDCI-1	1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18
	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	LR37	LR38	LR39	LR40	LR41	LR42	LR43	LR44
	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	LR34	LR35	LR36	LR37	LR38	LR39	LR40	LR41
	LR18	LR19	LR20	LR21	LR22	LR23	LR24	LR25

【図 21】

最終停止図柄とならない非リブ組合せ

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

【図 22】

(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								
変動パターン	1	2	3	4	5	6	7	8
特殊PG2-1,PG2-2	1~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80	
上記以外	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

変動パターン	図柄差			
	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1,PA2-2, 特殊 PG1-4~PG1-7, PG2-1,PG2-2	1~48	49~96		
ノーマル PA2-3,PA2-4	1~32	33~64	65~96	
スーパ PA3-1~PA3-5, PB3-1~PB3-6, PC3-1~PC3-4	1~96			
スーパ PA3-6~PA3-10		1~64	65~96	

【図 23】

(A) 163A
最終停止図柄決定テーブル

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

(B) 163B
最終停止図柄決定テーブル

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

(C) 163C
最終停止図柄決定テーブル

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

【図 24】

(A) 164A
変動中昇格演出実行判定テーブル

大当り種別	変動中昇格演出 あり	なし
通常	1~99	100
確変	1~60	61~100

(B) 164B
大当り中昇格演出実行判定テーブル

大当り種別	昇格成功	昇格失敗	なし
通常	1~50	1~101	
確変	1~50		51~101

【図 25】

昇格演出時仮停止図柄決定テーブル

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

【図 26】

変動パターン	滑りTP1-1	滑りTP1-2	滑りTP1-3	滑りTP1-4
非リチ PA1-4,PA1-6 特殊 PG1-2,PG1-4, PG1-6,PG1-7	1~71			
ノーマル PA2-2,PA2-4, スーパ PA3-2,PA3-4, PA3-5,PA3-7, PA3-9,PA3-10, PB3-2,PB3-4, PB3-5,PB3-6	1~54	55~62	63~70	71
ノーマル PA2-6,PA2-8, スーパ PA4-2,PA4-4, PA4-5,PA4-7, PA4-9,PA4-10, PA5-2,PA5-4, PA5-5,PB4-2, PB4-4,PB4-5, PB4-6,PB5-2, PB5-4,PB5-5, PB5-6, 特殊 PG1-8,PG1-10	1	2~20	21~39	40~71
スーパ PC3-2,PC3-4, PD1-2,PE1-2, 特殊PG2-2	1~40		41~64	65~71

【図 27】

擬似連パターン決定テーブル

変動パターン	乱数値SR9	擬似連パターン
非リチ PA1-5,PA1-6 (ハズレ時)	1~90 91~98 99, 100	A2 B2 C2
スーパ PA3-3~PA3-5 (ハズレ時)	1~80 81~90 91~97 98~100	A3 B3 C3 D3-1
スーパ PA3-8~PA3-10 (ハズレ時)	1~70 71~80 81~95 96~100	A3 B3 C3 D3-1
スーパ PB3-3~PB3-6 (ハズレ時)	1~60 61~75 76~99 100	A4 B4 C4 D4-1
スーパ PA4-3~PA4-5 (当り時)	1~10 11~20 21~60 61~80 81~100	A3 B3 C3 D3-1 D3-2
スーパ PA4-8~PA4-10 (当り時)	1~20 21~40 41~60 61~80 81~100	A3 B3 C3 D3-1 D3-3
スーパ PA5-3~PA5-6 (当り時)	1~30 31~50 51~70 71~85 86~100	A3 B3 C3 D3-1 D3-3
スーパ PB4-3~PB4-6 (当り時)	1 2~10 11~60 61~100	A4 B4 C4 D4-1
スーパ PB5-3~PB5-6 (当り時)	1~50 51~100	A4 D4-2
特殊PG1-2 (当り時)	1~50 51~100	D2-1 D2-2
特殊PG1-3 (当り時)	1~50 51~100	A3 D3-2

【図 28】

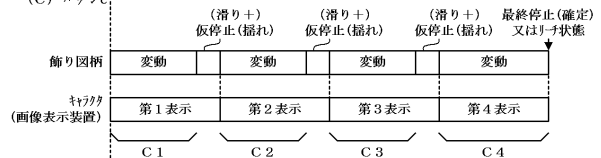
(A) パターン a



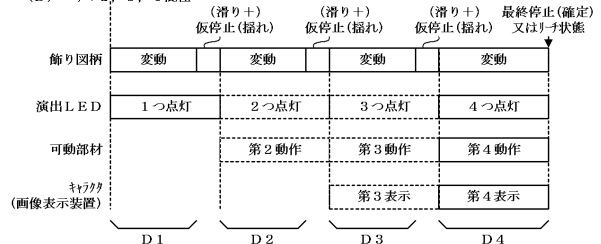
(B) パターン b



(C) パターン c

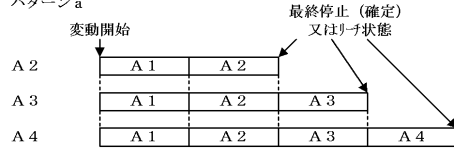


(D) パターン a, b, c 混在

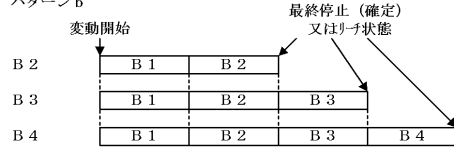


【図 29】

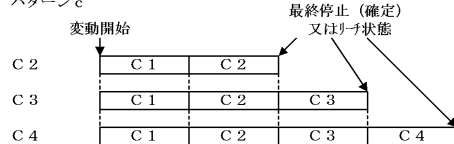
(A) パターン a



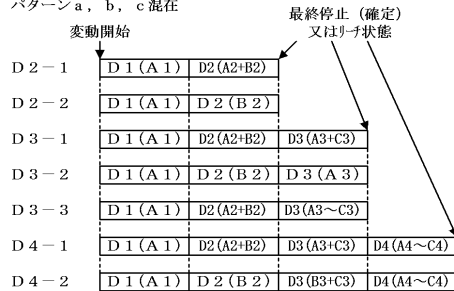
(B) パターン b



(C) パターン c



(D) パターン a, b, c 混在



【図 31】

(A) 擬似連時仮停止図柄決定テーブル

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄K22-1,K22-2,K22-3(擬似連チャンス目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
非リナ PA1-5,PA1-6, 特殊 PG1-2,PG1-3	1	1~211							
	2		1~211						
	3			1~211					
	4				1~211				
	5					1~211			
	6						1~211		
	7							1~211	
	8								1~211

(B) 擬似連時仮停止図柄決定テーブル

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄K22-1,K22-2,K22-3(擬似連チャンス目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スーパ PA3-3~PA3-5, PA3-8~PA3-10, PB3-3~PB3-6, PA4-3~PA4-5, PA4-8~PA4-10, PA5-3~PA5-5, PB4-3~PB4-6, PB5-3~PB5-6, 特殊 PG1-3~PG1-6	1	1~157	158~163	164~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
	2		1~181		182~191		192~201		202~211
	3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
	4		1~10		11~191		192~201		202~211
	5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~189	190~199	200~205	206~211
	6		1~10		11~20		21~201		202~211
	7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~205	206~211
	8		1~10		11~20		21~30		31~211

(C) 擬似連時仮停止図柄決定テーブル

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

(D) 擬似連時仮停止図柄決定テーブル

K23-1,K23-2, K23-3	左中右仮停止図柄K24-1,K24-2,K24-3(擬似連チャンス目)							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1~229	230~239	240~253	254~263	264~277	278~287	288~301	302~311
GC2		1~269		270~283		284~297		298~311
GC3	1~14	15~24	25~34	35~263	264~277	278~287	288~301	302~311
GC4		1~14		15~283		284~297		298~311
GC5	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
GC6		1~14		15~28		28~297		298~311
GC7	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~72	73~82	83~311
GC8		1~14		15~28		28~42		42~311

【図 30】

(A) 167A 滑り時仮停止図柄決定テーブル

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

(B) 167B 滑り時仮停止図柄決定テーブル

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

(C) 167C 滑り時仮停止図柄決定テーブル

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

(D) 167D 滑り時仮停止図柄決定テーブル

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

【図 32】

	擬似連変動での停止図柄		
	1回目の変動	2回目の変動	3回目の変動
再変動1回	左図柄 中図柄 右図柄 K22-1 K22-3 K22-2	左図柄 中図柄 右図柄 K22-1 K22-3 K22-2	左図柄 中図柄 右図柄 K22-1 K22-3 K22-2
再変動2回	左図柄 中図柄 右図柄 K23-1 K23-3 K23-2	左図柄 中図柄 右図柄 K23-1 K23-3 K23-2	左図柄 中図柄 右図柄 K23-1 K23-3 K23-2
再変動3回	左図柄 中図柄 右図柄 K24-1 K24-3 K24-2	左図柄 中図柄 右図柄 K24-1 K24-3 K24-2	左図柄 中図柄 右図柄 K24-1 K24-3 K24-2

【図 33】

変動パターン	表示系予告パターン種別			
	表示系予告なし	表示系予告CAY1	表示系予告CAY2	表示系予告CAY3
非リナ PB1-2,PC1-2	1~191			
非リナ PA1-1,PA1-2, PB1-1,PC1-1		1~121	122~131	132~191
非リナPA1-3		1~191		
非リナPA1-4		1~121	122~141	142~191
スーパ PB3-1~PB3-6, PB4-1~PB4-6, PB5-1~PB5-6		1~111	112~141	142~191
上記以外		1~121	122~151	152~191

【図 3 4】

170A

表示系予告パターン決定テーブル

変動パターン	YAPI-1	YAPI-2	YAPI-3	YAPI-4	YAPI-5	YAPI-6	YAPI-7	YAPI-8	YAPI-9
非リチ PA1-2 PG1-2	1~499								
非リチ PA1-1PA1-2	1~284	285~434	435~499						
非リチ PA1-3PA1-4	1~130	131~334	335~499						
スハ PG1-2PG1-3				1~499					
スハ PA2-2PA2-3	1~68	69~235	236~402	403~499					
スハ PA2-2PA2-4	1~68	69~215	216~372	373~499					
スハ PA3-1PA3-2	1~34	35~59	60~99	100~249	250~499				
スハ PA3-3~PA5-5					1~204	205~499			
スハ PA3-3~PA5-10	1~34	35~59	60~99	100~199	200~499				
スハ PA3-3~PA5-7	1~29	30~49	50~79	80~199	200~499				
スハ PB3-1PB3-2	1~49	50~149	150~249	250~499				1~272	273~499
スハ PB3-3~PB5-8									
スハ PA4-3~PA4-5						1~119	120~499		
スハ PA4-6~PA4-10								1~256	256~499
スハ PA5-3~PA5-5									
スハ PG1-4~PG1-6									
スハ PB4-3~PB4-6									
スハ PB5-3~PB5-6									
スハ PG1-7~PG1-10	1~199	200~399	400~499						
スハ PG2-1PG2-2	1~49	50~149	150~249	250~499					
スハ PG2-3~PG2-6	1~19	20~34	35~59	60~159	160~499				
スハ PG2-7~PG2-10	1~49	50~149	150~249	250~499					
スハ PG2-11	1~19	20~34	35~59	60~159	160~499				

【図 3 5】

170B

表示系予告パターン決定テーブル

変動パターン	YAP2-1	YAP2-2	YAP2-3	YAP2-4	YAP2-5	YAP2-6	YAP2-7	YAP2-8	YAP2-9
非リチ PA1-1PA1-3	1~1009								
非リチ PB1-2PB1-2	1~869	869~1009							
非リチ PB1-1PB1-1	1~519	520~1009							
非リチ PB1-1PB1-4	1~409	410~809	810~1009						
スハ PA2-2PA2-4	1~159	160~359	360~1009						
スハ PA3-1PA3-2				1~821	822~1009				
スハ PA3-3~PA5-10	1~191	192~342	343~942	943~1009					
スハ PB3-1PB3-2	1~204	205~354	355~654	655~1009					
スハ PB3-3~PB3-5	1~469	469~509	510~609	610~1009					
スハ PB3-1PB3-2	1~419	420~429	430~1009						
スハ PB2-2PB2-6	1~59	60~99	100~434	435~1009					
スハ PB2-7PB2-8						1~599	600~1009		
スハ PA4-3~PA4-5									
スハ PA4-6~PA4-10									
スハ PB4-3~PB4-6									
スハ PB5-3~PB5-6									
スハ PG1-4~PG1-6									
スハ PB3-3~PB3-6									
スハ PB4-3~PB4-6									
スハ PB5-3~PB5-6									
スハ PG1-7~PG1-10	1~209	210~609	610~1009						
スハ PG1-11PG1-10	1~208	209	210~609	610~1009					
スハ PG1-11PG1-2	1~469	469~609	610~609	610~1009					
スハ PG1-11PG1-2	1~49	50~149	150~499	500~1009					
スハ PG1-11PG1-2	1~49	50~149	150~499	500~1009					

【図 3 6】

170C

表示系予告パターン決定テーブル

変動パターン	YAP3-1	YAP3-2	YAP3-3	YAP3-4	YAP3-5	YAP3-6	YAP3-7	YAP3-8	YAP3-9	YAP3-10
非リチ PA1-1PB1-1	1~1009									
非リチ PB1-2PB1-2	1~203	204~1013								
非リチ PB1-1PB1-1	1~403	404~1013								
非リチ PB1-1PB1-4	1~473	474~1013								
スハ PA1-2PA1-4	1~273	274~823	824~1013							
スハ PA2-2PA2-3	1~241	242~882	883~1013							
スハ PA2-2PA2-5	1~244	245~764	765~1013							
スハ PA3-1PA3-2	1~166	167~592	593~726	727~865	866~1013					
スハ PA3-3~PA3-10	1~87	88~367	368~1013							
スハ PB3-1PB3-2	1~163	164~664	665~697	698~950	951~1013					
スハ PB3-3~PB3-6	1~189	190~734	735~796	797~951	952~1013					
スハ PB3-7PB3-10	1~113	114~533	534~833	834~1013						
スハ PA4-3~PA4-5	1~73									
スハ PA4-6~PA4-10	1~33									
スハ PB4-3~PB4-6	1~43	44~343	344~443	444~753	754~1013					
スハ PB5-3~PB5-6	1~63									
スハ PG1-1	1~76	76~664	665~673	674~1013						
スハ PG1-4~PG1-6	1~95									
スハ PG1-7~PG1-10	1~83	84~648	649~753	754~848	849~1013					
スハ PG2-1PG2-2	1~96	97~882								
スハ PG2-3~PG2-6	1~93	94~783								
スハ PG2-7~PG2-10	1~83	84~383	384~483	484~783	784~1013					

【図 3 7】

171

部材系予告パターン種別決定テーブル

変動パターン	部材系予告パターン種別				
	部材系予告なし	部材系予告CBY1	部材系予告CBY2	部材系予告CBY3	部材系予告CBY4
非リチ PB1-2PC1-2	1~61				
非リチ PA1-5PA1-6 特殊 PG1-2PG1-3			1~61		
スハ PA3-3~PA3-5, PA3-8~PA3-10, PA4-3~PA4-5, PA4-8~PA4-10, PA5-3~PA5-5, 特殊 PG1-4~PG1-6				1~61	
スハ PB3-3~PB3-6, PB4-3~PB4-6, PB5-3~PB5-6					1~61
上記以外	1~61				

【図 38】

(A)

部材系予告パターン決定テーブル

172A

変動パターン	予告なし	YBP1-1	YBP1-2	YBP1-3	YBP1-4
非リチ PA1-1,PA1-2, PB1-1,PC1-1	1~378	379~483	484~509		
非リチPA1-3	1~509				
非リチPA1-4	1~129	130~329	330~509		
ノーマル PA2-1,PA2-2	1~65	66~109	110~509		
ノーマル PA2-3,PA2-4	1~59	60~159	160~509		
スーパ PA3-1,PA3-2	1~75	76~155	156~415	416~509	
スーパ PA3-6,PA3-7	1~28	29~58	59~403	59~403	404~509
スーパ PB3-1,PB3-2	1~18	19~37	38~415	38~415	416~509
ノーマル PA2-5,PA2-6	1~29	30~49	50~509		
ノーマル PA2-7,PA2-8	1~29	30~49	50~209	210~509	
スーパ PA4-1,PA4-2	1~9	10~19	20~79	80~479	480~509
特殊PG1-1	1~359	360~459	460~509		
特殊 PG1-7~PG1-10	1~59	60~109	110~259	260~509	
特殊 PB2-1,PB2-2	1~19	20~79	80~359	360~509	
特殊PG3-1	1~169	170~229	230~509		
上記以外(当り)	1~9	10~19	20~79	80~359	360~509

(B)

部材系予告パターン決定テーブル

172B

変動パターン	YBP2-1	YBP2-2
非リチ PA1-5,PA1-6	1~509	
特殊 PG1-2,PG1-3	1~92	93~509

(C)

部材系予告パターン決定テーブル

172C

変動パターン	YBP3-1	YBP3-2
スーパ PA3-3~PA3-5	1~421	422~509
スーパ PA3-8~PA3-10	1~348	349~509
スーパ PA4-3~PA4-5, PA4-8~PA4-10, PA5-3~PA5-5, 特殊 PG1-7~PG1-10	1~232	233~509

(D)

部材系予告パターン決定テーブル

172D

変動パターン	YBP4-1	YBP4-2
スーパ PB3-3~PB3-6	1~312	313~509
スーパ PB5-1, PB5-3~PB5-6	1~208	209~509

【図 40】

181

予告演出制御パターンテーブル

予告演出制御パターン	予告パターン	内容
CYAP1-1	YAP1-1	第1ステップのみ
CYAP1-2	YAP1-2	第2ステップまで
CYAP1-3	YAP1-3	第3ステップまで
CYAP1-4	YAP1-4	第4ステップまで
CYAP1-5	YAP1-5	再変動1回時
CYAP1-6	YAP1-6	再変動2回時(低信頼度)
CYAP1-7	YAP1-7	再変動2回時(高信頼度)
CYAP1-8	YAP1-8	再変動3回時(低信頼度)
CYAP1-9	YAP1-9	再変動3回時(高信頼度)
CYAP2-1	YAP2-1	本動作型演出YN2-1
CYAP2-2	YAP2-2	本動作型演出YN2-2
CYAP2-3	YAP2-3	本動作型演出YN2-3
CYAP2-4	YAP2-4	本動作型演出YN2-4
CYAP2-5	YAP2-5	本動作型演出YN2-5
CYAP2-6	YAP2-6	本動作型演出YN2-6
CYAP2-7	YAP2-7	本動作型演出YN2-7
CYAP2-8	YAP2-8	本動作型演出YN2-8
CYAP2-9	YAP2-9	本動作型演出YN2-9
CYAP2-10	YAP2-10	本動作型演出YN2-10
CYAP3-1	YAP3-1	本動作型演出YN3-1
CYAP3-2	YAP3-2	本動作型演出YN3-2
CYAP3-3	YAP3-3	本動作型演出YN3-3
CYAP3-4	YAP3-4	本動作型演出YN3-4
CYAP3-5	YAP3-5	本動作型演出YN3-5
CYAP3-6	YAP3-6	本動作型演出YN3-6
CYAP3-7	YAP3-7	本動作型演出YN3-7
CYAP3-8	YAP3-8	本動作型演出YN3-8
CYAP3-9	YAP3-9	本動作型演出YN3-9
CYAP3-10	YAP3-10	本動作型演出YN3-10
CYBP1-1	YBP1-1	第1ステップのみ(低信頼度)
CYBP1-2	YBP1-2	第2ステップまで
CYBP1-3	YBP1-3	第3ステップまで
CYBP1-4	YBP1-4	第1ステップのみ(高信頼度)
CYBP2-1	YBP2-1	再変動1回時(低信頼度)
CYBP2-2	YBP2-2	再変動1回時(高信頼度)
CYBP3-1	YBP3-1	再変動2回時(低信頼度)
CYBP3-2	YBP3-2	再変動2回時(高信頼度)
CYBP4-1	YBP4-1	再変動3回時(低信頼度)
CYBP4-2	YBP4-2	再変動3回時(高信頼度)

【図 39】

180

図柄変動制御パターンテーブル

図柄変動制御パターン	変動パターン
CPA1-1	非リチPA1-1
⋮	⋮
CPA1-6	非リチPA1-6
CPB1-1	非リチPB1-1
⋮	⋮
CPC1-2	非リチPC1-2
CPA2-1	ノーマルPA2-1
⋮	⋮
CPC3-4	スーパPC3-4
CPA2-4	ノーマルPA2-4
⋮	⋮
CPE2-1	スーパPE2-1
CPG1-1	特殊PG1-1
⋮	⋮
CPG3-1	特殊PG3-1

【図 41】

182

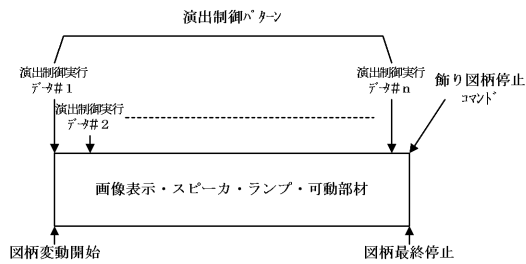
各種演出制御パターンテーブル

各種演出制御パターン	内容
CST1-1	15回開放遊技開始報知(再抽選なし)
CST1-2	15回開放遊技開始報知(再抽選あり)
CST2-1	2回開放遊技開始時演出
CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(再抽選なし)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(再抽選あり)
⋮	⋮
CRE1-1	2回開放遊技中演出
⋮	⋮
GED1-1	15回開放遊技終了報知(再抽選なし)
GED1-2	15回開放遊技終了報知(再抽選あり)
GED2-1	2回開放遊技終了時演出

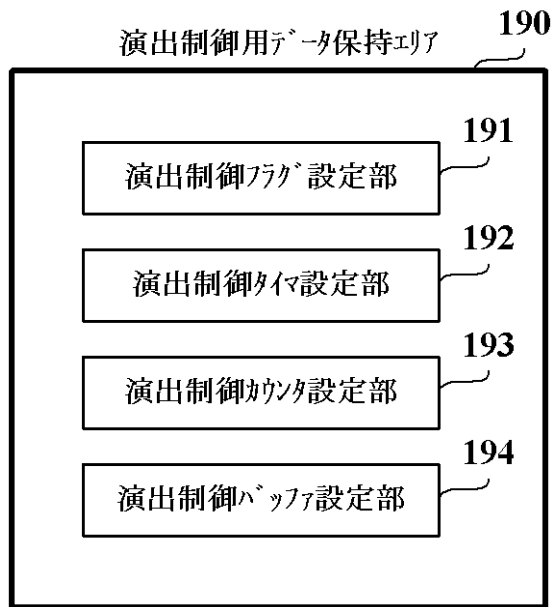
【図 42】

演出制御パターン	
演出制御 実行データ # 1	演出制御プロセッサ判定値 # 1
	表示制御データ # 1
	音声制御データ # 1
	ランプ制御データ # 1
演出制御 実行データ # 2	可動部材制御データ # 1
	演出制御プロセッサ判定値 # 2
	表示制御データ # 2
	音声制御データ # 2
演出制御 実行データ # n	ランプ制御データ # 2
	可動部材制御データ # 2
	⋮
	⋮
	演出制御プロセッサ判定値 # n
	表示制御データ # n
	音声制御データ # n
	ランプ制御データ # n
	可動部材制御データ # n
	演出制御プロセッサ判定値 # n + 1
	終了コード

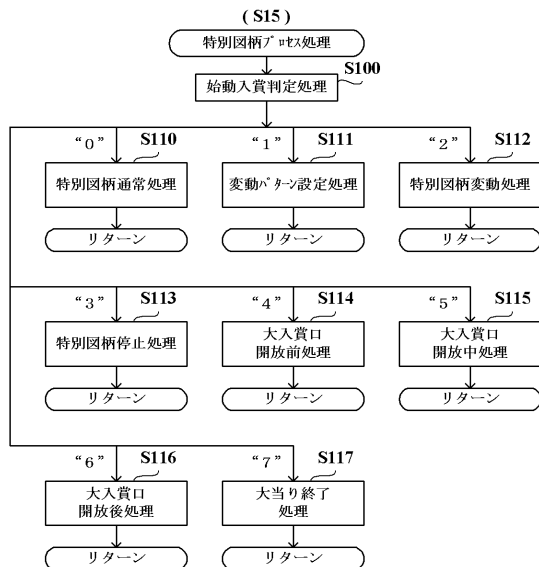
【図 4 3】



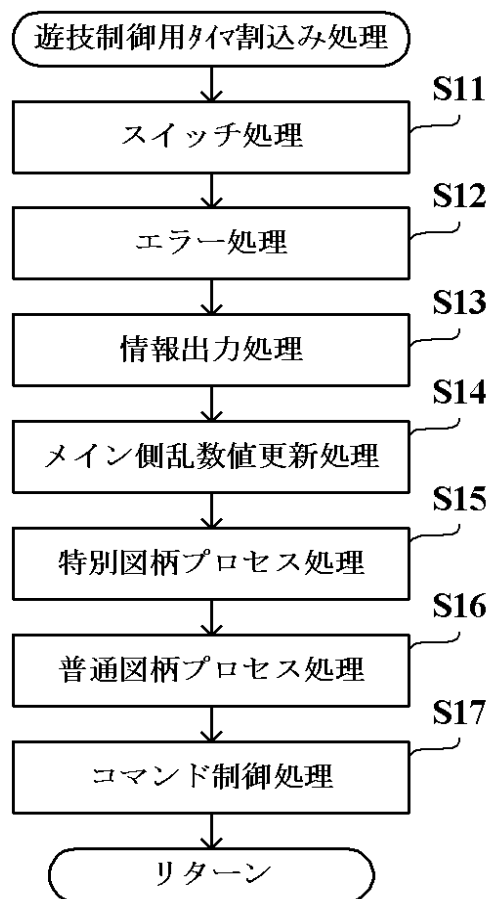
【図 4 4】



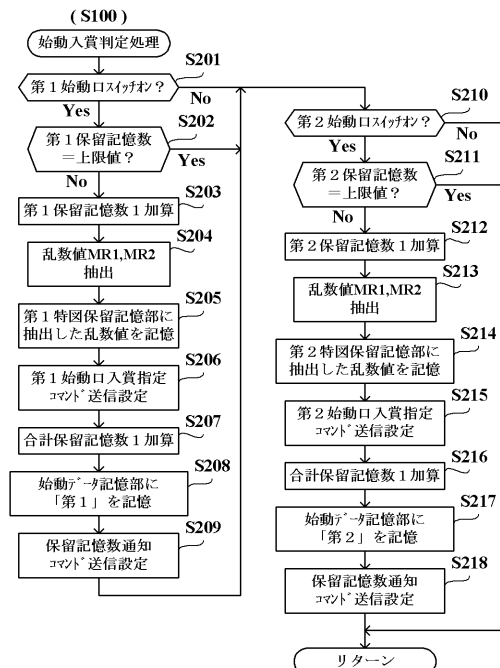
【図 4 6】



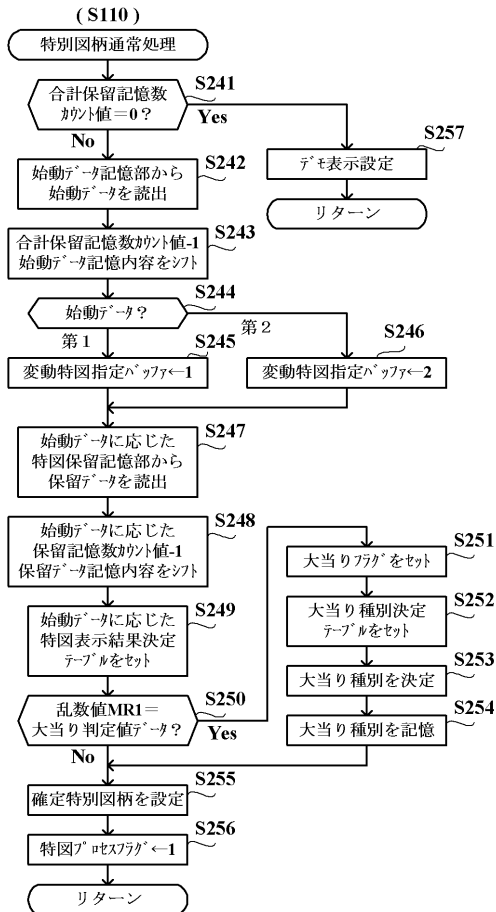
【図 4 5】



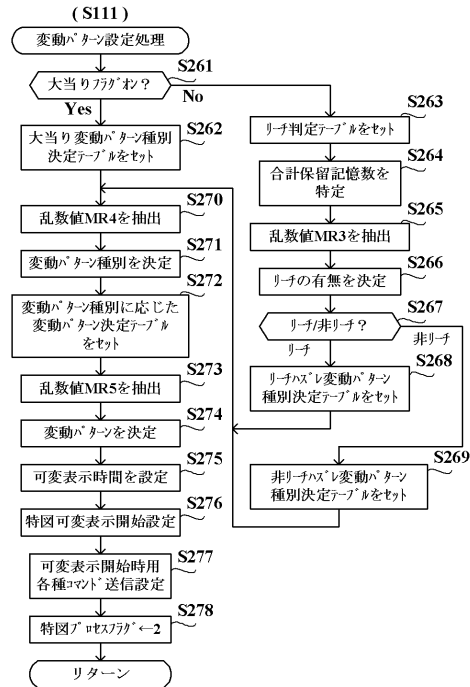
【図 4 7】



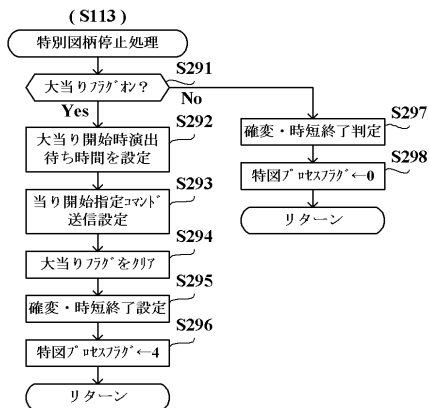
【図 48】



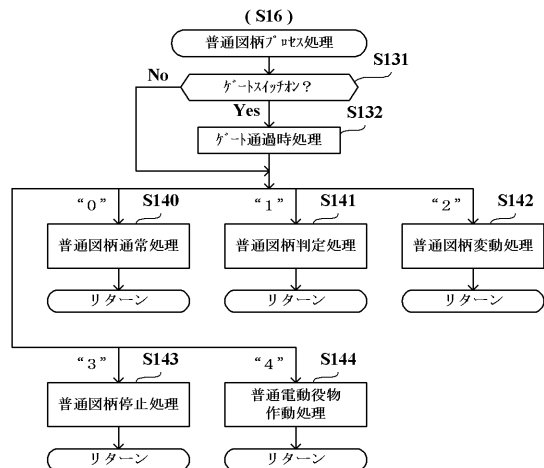
【図 49】



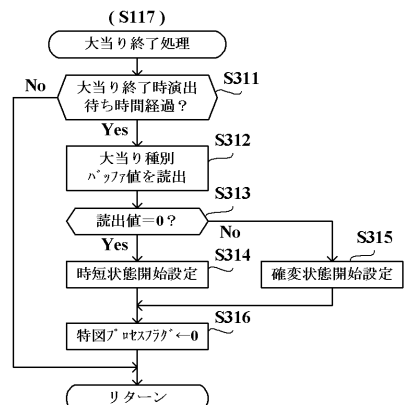
【図 50】



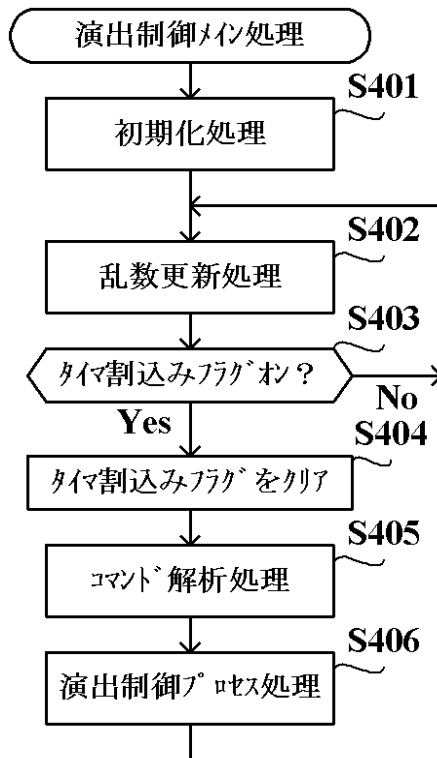
【図 52】



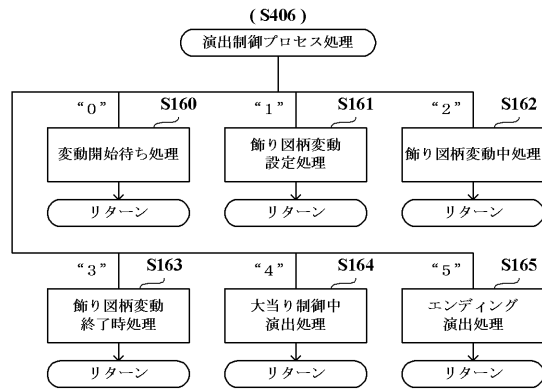
【図 51】



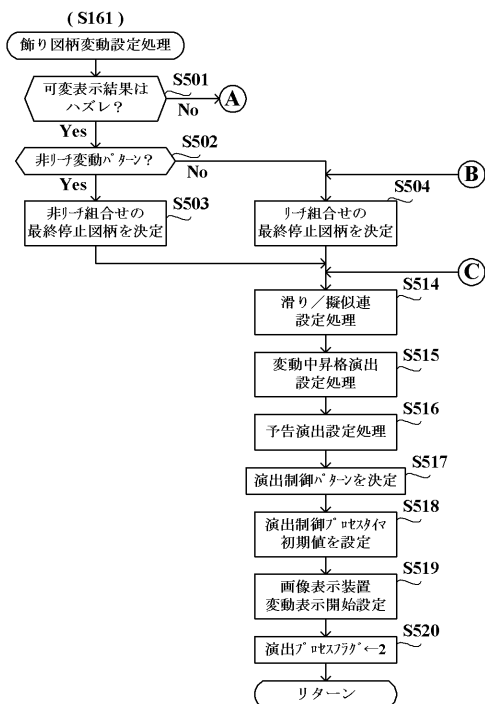
【図 5 3】



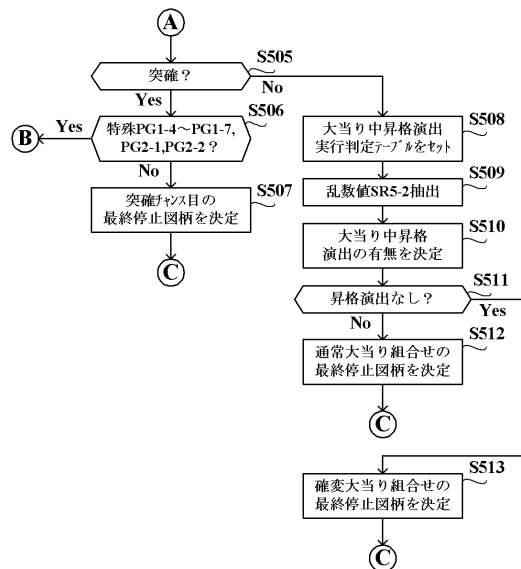
【図 5 4】



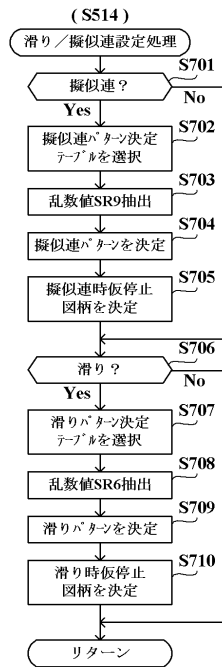
【図 5 5】



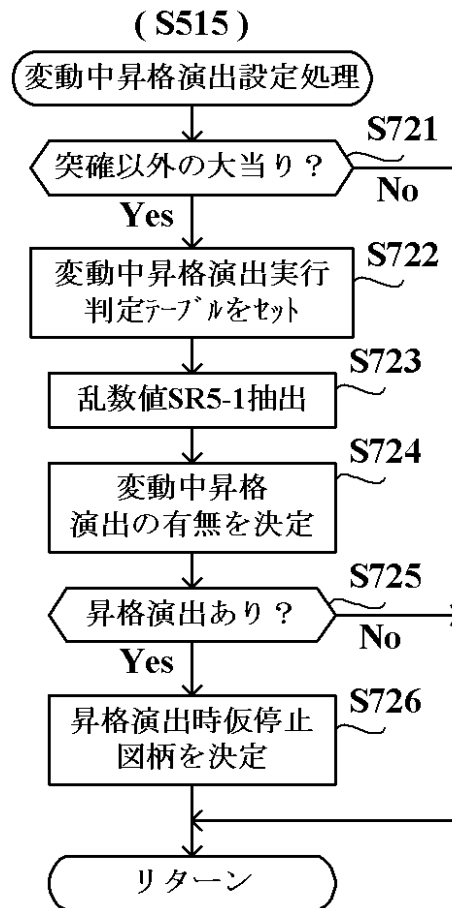
【図 5 6】



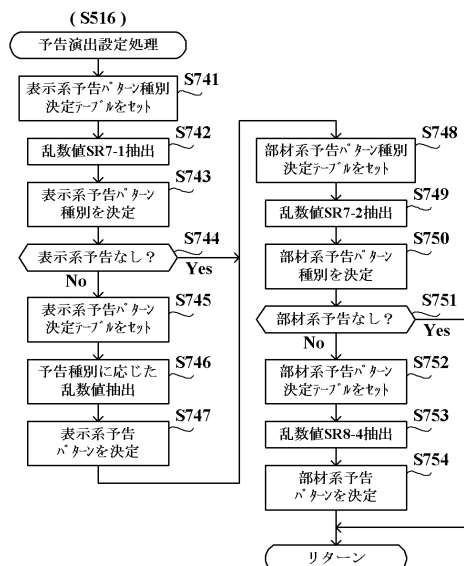
【図 57】



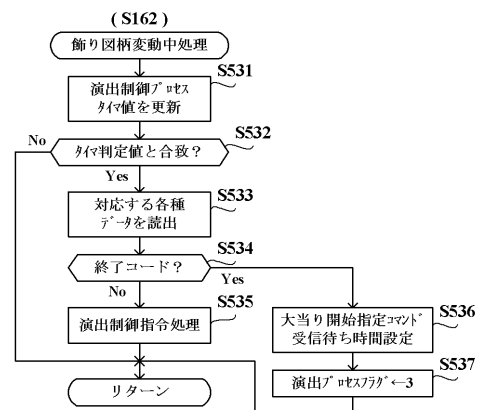
【図 58】



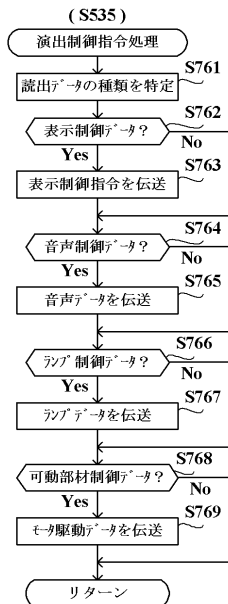
【図 59】



【図 60】



【図 6 1】



【図 6 2】

(A) 予告パターン決定割合 (表示系予告CAY1)

変動パターン	表示系予告パターン				
	予告なし	YAP1-1	YAP1-2	YAP1-3	YAP1-4
非リ-PA1-1など(なし)	284/499	150/499	65/499	0	0
リ-PA2-1など(なし)	68/499	167/499	167/499	97/499	0
ス-PA3-1など(なし)	34/499	25/499	40/499	150/499	250/499
ス-PA4-1など(大当り)	19/499	15/499	25/499	100/499	340/499
特殊PG1-1(通常時)	199/499	200/499	100/499	0	0
特殊PG1-7~PG1-10(通常時)	49/499	100/499	100/499	200/499	0
特殊PG2-1,PG2-2(確変時)	19/499	15/499	25/499	100/499	340/499
特殊PG3-1(時短時)	49/499	100/499	350/499	0	0

(B) 予告パターン決定割合 (表示系予告CAY2)

変動パターン	表示系予告パターン				
	予告なし	YAP2-1	YAP2-2	YAP2-3	YAP2-4
非リ-PA1-1など(なし)	1009/1009	0	0	0	0
リ-PA2-1など(なし)	409/1009	0	400/1009	200/1009	0
ス-PA3-1など(なし)	159/1009	0	200/1009	650/1009	0
ス-PA4-1など(大当り)	59/1009	50/1009	100/1009	400/1009	400/1009
特殊PG1-1(通常時)	509/1009	300/1009	0	150/1009	50/1009
特殊PG1-7,PG1-8(通常時)	209/1009	0	300/1009	500/1009	0
特殊PG1-9,PG1-10(通常時)	208/1009	1/1009	300/1009	500/1009	0
特殊PG2-1,PG2-2(確変時)	459/1009	50/1009	100/1009	400/1009	0
特殊PG3-1(時短時)	409/1009	50/1009	100/1009	400/1009	50/1009

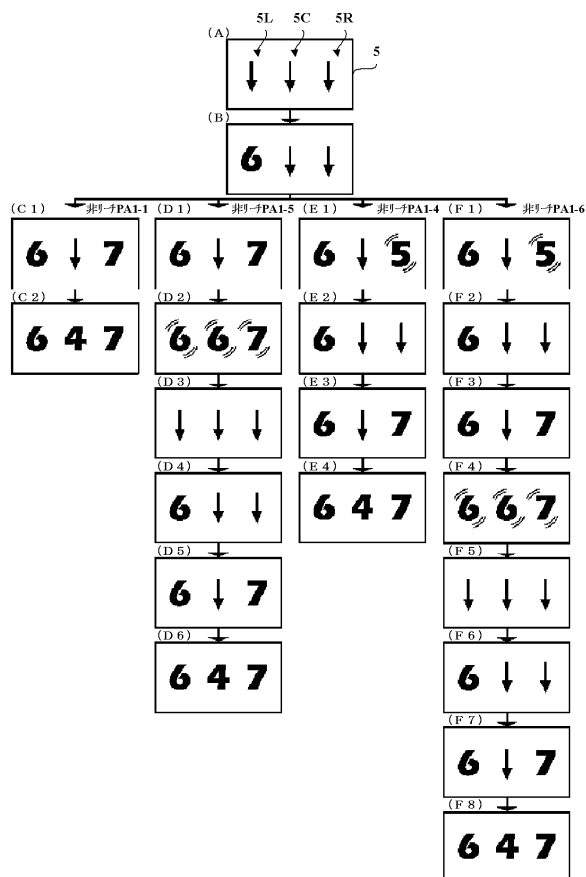
(C) 予告パターン決定割合 (表示系予告CAY3)

変動パターン	表示系予告パターン				
	予告なし	YAP3-1	YAP3-2	YAP3-3	YAP3-4
非リ-PA1-1など(なし)	263/1013	750/1013	0	0	0
リ-PA2-1など(なし)	273/1013	550/1013	190/1013	0	0
ス-PA3-1など(なし)	241/1013	500/1013	141/1013	131/1013	0
ス-PA4-1など(大当り)	93/1013	300/1013	100/1013	290/1013	230/1013
特殊PG1-1(通常時)	75/1013	579/1013	20/1013	0	339/1013
特殊PG1-7~PG1-10(通常時)	83/1013	425/1013	210/1013	90/1013	165/1013
特殊PG2-1,PG2-2(確変時)	96/1013	786/1013	0	0	131/1013
特殊PG3-1(時短時)	93/1013	690/1013	0	0	230/1013

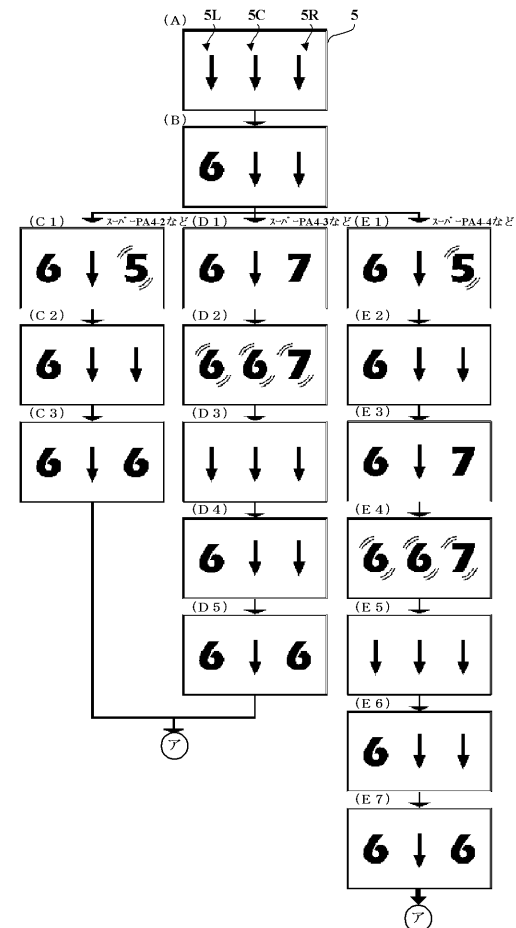
(D) 予告パターン決定割合 (部材系予告CBY1)

変動パターン	部材系予告パターン				
	予告なし	YBP1-1	YBP1-2	YBP1-3	YBP1-4
非リ-PA1-1など(なし)	378/509	105/509	26/509	0	0
リ-PA2-1など(なし)	65/509	44/509	400/509	0	0
ス-PA3-1など(なし)	75/509	80/509	360/509	94/509	0
ス-PA4-1など(大当り)	9/509	10/509	60/509	400/509	30/509
特殊PG1-1(通常時)	359/509	100/509	50/509	0	0
特殊PG1-7~PG1-10(通常時)	59/509	50/509	150/509	250/509	0
特殊PG2-1,PG2-2(確変時)	19/509	60/509	280/509	150/509	0
特殊PG3-1(時短時)	169/509	60/509	280/509	0	0

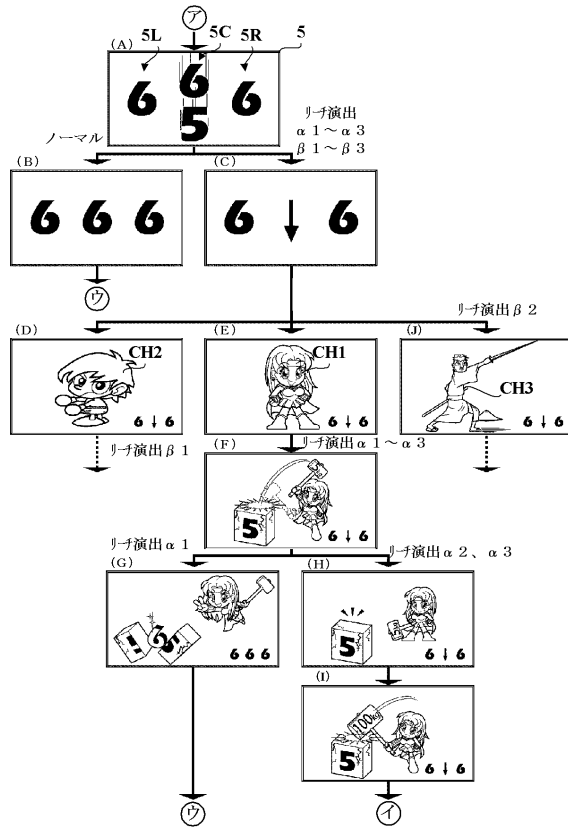
【図 6 3】



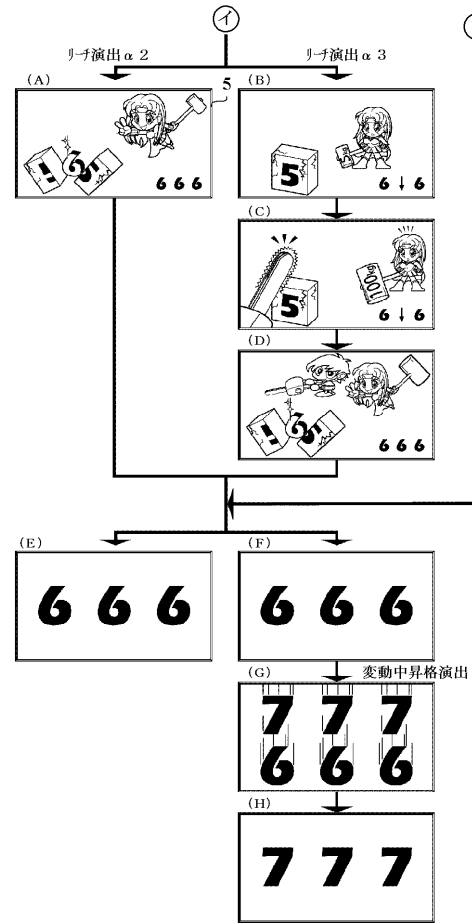
【図 6 4】



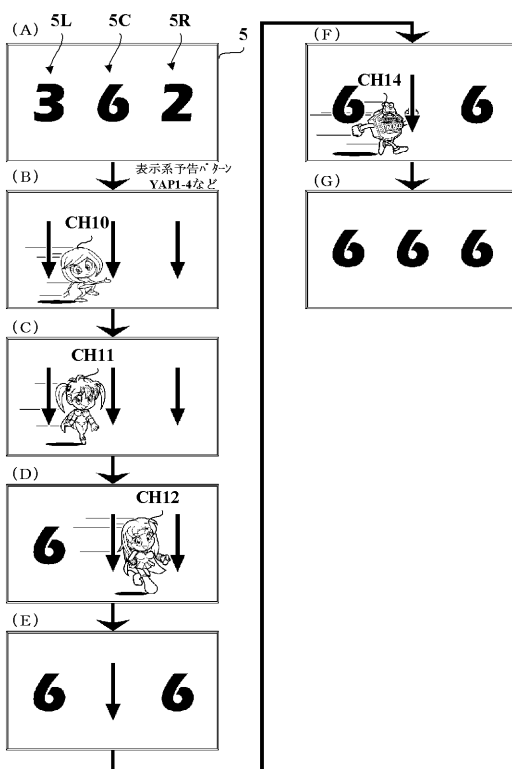
【図 65】



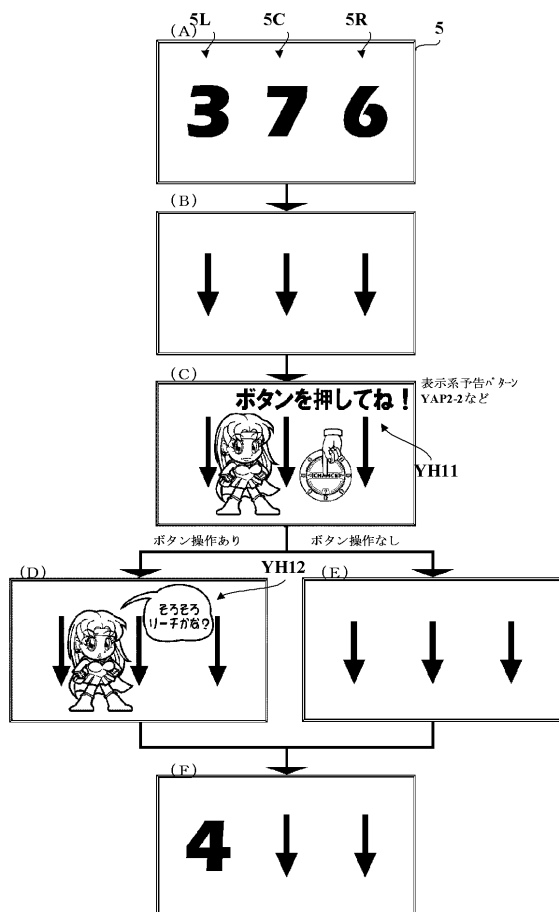
【図 66】



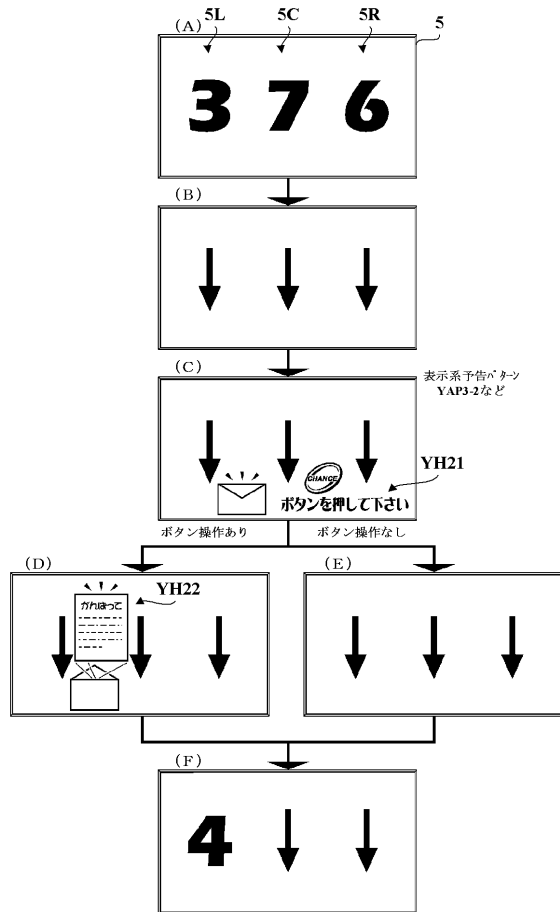
【図 67】



【図 68】



【図 69】

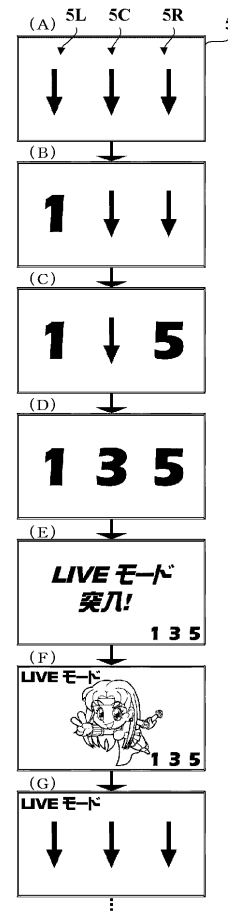


【図 71】

突然大当たり変動パターン

大当たり種別	変動パターン	内容
通常／確変	突然PT1-1	擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり
	突然PT1-2	擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当たり
	突然PT2-1	擬似連(再変動1回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり
	突然PT2-2	擬似連(再変動1回、滑り1回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当たり
	突然PT2-3	擬似連(再変動1回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当たり
	突然PT2-4	擬似連(再変動1回、滑り1回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当たり
	突然PT3-1	擬似連(再変動2回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり
	突然PT3-2	擬似連(再変動2回、滑り1回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり
	突然PT3-3	擬似連(再変動2回、滑り2回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり
	突然PT3-4	擬似連(再変動2回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当たり
	突然PT3-5	擬似連(再変動2回、滑り1回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当たり
	突然PT3-6	擬似連(再変動2回、滑り2回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当たり
	突然PT4-1	擬似連(再変動3回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり
	突然PT4-2	擬似連(再変動3回、滑り1回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり
	突然PT4-3	擬似連(再変動3回、滑り2回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり
	突然PT4-4	擬似連(再変動3回、滑り3回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当たり

【図 70】



【図 72】

(A) 大当たり変動パターン種別決定テーブル			201A
合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別	
0~2	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~200	スーパ-CA3-2	
	201~220	スーパ-CA3-3	
	221~241	突然CA5-1	
3~5	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~200	スーパ-CA3-2	
	201~210	スーパ-CA3-3	
	211~241	突然CA5-1	
6~8	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~199	スーパ-CA3-2	
	200	スーパ-CA3-3	
	201~241	突然CA5-1	

(B) 大当たり変動パターン種別決定テーブル			201B
合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別	
0~2	1~38	ノーマルCA3-1	
	39~123	スーパ-CA3-2	
	124~220	スーパ-CA3-4	
	221~241	突然CA5-1	
3~5	1~38	ノーマルCA3-1	
	39~123	スーパ-CA3-2	
	124~200	スーパ-CA3-4	
	201~241	突然CA5-1	
6~8	1~38	ノーマルCA3-1	
	39~123	スーパ-CA3-2	
	124~180	スーパ-CA3-4	
	181~241	突然CA5-1	

(C) 大当たり変動パターン種別決定テーブル			201C
合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別	
0~2	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~200	スーパ-CA3-2	
	201~215	スーパ-CA3-3	
	216~241	突然CA5-1	
3~5	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~200	スーパ-CA3-2	
	201~205	スーパ-CA3-3	
	206~241	突然CA5-1	
6~8	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~190	スーパ-CA3-2	
	191~195	スーパ-CA3-3	
	196~241	突然CA5-1	

(D) 大当たり変動パターン種別決定テーブル			201D
合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別	
0~2	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~200	スーパ-CA3-2	
	201~215	スーパ-CA3-4	
	216~241	突然CA5-1	
3~5	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~200	スーパ-CA3-2	
	201~205	スーパ-CA3-4	
	206~241	突然CA5-1	
6~8	1~74	ノーマルCA3-1	
	75~190	スーパ-CA3-2	
	191~195	スーパ-CA3-4	
	196~241	突然CA5-1	

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2001-224786 (JP, A)

「KODA KUMI FEVER LIVE IN HALL」, パチンコ必勝本Dream
s 2007年9月号, 株式会社総合図書, 2007年 9月 1日, p.92

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02