

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) **特 許 公 報 (B2)**

(11) 特許番号

特許第511594号
(P511594)

(45) 発行日 平成25年1月9日(2013.1.9)

(24) 登録日 平成24年10月19日 (2012.10.19)

(51) Int.Cl.

F 1

A 63 F 7/02 (2006.01)

A 63 F 7/02 320

請求項の数 1 (全 117 頁)

(21) 出願番号	特願2010-260650 (P2010-260650)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成22年11月22日 (2010. 11. 22)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2009-103468 (P2009-103468) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
原出願日	平成19年5月8日 (2007. 5. 8)	(74) 代理人	100095407 弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2011-31096 (P2011-31096A)	(72) 発明者	中島 和俊
(43) 公開日	平成23年2月17日 (2011. 2. 17)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
審査請求日	平成22年11月22日 (2010. 11. 22)		式会社三共内

審査官 香川 沙絵

[最終頁に続く](#)

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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

前記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決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決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決定するリーチ
決定手段と、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段と、

前記変動パターン種別決定手段により決定された1の変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から前記識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

前記変動パターン決定手段の決定結果に対応して、前記識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出実行手段とを備え、

前記演出実行手段は、

前記開始条件が1回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記識

別情報の変動表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させた後、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の再変動表示を開始させる再変動表示動作を複数回実行可能であるとともに、

前記複数の可変表示部にて前記識別情報の変動表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて予め定められた特殊組合せの前記識別情報を停止表示させる特殊停止表示動作を実行可能であり、

前記変動パターン種別決定手段は、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする複数種類のリーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、

10

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態としない複数種類の非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、

複数種類の前記リーチ変動パターン種別には、前記識別情報の可変表示中に特定の演出として前記特殊停止表示動作を1回実行した後に、前記識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態とするリーチ特定変動パターンを含むリーチ特定変動パターン種別があり、

複数種類の前記リーチ変動パターン種別は、前記再変動表示動作が行われた後に前記識別情報の可変表示状態が前記リーチ状態となったことに基づき実行する演出動作の種類により分類され、

複数種類の前記非リーチ変動パターン種別には、前記識別情報の可変表示中に前記特定の演出として前記特殊停止表示動作を1回実行し、停止表示された特殊組合せの前記識別情報を可変表示結果として導出表示する非リーチ特定変動パターンを含む非リーチ特定変動パターン種別と、前記特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがあり、

20

前記非リーチ特定変動パターンは、前記非リーチ通常変動パターンに比べて、前記識別情報の可変表示を開始してから可変表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が長くなるように設定され、

前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたときに、前記非リーチ通常変動パターン種別と比較して、低い割合で前記非リーチ特定変動パターン種別に決定し、

30

前記変動パターン決定手段は、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記変動パターン種別決定手段により決定された1のリーチ変動パターン種別に含まれる複数種類の前記リーチ変動パターンのいずれかに決定し、

前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、前記変動パターン種別決定手段によって前記非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに対応して、該非リーチ特定変動パターン種別に含まれる前記非リーチ特定変動パターンの中から前記識別情報の変動パターンを決定し、

前記遊技機は、さらに、

前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するためのリーチ決定用乱数と、前記変動パターン種別を決定するための変動パターン種別決定用乱数と、前記変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数とを更新する乱数更新手段を備え、

40

前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に制御するか否かに対応して前記特定遊技状態決定用乱数の値が割り当てられた特定遊技状態決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記特定遊技状態決定用乱数の値に基づき前記特定遊技状態に制御するか否かを決定し、

前記リーチ決定手段は、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かに対応して前記リーチ決定用乱数の値が割り当てられたリーチ決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記リーチ決定用乱数の値に基づきリーチ状態とするか否かを決

50

定し、

前記変動パターン種別決定手段は、複数種類の前記変動パターン種別に対応して前記変動パターン種別決定用乱数の値が割り当てられた変動パターン種別決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記変動パターン種別決定用乱数の値に基づき1の変動パターン種別を決定し、

前記変動パターン決定手段は、複数種類の前記変動パターン種別のそれぞれに含まれる変動パターンに対応して前記変動パターン決定用乱数の値が割り当てられた変動パターン決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記変動パターン決定用乱数の値に基づき1の変動パターンを決定する、

ことを特徴とする遊技機。

10

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

【背景技術】

【0002】

20

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

【0003】

可変表示ゲームの一例としては、始動入賞口を通過する遊技球の検出（可変表示の始動条件が成立したこと）に基づいて表示図柄の可変表示を行い、表示図柄の可変表示が完全に停止した際の停止図柄態様（可変表示結果）が予め定められた特定表示態様となっている場合を「大当たり」とするものがある。この可変表示ゲームにおいて「大当たり」となると、大入賞口又はアタッカと呼ばれる特別電動役物を開放状態とし、遊技者に対して遊技球の入賞が極めて容易となる状態を一定時間継続的に提供する。こうした状態を「特定遊技状態」あるいは「大当たり遊技状態」という。また、可変表示ゲームにおいて「大当たり」となる可能性のある所定の可変表示状態を「リーチ」（あるいは「リーチ状態」ともいう）として、表示図柄の可変表示状態が「リーチ」となったことに対応した様々な演出動作を行う遊技機が知られている。

30

【0004】

こうした遊技機としては、例えば変動種別カウンタCS1、CS2といった、2つの変動種別カウンタの値を用いることで、第1変動種別カウンタCS1の値に基づいてリーチ種別や大まかな図柄変動態様などを決定するとともに、第2変動種別カウンタCS2の値に基づいてより細かな図柄変動態様を決定するものが提案されている（例えば特許文献1）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2005-160763号公報（段落0209、0211、0212及び図30など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

50

特許文献 1 に記載の技術では、第 2 変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて決定される図柄変動態様が、リーチ発生後に最終停止図柄が停止するまでの経過時間（変動図柄数）などといったものであり、リーチ発生前の図柄変動態様については考慮されていなかった。そこで、リーチ発生前の図柄変動態様については、第 1 変動種別カウンタ S C 1 の値に基づいて決定することが考えられる。この場合、リーチ発生前の図柄変動態様を決定してからリーチ種別が決定されるようにすると、リーチ発生前の図柄変動態様に応じて複数種類のリーチ演出がそれぞれ実行される頻度に偏りが生じ、リーチ演出による適切な遊技興趣の向上が困難になるおそれがある。

【0007】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、リーチ演出による遊技興趣を適切に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】

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、始動条件（例えばステップ S 2 0 1 における Y e s の判定とステップ S 2 0 2 における N o の判定に基づき、ステップ S 2 0 3 ～ S 2 0 9 の処理が実行されたこと、あるいは、ステップ S 2 1 0 における Y e s の判定とステップ S 2 1 1 における N o の判定に基づき、ステップ S 2 1 2 ～ S 2 1 8 の処理が実行されたことなど）が成立した後に開始条件が成立したこと（例えばステップ S 2 3 1 にて N o と判定されたことなど）に基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄など）を可変表示する複数の可変表示部（例えば「左」、「中」、「右」の可変表示部 5 L、5 C、5 R など）を有する可変表示装置（例えば画像表示装置 5 など）を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当たり組合せの最終停止図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態など）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決定する事前決定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 3 8 及び S 2 3 9 の処理、あるいは、ステップ S 2 4 5 及び S 2 4 6 の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決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決定するリーチ決定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 6 5 ～ S 2 6 9 の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 6 2、S 2 6 4、S 2 7 0、S 2 7 1 の処理のいずれかを実行した後に、ステップ S 2 7 2 及び S 2 7 3 の処理を実行する部分など）と、前記変動パターン種別決定手段により決定された 1 の変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から前記識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 7 4 ～ S 2 7 6 の処理を実行する部分など）と、前記変動パターン決定手段の決定結果に対応して、前記識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 4 0 6 の演出制御プロセス処理を実行する部分など）とを備え、前記演出実行手段は、前記開始条件が 1 回成立したことに対応して、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の変動表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報を仮停止表示させた後、全ての前記複数の可変表示部にて前記識別情報の再変動表示を開始させる再変動表示動作（例えば「擬似連」の特定演出など）を 複数回実行可能であるとともに（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 5 5 4 にて擬似連 T P 2 - 1 ～ T P 2 - 3 のいずれかに決定する判定を行った後、ステップ S 5 1 7 にて決定した演出制御パターンに基づき、ステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行する部分など）、前記複数の可変表示部にて前記識別情報の変動表示を開始させてから、全ての前記複数の可変表示部にて予め定められた特殊組合せの前記識別情報を停止表示させる特殊停止表示動作を実行可能であり、前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状

10

20

30

40

50

態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とする複数種類のリーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態としない複数種類の非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定し、複数種類の前記リーチ変動パターン種別には、前記識別情報の可変表示中に特定の演出として前記特殊停止表示動作を1回実行した後に、前記識別情報の可変表示状態を前記リーチ状態とするリーチ特定変動パターンを含むリーチ特定変動パターン種別があり、複数種類の前記リーチ変動パターン種別は、前記再変動表示動作が行われた後に前記識別情報の可変表示状態が前記リーチ状態となったことに基づき実行する演出動作の種類により分類され、複数種類の前記非リーチ変動パターン種別には、前記識別情報の可変表示中に前記特定の演出として前記特殊停止表示動作を1回実行し、停止表示された特殊組合せの前記識別情報を可変表示結果として導出表示する非リーチ特定変動パターンを含む非リーチ特定変動パターン種別と、前記特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがあり、前記非リーチ特定変動パターンは、前記非リーチ通常変動パターンに比べて、前記識別情報の可変表示を開始してから可変表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が長くなるように設定され、前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたときに、前記非リーチ通常変動パターン種別と比較して、低い割合で前記非リーチ特定変動パターン種別に決定し、前記変動パターン決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、前記変動パターン種別決定手段により決定された1のリーチ変動パターン種別に含まれる複数種類の前記リーチ変動パターンのいずれかに決定し、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、前記変動パターン種別決定手段によって前記非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに対応して、該非リーチ特定変動パターン種別に含まれる前記非リーチ特定変動パターンの中から前記識別情報の変動パターンを決定し、前記遊技機は、さらに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するためのリーチ決定用乱数と、前記変動パターン種別を決定するための変動パターン種別決定用乱数と、前記変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数とを更新する乱数更新手段を備え、前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に制御するか否かに対応して前記特定遊技状態決定用乱数の値が割り当てられた特定遊技状態決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記特定遊技状態決定用乱数の値に基づき前記特定遊技状態に制御するか否かを決定し、前記リーチ決定手段は、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かに対応して前記リーチ決定用乱数の値が割り当てられたリーチ決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記リーチ決定用乱数の値に基づきリーチ状態とするか否かを決定し、前記変動パターン種別決定手段は、複数種類の前記変動パターン種別に対応して前記変動パターン種別決定用乱数の値が割り当てられた変動パターン種別決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記変動パターン種別決定用乱数の値に基づき1の変動パターン種別を決定し、前記変動パターン決定手段は、複数種類の前記変動パターン種別のそれぞれに含まれる変動パターンに対応して前記変動パターン決定用乱数の値が割り当てられた変動パターン決定用テーブルを用いて、前記乱数更新手段から抽出した前記変動パターン決定用乱数の値に基づき1の変動パターンを決定する。

【0009】

このような構成によれば、開始条件が1回成立したことに対応して、全ての複数の可変表示部にて識別情報の変動表示を開始させてから、全ての複数の可変表示部にて識別情報を仮停止表示させた後に全ての複数の可変表示部にて識別情報の再変動表示を開始させる再変動表示動作を複数回実行可能である。そして、複数種類のリーチ変動パターン種別は、再変動表示動作が行われた後に識別情報の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づき実行する演出動作の種類により分類される。リーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、複数種類のリーチ変動パターン種別のいずれかに決定される。これにより

10

20

30

40

50

、リーチ状態となったことに基づき実行される演出動作の種類が極端に偏ることを防止して、リーチ状態となったことに基づき実行される様々な種類の演出動作を所定の割合で実行して遊技興趣を向上させることができる。

また、リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、識別情報の可変表示状態をリーチ状態としない複数種類の非リーチ変動パターン種別のいずれかに決定する。この非リーチ変動パターン種別には、識別情報の可変表示中に特定の演出として特殊停止表示動作を1回実行して停止表示された特殊組合せの識別情報を可変表示結果とする非リーチ特定変動パターンを含む変動パターン種別と、特定の演出を実行しない非リーチ通常変動パターンを含む非リーチ通常変動パターン種別とがある。このとき、非リーチ特定変動パターン種別に決定されたことに対応して、変動パターン決定手段は、非リーチ特定変動パターン種別に含まれる非リーチ特定変動パターンの中から識別情報の変動パターンを決定できる。これにより、識別情報の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、特定の演出として特殊停止表示動作を実行できるようにして多様な演出を可能にし、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0010】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、前記識別情報の可変表示中に特定の演出(例えば「滑り」、「疑似連」、「イントロ」、「発展チャンス目終了」の特定演出など)を実行する変動パターン種別(例えば非リーチCA1-4の変動パターン種別など)を含む複数種類の変動パターン種別(例えば非リーチCA1-1~CA1-4、CB1-1~CB1-3、CC1-1~CC1-3など)のいずれかに決定し(例えばCPU103がステップS271の処理を実行した後にステップS272及びS273の処理を実行する部分など)、前記変動パターン決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、前記変動パターン種別決定手段によって前記特定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、前記識別情報の変動パターンを、前記特定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターン(例えば非リーチPA1-4~PA1-7の変動パターンなど)のいずれかに決定する(例えばCPU103がステップS273にて非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定する旨の判定を行ったことに対応して、ステップS274にてハズレ変動パターン判定テーブル138Aをセットした後、ステップS275及びS276の処理を実行する部分など)。

20

30

【0011】

このような構成において、変動パターン種別決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して、識別情報の可変表示中に特定の演出を実行する変動パターン種別を含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。このとき、特定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、変動パターン決定手段は、識別情報の変動パターンを、特定の演出を実行するために予め用意された複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定する。これにより、識別情報の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、特定の演出を実行できるようにして多様な演出を可能にし、遊技興趣を向上させることができる。

40

また、変動パターン種別決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応してリーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する一方で、リーチ決定手段によってリーチ状態としない旨の決定がなされたことに対応して特定の演出を実行する変動パターン種別を含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。そして、変動パターン決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたことに対応して、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチ変動パターンのいずれかに決定する一方で、リーチ状態としない旨の決定がなされたこと、及び、変動パターン種別決定手段によって特定の演出を実行する変動パターン種別に決定されたことに対応して、特定の演出を実行するための複数種類の非リーチ変動パターンのいずれかに決定する。このように、

50

変動パターン種別決定手段や変動パターン決定手段は、リーチ決定手段によってリーチ状態とする旨の決定がなされたか否かに応じて、異なる決定を行う。そのため、変動パターン種別を決定するために用いられる乱数値を示す数値データとして、リーチ状態とするか否かの決定結果に関わりなく共通の数値データを用いることができ、識別情報の変動パターンを決定するために用いられる乱数値を示す数値データとして、リーチ状態とするか否かの決定結果に関わりなく共通の数値データを用いることができる。これにより、乱数値を示す数値データの更新を行うために実行される乱数更新処理などにおける処理量を低減して、プログラム量の削減を図ることができる。

【0012】

(3) 上記(2)の遊技機において、前記演出実行手段は、前記変動パターン決定手段によって決定された非リーチ変動パターンに対応した前記特定の演出として、前記再変動表示動作を行う(例えば変動パターン指定コマンド81XXHで指定された変動パターンが非リーチPA1-5の変動パターンであることに对应して、演出制御用CPU120がステップS554にて擬似連TP2-1に決定する判定を行った後、ステップS517にて決定した演出制御パターンに基づき、ステップS162の飾り図柄変動中処理を実行する部分など)。

10

【0013】

このような構成においては、非リーチ変動パターンに対応した特定の演出として、再変動表示動作が行われる。これにより、識別情報の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、リーチ状態となることに対する期待感を長時間にわたり持続させ、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0014】

(4) 上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに基づいて、前記識別情報の可変表示において前記複数の可変表示部に停止表示する識別情報を決定する識別情報決定手段(例えば演出制御用CPU120がステップS501~S513、S558、S576の処理を実行する部分など)を備え、前記演出実行手段は、前記再変動表示動作において、全ての前記複数の可変表示部にて予め定められた特殊組合せの識別情報(例えば擬似連チャンス目など)を仮停止表示させた後に再変動表示を開始させ、前記識別情報決定手段は、前記特殊組合せとはならないように設定された決定用テーブル(例えば最終停止図柄決定テーブル160A~160Dなど)を用いて、前記識別情報の可変表示結果として停止表示する識別情報を決定する(例えば演出制御用CPU120がステップS503~S505の処理を実行する部分など)。

30

【0015】

このような構成においては、特殊組合せとはならないように設定された決定用テーブルを用いて、識別情報の可変表示結果として停止表示する識別情報が決定される。これにより、再変動表示動作において識別情報を仮停止表示したのか、識別情報の可変表示結果を停止表示したのかについて、遊技者に誤解を与えてしまうことを防止できる。

【0016】

(5) 上記(1)~(4)のいずれかの遊技機において、前記始動条件は成立したが前記開始条件は成立していない可変表示の保留データを記憶する保留記憶手段(例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部152Bなど)を備え、前記変動パターン種別決定手段は、前記リーチ決定手段によって前記リーチ状態としない旨の決定がなされたことに对应して、前記保留記憶手段における保留データの記憶数(例えば合計保留記憶数など)が所定数(例えば「1」、「2」、「3、4」、「5~8」のいずれか)以上であるときには、当該記憶数が所定数未満であるときに比べて、前記識別情報の可変表示中に特定の演出を実行する変動パターン種別に決定する割合が低くなるように設定された決定用テーブル(例えば非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Aなど)を用いて、前記識別情報の変動パターン種別を決定する。

40

【0017】

50

このような構成においては、保留記憶手段における保留データの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識別情報の可変表示中に特定の演出を実行する変動パターン種別に決定する割合が、低くなる。これにより、保留データの記憶数が所定数以上となった場合に、識別情報の平均変動時間を短縮して、始動条件が不成立となる入賞を減らすことができる。

【0018】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたことに基づいて、前記特定表示結果となる前記識別情報の可変表示態様を複数種類の特定可変表示種別(例えば通常大当り、第1確変～第3確変、突確の大当り種別など)のいずれかに決定する特定可変表示種別決定手段(例えばCPU103がステップS248及びS249の処理を実行する部分など)を備え、前記変動パターン種別決定手段は、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたことに対応して、前記特定可変表示種別決定手段による決定結果に応じて異なる変動パターン種別を含むように設定された決定用テーブル(例えば大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iなど)を用いて、前記識別情報の変動パターン種別を決定する(例えばCPU103がステップS262の処理を実行した後にステップS272及びS273の処理を実行して、ノーマルCA3-1、スーパーCA3-2～CA3-8、CB3-1～CB3-5、特殊CA4-1、CA4-2、CB4-1、CB4-2、CC4-1、CC4-2の変動パターン種別のいずれかに決定する部分など)。

【0019】

このような構成においては、複数種類の変動パターン種別が特定可変表示種別決定手段による決定結果に応じて異なる変動パターン種別を含むように設定される。これにより、特定可変表示種別の決定結果に応じて異なる演出を可能にし、遊技興趣を向上させることができる。

【0020】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、遊技機における遊技状態を、前記特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態(例えば確変状態や時短状態など)と、通常遊技状態(例えば通常状態など)とのいずれかに制御する遊技状態制御手段(例えばCPU103がステップS303やステップS314、S315の処理を実行した後に、ステップS239、S246の処理やステップS140～S144の処理を実行する部分など)を備え、前記変動パターン種別決定手段は、前記遊技状態制御手段によって制御されている遊技状態に応じて異なる変動パターン種別を含むように設定された決定用テーブル(例えば図11(D)に示す設定により選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132I、図12(D)に示す設定により選択される小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133C、リーチHA2-1～HA2-3、HB2-1、HC2-1のリーチ判定に応じて選択されるリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135C、非リーチHA1-1～HA1-5、HB1-1、HB1-2、HC1-1、HC1-2の非リーチ判定に応じて選択される非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cなど)を用いて、前記識別情報の変動パターン種別を決定する。

【0021】

このような構成においては、複数種類の変動パターン種別が遊技状態制御手段によって制御されている遊技状態に応じて異なる変動パターン種別を含むように設定される。これにより、遊技機における遊技状態に応じて異なる演出を可能にし、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

- 【図 3】 擬似連チャンス目、発展チャンス目、突確チャンス目を示す説明図である。
- 【図 4】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 5】 主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。
- 【図 6】 変動パターンを例示する図である。
- 【図 7】 変動パターンを例示する図である。
- 【図 8】 特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 9】 大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 10】 大当たり用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 11】 大当たり用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 12】 小当たり用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図 13】 リーチ判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 14】 リーチ用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 15】 非リーチ用変動パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 16】 当り変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 17】 当り変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 18】 ハズレ変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 19】 ハズレ変動パターン判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 20】 遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 21】 演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。
- 【図 22】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。 20
- 【図 23】 左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 24】 最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。
- 【図 25】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 26】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 27】 特定演出パターン判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 28】 昇格演出実行判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 29】 仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 30】 仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 31】 擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
- 【図 32】 仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。 30
- 【図 33】 仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 34】 予告パターン種別判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 35】 予告パターン判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 36】 予告パターン判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 37】 予告パターン判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 38】 制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 39】 制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 40】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。
- 【図 41】 遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 42】 特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。 40
- 【図 43】 始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 44】 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 45】 大入賞口開放回数最大値の設定例を示す説明図である。
- 【図 46】 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 47】 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 48】 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 49】 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 50】 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 51】 保留記憶増加表示処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 52】 保留記憶表示における動作例を示す図である。 50

【図 5 3】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 4】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 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】特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図 5 7】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】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】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図 6 0】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図 6 1】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 6 2】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 6 3】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 6 4】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 6 5】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 6 6】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 6 7】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 6 8】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図 6 9】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。
【発明を実施するための形態】

【0023】

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。

【0024】

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

【0025】

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

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

【0026】

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もよい。

10

【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。)が含まれていればよい。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄(大当り組合せを構成しない図柄)が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。

20

【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。

30

【0029】

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

40

【0030】

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

【0031】

加えて、画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されてい

50

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

【0032】

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

【0033】

なお、始動入賞記憶表示エリア 5 Hでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア 5 Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア 5 Hに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 Hとともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A及び第 2 特別図柄表示装置 4 Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 Aと第 2 保留表示器 2 5 Bとが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 Aは、普通入賞球装置 6 Aが形成する第 1 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第 1 保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 2 5 Bは、普通可変入賞球装置 6 Bが形成する第 2 始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第 2 保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 2 5 Aと第 2 保留表示器 2 5 Bはそれぞれ、例えば第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LEDを含んで構成されている。

【0034】

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

通電動役物用ソレノイドがオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置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。

【0035】

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值（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ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值以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ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。

【0036】

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、所定の大入賞口扉用ソレノイドによって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用ソレノイドがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用ソレノイドがオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ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14個）の遊技球が賞球として払い出される。

【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のLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20は、例えば「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。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。

【0038】

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

10

【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。

20

【0040】

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

30

【0041】

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

40

【0042】

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

50

(大当り図柄)が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄(小当り図柄)が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となり、大当り図柄や小当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「5」を示す数字を小当り図柄とし、「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や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

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

20

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

30

40

【0045】

また、15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当り状態が終了した後には、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特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、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態及び小当り遊技状態以外の遊技状態のことであり、パチンコ遊技機1の初

50

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

10

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

20

【0047】

30

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

40

【0048】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可

50

動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。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されて行われるようにしてもよい。確変状態と時短状態とでは、行われる制御が異なるようにしてもよいし、行われる制御の組合せ（同一の制御を含んでも含まなくてもよい）が異なるようにしてもよい。

【0049】

画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。すなわち、画像表示装置5の表示領域では、第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が成立したことに基づいて、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させ、例えば「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）する。なお、確定飾り図柄を停止表示する手順としては、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて所定順序で飾り図柄を停止表示するものに限定されず、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて同時に確定飾り図柄となる飾り図柄を停止表示するものが含まれていてもよい。

【0050】

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

【0051】

また、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定されている。

【0052】

「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lと「右」の飾り図柄

表示エリア 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。

【0053】

「擬似連」の特定演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大4回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、図3（A）に示す擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア 5 L に表示（停止表示または仮停止表示）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア 5 R に表示される飾り図柄である。なお、擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていけばよい。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

「発展チャンス目終了」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特定演出では、「発展チャンス目」の特定演出で仮停止表示される発展チャンス目 H C 1～H C 8 のいずれかが、確定飾り図柄として停止表示される。

【0057】

さらに、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出や特定演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像を表示することなどといった、飾り図柄の可変表示態様以外の表示態様により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演

出が実行されることがある。この実施の形態では、「キャラクタ表示」、「ステップアップ画像」、「メール表示」といった予告演出が実行可能に設定されている。

【0058】

「キャラクタ表示」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各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る以前に、画像表示装置5の表示領域における所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。

【0059】

「ステップアップ画像」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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にて飾り図柄を仮停止表示させる以前に、画像表示装置5の表示領域にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示が行われることがある。なお、「ステップアップ画像」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。

【0060】

「メール表示」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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にて飾り図柄を仮停止表示させる以前に、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示を変更させるといった、演出動作が変化する演出表示が行われる。

【0061】

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

【0062】

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

【0063】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち通常大当り図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定の通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確定図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当り図柄となることに対応して、所定のリー

10

20

30

40

50

ーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「通常」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」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。

【0064】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当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、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、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」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当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、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、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「第1確変」の可変表示態様と称される。こうして「第1確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0065】

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、可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当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。このように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、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、確変大当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「第2確変」の可変表示態様と称される。こうして「第2確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」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。

【0066】

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、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「第3確変」の可変表示態様と称される。こうして「第3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。

【0067】

このように、飾り図柄の可変表示態様が「第1確変」や「第2確変」となる場合には、飾り図柄の可変表示にて確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることで、15ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となることが確定する。その一方で、飾り図柄の可変表示態様が「第3確変」となる場合には、可変表示態様が「通常」となる場合と同様に、飾り図柄の可変表示にて通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。そのため、可変表示態様が「第3確変」となる場合には、確変状態となるか否かを、飾り図柄の可変表示結果からは遊技者が認識することはできない。すなわち、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、大当り遊技状態に制御されることが確定する特定表示結果に含まれるとともに、確変状態に制御されることが確定する特別表示結果に含まれる。その一方で、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、確変状態に制御されることが確定しない特別表示結果以外の特定表示結果に含まれる。

10

【0068】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されること、あるいは、図3(B)に示す発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されること、あるいは、図3(C)に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目TC1～TC4は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「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、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄である「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。

20

30

【0069】

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

40

50

【0070】

可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「通常」、「第1確変」、「第3確変」のいずれかである場合には、飾り図柄の可変表示中に、特定変動表示としての変動中昇格演出が実行されることがある。変動中昇格演出では、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの有効ライン上に通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組合せとなる飾り図柄と、通常大当たり組合せとなる飾り図柄のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、飾り図柄の可変表示態様が「通常」や「第3確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、可変表示態様が「第1確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に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。

10

【0071】

可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「通常」と「第3確変」のいずれかである場合には、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態に制御された後、その15ラウンド大当たり状態が終了するまでの期間にて、確変状態に制御するか否かの報知演出としての大当たり中昇格演出が実行される。ここで、大当たり中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、15ラウンド大当たり状態の終了後における最初の特別図柄や飾り図柄の変動中に、大当たり中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。15ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

20

30

【0072】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。一例として、大当たり中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させ、通常図柄と、確変図柄のうちいずれかを、演出表示結果として停止表示させる。このとき、大当たり中昇格失敗演出では通常図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当たり中昇格成功演出では確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。他の一例として、大当たり中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行う。このとき、大当たり中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念!」という演出画像の表示を行う一方、大当たり中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「確変!」という演出画像の表示を行う。特図ゲームにおける確定特別図柄として「7」の数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「第3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、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行することにより、確変状態となる昇格がある旨を報知する。特図ゲームにおける確定特別図柄として「3」の数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「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、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行せず、確変状態となる昇格がある旨の報知は行われない。

40

50

【0073】

画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して「左」の色図柄表示エリア5Aにおける色図柄の可変表示が行われ、第2特別図柄表示装置4Bによる第1特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して「右」の色図柄表示エリア5Bにおける図柄の可変表示が行われる。そして、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにて確定特別図柄が停止表示されるときには、「左」の色図柄表示エリア5Aにて確定色図柄が停止表示される。一例として、第1特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリア5Aでは確定色図柄として「黄色」を示す色図柄が停止表示される。また、第1特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかが停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリア5Aでは確定色図柄として「赤色」を示す色図柄が停止表示される。さらに、第1特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄としてハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄が停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリア5Aでは確定色図柄として「青色」を示す色図柄が停止表示される。その一方で、第1特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄として小当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、「左」の色図柄表示エリア5Aでは確定色図柄として「緑色」を示す色図柄が停止表示される。第2特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかが停止表示される場合には、「右」の色図柄表示エリア5Bでは確定色図柄として「赤色」を示す色図柄が停止表示される。第2特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄としてハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄が停止表示される場合には、「右」の色図柄表示エリア5Bでは確定色図柄として「青色」を示す色図柄が停止表示される。

10

20

【0074】

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。

30

【0075】

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

40

【0076】

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

50

各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 1 2 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0077】

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

10

【0078】

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

20

【0079】

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

【0080】

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

30

40

【0081】

中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置 5 における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 8 L、8 R からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED の点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 4（A）は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE（コマンドの分類）を示し、2 バイト目は EXT（コマンドの種類）を表す。MODE データの先頭ビット（ビット 7）は必ず「1」とされ、EXT デ

50

ータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0082】

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

【0083】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図4(B)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前判定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」のいずれとなるかの当たり種別判定結果に対応して、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンド8C00Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の判定結果を示す第1可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C01Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「通常」となる旨の判定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第1確変」となる旨の判定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第2確変」となる旨の判定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第3確変」となる旨の判定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C05Hは、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「突確」となる旨の判定結果を示す第6可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C06Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の判定結果を示す第7可変表示結果通知コマンドである。

20

30

【0084】

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。

【0085】

40

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

【0086】

コマンドA1XXHは、15ラウンド大当たり状態に対応して、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する15ラウンド大当たり用の大

50

入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 2 X X H は、1 5 ラウンド大当たり状態に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する 1 5 ラウンド大当たり用の大入賞口開放後指定コマンドである。1 5 ラウンド大当たり用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 1 5 ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「1 5」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【0087】

コマンド A 3 X X H は、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様の E X T データが設定されることなどにより、事前判定結果や大当たり種別判定結果に応じて異なる 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たり種別判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。

【0088】

コマンド A 4 X X H は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」であることに基づく 2 ラウンド大当たり状態や、可変表示結果が「小当たり」であることに基づく小当たり遊技状態に対応して、各ラウンドや可変入賞動作で大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示を指定する突確・小当たり用の大入賞口開放中指定コマンドである。コマンド A 5 X X H は、2 ラウンド大当たり状態や小当たり遊技状態に対応して、各ラウンドや可変入賞動作の終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する突確・小当たり用の大入賞口開放後指定コマンドである。突確・小当たり用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば 2 ラウンド大当たり状態におけるラウンドや小当たり遊技状態における可変入賞動作の実行回数（例えば「1」または「2」）に対応して、異なる E X T データが設定される。

【0089】

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。

【0090】

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基づく対応して、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 2 0 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。

【0091】

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

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータであり、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM (Read Only Memory) 101と、ゲーム制御用のワークエリアを提供するRAM (Random Access Memory) 102と、プログラムに従って制御動作を行うCPU (Central Processing Unit) 103と、CPU 103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O (Input/Output port) 105とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU 103がROM 101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、CPU 103がROM 101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU 103がRAM 102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、CPU 103がRAM 102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、CPU 103がI/O 105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、CPU 103がI/O 105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。

【0092】

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、大当たり種別判定用の乱数値MR2-1、リーチ判定用の乱数値MR2-2、変動パターン種別判定用の乱数値MR3、変動パターン判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路104は、これらの乱数値MR1、MR2-1、MR2-2、MR3、MR4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。CPU 103は、例えば図20に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1、MR2-1、MR2-2、MR3、MR4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CPU 103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2-1、MR2-2、MR3、MR4を示す数値データは、CPU 103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。

【0093】

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や、可変表示結果を「小当たり」として小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。

【0094】

大当たり種別判定用の乱数値MR2-1は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」といった複数種類の特定期間可変表示種別としての大当たり種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ判定用の乱数値MR2-2は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「239」の範囲の値をとる。

【0095】

変動パターン種別判定用の乱数値MR3は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意

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

【0096】

図6は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して予め用意された飾り図柄の変動パターンを例示する説明図である。図6に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-7、非リーチPB1-1及び非リーチPB1-2、非リーチPC1-1及び非リーチPC1-2の変動パターンが用意されている。また、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4、スーパーPA3-1～スーパーPA3-8、スーパーPB3-1～スーパーPB3-5、スーパーPC3-1～スーパーPC3-4の変動パターンが用意されている。

10

【0097】

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

20

【0098】

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

30

【0099】

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

40

50

定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果判定テーブル130Bは、確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1を、大当たり判定値データやハズレ判定値データに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0100】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図9に示す大当たり種別判定テーブル131が含まれている。大当たり種別判定テーブル131は、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2-1に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」といった複数種類の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。大当たり種別判定テーブル131は、図20に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が“1”であるか“2”であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2-1を、「通常」、「第1確変」～「第3確変」、「突確」の大当たり種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当たり種別判定テーブル131は、図20に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を、大当たり種別判定用の乱数値MR2-1に基づいて決定された大当たり種別に対応した「00」～「04」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【0101】

ここで、図9に示す大当たり種別判定テーブル131の設定では、変動特図指定バッファ値が“1”であるか“2”であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に対する大当たり種別判定用の乱数値MR2-1の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が“1”である場合には、大当たり種別判定用の乱数値MR2-1のうち「83」～「100」の範囲の値が「突確」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別判定用の乱数値MR2-1が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

【0102】

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

【0103】

ここで、一例として、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である場合に着目すれば、大当たり種別が「通常」または「第3確変」である場合に用いられる図10(A)

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

10

20

【0104】

特に、大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別判定テーブル132D、132H、132Iでは、例えば特殊CA4-1、特殊CA4-2、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1、特殊CC4-2といった、大当り種別が「突確」以外である場合には変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となることに応じて2ラウンド大当り状態に制御する場合には、15ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

30

【0105】

また、他の一例として、大当り種別が「通常」に決定された場合に着目すれば、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図10(A)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Aと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図10(E)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Eとでは、ノーマルCA3-1やスーパーCA3-2の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR3の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別判定テーブル132AではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別判定テーブル132EではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「第1確変」~「第3確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機1における遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別判定テーブル132A、132E(「通常」または「第3確変」のときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル132B、132F(「第1確変」のときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル132C、132G(「第2確変」のときに選択)、大当り用変動パターン種別判定テーブル132D、132H、132I(「突確」のときに選択)を互いに比較すると、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値M

40

50

R 3の割当てが異なっており、また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられることがある。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0106】

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

【0107】

ここで、図12(A)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133Aにて変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられた特殊CA4-1の変動パターン種別には、図10(D)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Dにおいても変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられている。図12(B)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133Bにて変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられた特殊CB4-1の変動パターン種別には、図11(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Hにおいても変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられている。図12(C)に示す小当り用変動パターン種別判定テーブル133Cにて変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられた特殊CC4-1の変動パターン種別には、図11(C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Iにおいても変動パターン種別判定用の乱数値MR 3が割り当てられている。このように、特殊CA4-1、特殊CB4-1、特殊CC4-1の変動パターン種別は、大当り種別が「突確」となる場合と、可変表示結果が「小当り」となる場合で共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り種別が「突確」である場合に用いられる図10(D)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Dや、図11(B)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132H、図11(C)に示す大当り用変動パターン種別判定テーブル132Iは、可変表示結果が「小当り」となる場合に決定される変動パターン種別と共通の変動パターン種別を含むように設定されている。

【0108】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図13(A)～(C)に示すリーチ判定テーブル134A～134Cが含まれている。リーチ判定テーブル134A～134Cは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ判定用の乱数値MR 2-2に基づいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ判定テーブル134A～134Cは、例えば図13(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ判定テーブル134A～134Cは、リーチ判定用の乱数値MR 2-2を、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ状態としない旨の判定結果や、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とする旨の判定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0109】

ここで、例えば図13(A)に示すリーチ判定テーブル134Aの設定では、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち「1」～「204」の範囲の値を非リーチHA1-1の判定結果に割り当てる一方で「205」～「239」の範囲の値をリーチHA2-1の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち非リーチHA1-1に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「217」の範囲の値を、非リーチHA1-2の判定結果に割り当てる。さらに、合計保留記憶数が「2」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち非リーチHA1-1や非リーチHA1-2に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「220」の範囲の値を、非リーチHA1-3の判定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「3」または「4」である場合や「5」～「8」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち非リーチHA1-1～非リーチHA1-3の判定結果のそれぞれに割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「230」の範囲の値を、非リーチHA1-4や非リーチHA1-5の判定結果に割り当てる。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

10

20

【0110】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図14(A)～(C)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cが含まれている。リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR3に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ状態とする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチHA2-1～リーチHA2-3の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Aが使用テーブルとして選択され、リーチHB2-1の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Bが使用テーブルとして選択され、リーチHC2-1の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Cが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cは、リーチ状態とする旨の判定結果がリーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を、ノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

30

【0111】

40

ここで、例えば図14(A)に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル135Aの設定では、リーチHA2-1の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「128」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーCA2-2やスーパーCA2-3の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチHA2-2の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「170」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチHA2-3の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「182」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる。リーチHA2-1の判定結果は、図13(A)に示すリーチ判定テーブル134Aの設定により、合計保留記憶数が「0」である場合に

50

対応して、リーチ判定用の乱数値MR 2-2が割り当てられている。リーチHA 2-2の判定結果は、合計保留記憶数が「1」である場合や「2」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 2-2が割り当てられている。リーチHA 2-3の判定結果は、合計保留記憶数が「3」、「4」のいずれかである場合や「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 2-2が割り当てられている。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルCA 2-1の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

10

【0112】

ROM 101が記憶する判定テーブルには、図15（A）～（C）に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cが含まれている。非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、非リーチHA 1-1～非リーチHA 1-5、非リーチHB 1-1、非リーチHB 1-2、非リーチHC 1-1、非リーチHC 1-2といったリーチ状態としない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチHA 1-1～非リーチHA 1-5の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Aが使用テーブルとして選択され、非リーチHB 1-1、非リーチHB 1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Bが使用テーブルとして選択され、非リーチHC 1-1、非リーチHC 1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Cが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cは、リーチ状態としない旨の判定結果が非リーチHA 1-1～非リーチHA 1-5、非リーチHB 1-1、非リーチHB 1-2、非リーチHC 1-1、非リーチHC 1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3を、非リーチCA 1-1～非リーチCA 1-4、非リーチCB 1-1～非リーチCB 1-3、非リーチCC 1-1～非リーチCC 1-3の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

30

【0113】

ROM 101が記憶する判定テーブルには、図16、図17（A）及び（B）に示す当り変動パターン判定テーブル137A～137Cが含まれている。当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR 4に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA 3-1、スーパーCA 3-2～スーパーCA 3-8のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーCB 3-1～スーパーCB 3-5のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Bが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA 4-1、特殊CA 4-2、特殊CB 4-1、特殊CB 4-2、特殊CC 4-1、特殊CC 4-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン判定テーブル137Cが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン判定テーブル137A～137Cは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR 4を、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」または「小当り」であ

40

50

る場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0114】

ROM101が記憶する判定テーブルには、図18及び図19に示すハズレ変動パターン138A、138Bが含まれている。ハズレ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、リーチ状態とするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR4に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各ハズレ変動パターン判定テーブル138A、138Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン判定テーブル138Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン判定テーブル138Bが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン判定テーブル138Aは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR4を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン判定テーブル138Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR4を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0115】

ここで、図18に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Aの設定では、非リーチCA1-4や非リーチCC1-2といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-7といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、非リーチCB1-2の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4のうち、「1」～「100」の範囲の値が「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチPA1-7の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、飾り図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定、及び、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-7の変動パターンのいずれかとする決定を行い、特定演出となる演出動作を実行することができる。

【0116】

そして、非リーチCA1-4の変動パターン種別に対しては、図15(A)に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Aにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち、非リーチHA1-1に対応して「217」～「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチHA1-2に対応して「230」～「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチHA1-3に対応して「231」～「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチHA1-4と非リーチHA1-5のそれぞれに対応して「237」～「241」の範囲の値が割り当てられている。ここで、非リーチHA1-1の判定結果に対しては、図13(A)に示すリーチ判定テーブル134A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MR2-2のうち「1」～「204」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-2の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「1」に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち「1」～「217」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-3の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「2」に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち「1」～「220」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-4の判定結果に対しては、リ

ーチ判定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「3」、「4」に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち「1」～「230」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-5の判定結果に対しては、リーチ判定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「5」～「8」に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち「1」～「230」の範囲の値が割り当てられている。したがって、合計保留記憶数が「1」や「2」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合に比べて、非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「3」、「4」あるいは「5」～「8」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「0」である場合や、「1」または「2」である場合に比べて、非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

10

【0117】

図6に示す変動パターンの一例では、特定演出が実行されない非リーチPA1-1の変動パターンにおける特図変動時間が5.75秒であり、非リーチPA1-2の変動パターンにおける特図変動時間が3.75秒であり、非リーチPA1-3の変動パターンにおける特図変動時間が1.50秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチPA1-4の変動パターンにおける特図変動時間は8.25秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチPA1-5の変動パターンにおける特図変動時間は16.70秒であり、「イントロ」の特定演出が実行される非リーチPA1-6の変動パターンにおける特図変動時間は10.20秒であり、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される非リーチPA1-7の変動パターンにおける特図変動時間は9.25秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特図変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「1」以上である場合には、「0」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチ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おり、また、合計保留記憶数が「3」以上である場合には、「3」未満である場合に比べて非リーチ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。こうして、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

20

【0118】

図19に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Bの設定では、ノーマルCA2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPA3-1～スーパーPA3-4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PA3-5～スーパーPA3-8といったリーチ演出α2を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB3-1～スーパーPB3-5といったリーチ演出β1を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。

30

【0119】

加えて、例えばスーパーPA3-4、スーパーPA3-8、スーパーPB3-4の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーPA3-4の変動パターンは、リーチ演出α1を実行する変動パターンであることから、図19に示すハズレ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーPA3-8の変動パターンは、リーチ演出α2を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン判定テーブル138Bにおいて、スーパーCA2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱

40

50

数値MR 4が割り当てられている。スーパーPB 3-4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判定テーブル138B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となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR 4が割り当てられている。

【0120】

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

【0121】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM 102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図20に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図20に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部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。

【0122】

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CPU 103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR 1を示す数値データや大当たり種別判定用の乱数値MR 2-1を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

【0123】

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CPU 103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR 1を示す数値データや大当たり種別判定用の乱数値MR 2-1を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値(例えば「4」)に達するまで記憶する。

【0124】

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に対応した「第 1」の始動データ、あるいは、第 2 始動入賞口への入賞に対応した「第 2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

【0125】

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

10

【0126】

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 41 のステップ S15 や図 42 に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器 20 による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために実行される図 41 のステップ S16 や図 49 に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【0127】

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

20

30

【0128】

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。

【0129】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態あるいは小当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板 11 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態あるいは小当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的のカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態もしくは小当り遊技状態の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的の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

【0130】

特図変動タイマは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板 11 の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的のカウントダウンす

50

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。

【0131】

普図変動タイマは、普図ゲームの実行時間である普図変動時間といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板11の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

10

【0132】

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、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【0133】

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MR2-1、MR2-2、MR3、MR4を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

20

【0134】

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

【0135】

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

40

【0136】

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

50

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。

【0137】

送信コマンドバッファは、主基板 11 からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルの ROM 101 における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるように構成されていればよい。

10

【0138】

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対応して、変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」に設定される。また、第 2 特別図柄表示装置 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対応して、変動特図指定バッファ値が「2」に設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

20

【0139】

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飾り図柄の可変表示態様を、「通常」、「第 1 確変」～「第 3 確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別のいずれに決定するかの決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図 9 に示すような大当たり種別判定テーブル 131 での設定に基づき、大当たり種別が「通常」の場合には大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）が「00」に設定され、大当たり種別が「第 1 確変」の場合には大当たり種別バッファ値が「01」に設定され、大当たり種別が「第 2 確変」の場合には大当たり種別バッファ値が「02」に設定され、大当たり種別が「第 3 確変」の場合には大当たり種別バッファ値が「03」に設定され、大当たり種別が「突確」の場合には大当たり種別バッファ値が「04」に設定される。

30

【0140】

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/O 105 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。

【0141】

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 CPU 120 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 121 と、演出制御用 CPU 120 のワークエリアを提供する RAM 122 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 CPU 120 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/O 125 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 CPU 120 が ROM 121 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 CPU 120 が ROM 121 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 CPU 120 が RAM 122 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 CPU 120 が RAM 122 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 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用 CPU 120 が I/O 125 を介して演出制御基板 12 の外部へと各種信号を出力する送信動作など

40

50

も行われる。演出制御基板 12 には、画像表示装置 5 に対して映像信号を送送するための配線や、音声制御基板 13 に対して情報信号としての効果音信号を送送するための配線、ランプ制御基板 14 に対して情報信号としての電飾信号を送送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板 12 には、操作ボタン 30 からの情報信号としての操作検出信号を送送するための配線も接続されている。

【0142】

演出制御基板 12 では、例えば乱数回路 124 などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図 21 は、演出制御基板 12 の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図 21 に示すように、この実施の形態では、演出制御基板 12 の側において、第 1 ～ 第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-1 ～ SR1-3、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値 SR2、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値 SR3、第 1 ～ 第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 SR4-1 ～ SR4-3、昇格演出実行判定用の乱数値 SR5、第 1 ～ 第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 SR6-1 ～ SR6-3、予告パターン種別判定用の乱数値 SR7、第 1 ～ 第 3 予告パターン判定用の乱数値 SR8-1 ～ SR8-3 のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路 124 は、これらの乱数値 SR1-1 ～ SR1-3、SR2、SR3、SR4-1 ～ SR4-3、SR5、SR6-1 ～ SR6-3、SR7、SR8-1 ～ SR8-3 の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用 CPU 120 は、例えば図 40 に示す演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路 124 とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値 SR1-1 ～ SR1-3、SR2、SR3、SR4-1 ～ SR4-3、SR5、SR6-1 ～ SR6-3、SR7、SR8-1 ～ SR8-3 の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。また、演出制御基板 12 に乱数回路 124 が搭載されていない場合には、演出制御用 CPU 120 がランダムカウンタを用いて、乱数値 SR1-1 ～ SR1-3、SR2、SR3、SR4-1 ～ SR4-3、SR5、SR6-1 ～ SR6-3、SR7、SR8-1 ～ SR8-3 の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

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」

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

【0146】

昇格演出実行判定用の乱数値SR5は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」のいずれかである場合に、変動中昇格演出や大当り中昇格演出を実行するか否かの判定を行うために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

10

【0147】

第1～第3特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1～SR6-3は、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」といった特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1は、「滑り」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「1」～「71」の範囲の値をとる。第2特定演出パターン判定用の乱数値SR6-2は、「擬似連」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「1」～「150」の範囲の値をとる。第3特定演出パターン判定用の乱数値SR6-3は、「イントロ」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「1」～「100」の範囲の値をとる。

20

【0148】

予告パターン種別判定用の乱数値SR7は、予告演出を実行するか否かを決定し、予告演出を実行する場合における予告パターン種別を予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「191」の範囲の値をとる。第1～第3予告パターン判定用の乱数値SR8-1～SR8-3は、予告パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1予告パターン判定用の乱数値SR8-1は、「キャラクタ表示」の予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「499」の範囲の値をとる。第2予告パターン判定用の乱数値SR8-2は、「ステップアップ画像」の予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「1009」の範囲の値をとる。第3予告パターン判定用の乱数値SR8-3は、「メール表示」の予告演出における予告パターンを決定するために用いられ、「1」～「200」の範囲の値をとる。

30

【0149】

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

40

【0150】

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

50

2 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 160B は、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示エリア 5R にて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄 FZ1-2 を、左最終停止図柄 FZ1-1 や第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-2 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 160B は、左最終停止図柄 FZ1-1 として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-2 を、右最終停止図柄 FZ1-2 となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 22 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 160C は、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示エリア 5C にて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄 FZ1-3 を、左最終停止図柄 FZ1-1 や右最終停止図柄 FZ1-2、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-3 などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

【0151】

ここで、ROM121 が記憶する判定テーブルには、図 23 に示すような左右出目判定テーブル 161 が含まれており、左最終停止図柄 FZ1-1 と右最終停止図柄 FZ1-2 との組合せから、左右出目タイプ DC1-1 が LR0、LR11～LR18、LR31～LR38 のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル 160C は、左右出目タイプ DC1-1 が LR0、LR11～LR18、LR31～LR38 のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-3 を、中最終停止図柄 FZ1-3 となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

【0152】

図 22 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 160B では、左最終停止図柄 FZ1-1 となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄 FZ1-2 となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-2 が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ（突確チャンス目 TC1～TC4 を除く）とはならないようにすることができる。また、図 22 (C) に示す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、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-3 が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図 3 (A) に示す擬似連チャンス目 GC1～GC8 となる部分や、図 3 (B) に示す発展チャンス目 HC1～HC8 となる部分、図 3 (C) に示す突確チャンス目 TC1～TC4 となる部分、さらには、図 24 に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-3 が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目 GC1～GC8 や発展チャンス目 HC1～HC8、突確チャンス目 TC1～TC4、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

30

40

【0153】

図 22 (D) に示す最終停止図柄決定テーブル 160D は、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合に「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R での最終停止図柄 FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6 となる確定飾り図柄の組合せを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-1 に基づいて発展チャンス目 HC1～HC8 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 160D は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-1 を、発展チャンス目 HC1～HC8 に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0154】

ROM121 が記憶する決定テーブルには、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を

50

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

【0155】

ここで、リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄 F Z 2 - 3 は、左最終停止図柄 F Z 2 - 1 や右最終停止図柄 F Z 2 - 2 となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する場合に、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア 5 C 以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 と左右最終停止図柄 F Z 2 - 1、F Z 2 - 2 との差分 (図柄差) を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示エリア 5 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2 - 3 となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、ノーマル P A 2 - 1、ノーマル P A 2 - 2、特殊 P G 2 - 1、特殊 P G 2 - 2 の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマル P A 2 - 3、ノーマル P A 2 - 4 のいずれかである場合、スーパー P A 3 - 1～スーパー P A 3 - 4、スーパー P B 3 - 1～P B 3 - 5、スーパー P C 3 - 1～スーパー P C 3 - 4、特殊 P G 2 - 3 の変動パターンのいずれかである場合、スーパー P A 3 - 5～スーパー P A 3 - 8 の変動パターンのいずれかである場合に応じて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 を、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0156】

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

10

20

30

40

50

終停止図柄決定テーブル163Bは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる確変図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図26(C)に示す最終停止図柄決定テーブル163Cは、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでの左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3となる確定飾り図柄の組合せを、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて突確チャンス目TC1~TC4のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル163Cは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、突確チャンス目TC1~TC4に割り当てる決定用データなどから構成されている。

10

【0157】

ROM121が記憶する判定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば図27(A)~(C)に示す特定演出パターン判定テーブル164A~164Cが含まれている。図27(A)に示す特定演出パターン判定テーブル164Aは、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第1特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1に基づき、特定演出パターンを滑りTP1-1~滑りTP1-4のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン判定テーブル164Aは、非リーチPA1-4、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PA3-6、スーパーPA4-2、スーパーPA5-2、スーパーPB3-2、スーパーPB4-2、スーパーPB5-2、スーパーPC3-2、スーパーPC3-4、スーパーPD1-2、スーパーPE1-2、スーパーPF1-3、特殊PG1-2、特殊PG2-2、特殊PG3-3の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン(図6及び図7を参照)に応じて、第1特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1を、滑りTP1-1~滑りTP1-4の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

【0158】

ここで、滑りTP1-1の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5R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にて飾り図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-2の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて飾り図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-3の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5R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に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-4の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて飾り図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

30

40

【0159】

図27(B)に示す特定演出パターン判定テーブル164Bは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、第2特定演出パターン判定用の乱数値SR6-2に基づき、特定演

50

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

【0160】

ここで、擬似連 T P 2 - 1 の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を仮停止表示させてから再変動（擬似連変動）させる全再変動表示動作が、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 1 回行われる。擬似連 T P 2 - 2 の特定演出パターンでは、確定飾り図柄が停止表示されるまでに全再変動表示動作が 2 回行われる。擬似連 T P 2 - 3 の特定演出パターンでは、確定飾り図柄が停止表示されるまでに全再変動表示動作が 3 回行われる。したがって、この実施の形態では、特定演出パターン判定テーブル 1 6 4 B を用いて特定演出パターンを擬似連 T P 2 - 1 ~ 擬似連 T P 2 - 3 のいずれかに決定することにより、擬似連変動の実行回数を決定することができる。

【0161】

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

【0162】

ここで、変動パターンが非リーチ P A 1 - 6 である場合には、例えば図 4 0 に示す演出制御バッファ設定部 1 6 4 に設けられた前回演出バッファ値が“1”~“3”のいずれであるかに応じて、複数種類の演出動作に対応したイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 の各特定演出パターンに対する第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 の割当てが異なっている。前回演出バッファ値は、「イントロ」の特定演出における特定演出パターンがイントロ T P 3 - 1 に決定された場合に“1”に設定され、イントロ T P 3 - 2 に決定された場合に“2”に設定され、イントロ T P 3 - 3 に決定された場合に“3”に設定される。そして、前回演出バッファ値が“1”であるときには、イントロ T P 3 - 1 に対して第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“2”であるときには、イントロ T P 3 - 2 に対して第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“3”であるときには、イントロ T P 3 - 3 に対して第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 が割り当てられていない。このような割当てにより、非リーチ P A 1 - 6 の変動パターンに応じて「イントロ」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「イントロ」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

【0163】

R O M 1 2 1 が記憶する判定テーブルには、図 2 8 (A) に示す変動中昇格演出実行判定テーブル 1 6 5 A や、図 2 8 (B) に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル 1 6 5 B が含まれている。図 2 8 (A) に示す変動中昇格演出実行判定テーブル 1 6 5 A は、可変

10

20

30

40

50

表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」（「突確」以外）である場合に、変動中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行判定用の乱数値SR5に基づいて判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165Aは、大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値SR5を、変動中昇格演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当たり種別が「通常」または「第3確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5が全て変動中昇格演出ありの判定結果に割り当てられており、変動中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当たり種別が「第1確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5の一部が変動中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの判定結果となれば、変動中昇格成功演出が実行されることになる。さらに、大当たり種別が「第2確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5が全て変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、変動中昇格成功演出と変動中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。

10

【0164】

図28（B）に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル165Bは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」（「突確」以外）である場合に、大当たり中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行判定用の乱数値SR5に基づいて判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165Bは、大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値SR5を、大当たり中昇格成功演出や大当たり中昇格失敗演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当たり種別が「通常」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5が全て大当たり中昇格失敗演出ありの判定結果に割り当てられており、大当たり中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当たり種別が「第1確変」または「第2確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5が全て大当たり中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、大当たり中昇格成功演出と大当たり中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。さらに、大当たり種別が「第3確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5の一部が大当たり中昇格成功演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが大当たり中昇格失敗演出ありの判定結果に割り当てられている。この場合には、判定結果に応じて、大当たり中昇格成功演出と大当たり中昇格失敗演出のいずれかが実行されることになる。

20

30

【0165】

ROM121が記憶する決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図29（A）～（D）に示す仮停止図柄決定テーブル166A～166Dが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル166A～166Dは、例えば図29（E）に示すようなテーブル選択設定に従い、特定演出パターンが滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りTP1-1である場合には仮停止図柄決定テーブル166Aが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-2である場合には仮停止図柄決定テーブル166Bが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-3である場合には仮停止図柄決定テーブル166Cが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-4である場合には仮停止図柄決定テーブル166Dが使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル166A～166Dは、飾り図柄を再変動させる飾り図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、仮停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。すなわち、仮停止図柄決定テーブル166Aは、滑りTP1-1の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス

40

50

目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、右仮停止図柄KZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Bは、滑りTP1-2の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、左仮停止図柄KZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Cは、滑りTP1-3の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、右仮停止図柄KZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Dは、滑りTP1-4の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、左仮停止図柄KZ1-4となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。

10

【0166】

ROM121が記憶する決定テーブルには、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図30(A)～(D)に示す仮停止図柄決定テーブル167A～167Dが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル167A～167Dは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチPA1-5であるか、スーパーPA3-4、スーパーPA3-8、スーパーPA4-4、スーパーPA4-8、スーパーPB3-4、スーパーPB4-4、スーパーPB5-4、スーパーPF1-1、特殊PG1-3のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。ここで、全再変動表示動作の残り回数は、例えば最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「0」となり、その1回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「1」となり、2回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「2」となり、3回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「3」となるように、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

【0167】

一例として、仮停止図柄決定テーブル167Aは、変動パターンが非リーチPA1-5であることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「1」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル167Bは、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-8、スーパーPA4-4、スーパーPA4-8、スーパーPB3-4、スーパーPB4-4、スーパーPB5-4、スーパーPF1-1、特殊PG1-3のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「1」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。

40

【0168】

50

また、仮停止図柄決定テーブル167Cは、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-8、スーパーPA4-4、スーパーPA4-8、スーパーPB3-4、スーパーPB4-4、スーパーPB5-4、スーパーPF1-1、特殊PG1-3のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「2」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ3-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ3-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ3-3を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル167Dは、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-8、スーパーPA4-4、スーパーPA4-8、スーパーPB3-4、スーパーPB4-4、スーパーPB5-4、スーパーPF1-1のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「3」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ4-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ4-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ4-3を決定するための使用テーブルとして選択される。なお、変動パターンが非リーチPA1-5である場合には、図27(B)に示す特定演出パターン判定テーブル164Bの設定に基づき特定演出パターンが擬似連TP2-1に決定され、飾り図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が1回だけであることから、仮停止図柄決定テーブル167Cや仮停止図柄決定テーブル167Dを使用テーブルとして選択する必要はない。変動パターンが特殊PG1-3である場合には、図27(B)に示す特定演出パターン判定テーブル164Bの設定に基づき特定演出パターンが擬似連TP2-1または擬似連TP2-2に決定され、飾り図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が多くとも2回であることから、仮停止図柄決定テーブル167Dを使用テーブルとして選択する必要はない。

【0169】

図30(A)に示す仮停止図柄決定テーブル167Aと図30(B)に示す仮停止図柄決定テーブル167Bはそれぞれ、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に依拠して、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1を、左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。図30(C)に示す仮停止図柄決定テーブル167Cは、仮停止図柄決定テーブル167Bを用いて決定された左仮停止図柄KZ2-1、右仮停止図柄KZ2-2、中仮停止図柄2-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに依拠して、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2を、左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。図30(D)に示す仮停止図柄決定テーブル167Dは、仮停止図柄決定テーブル167Cを用いて決定された左仮停止図柄KZ3-1、右仮停止図柄3-2、中仮停止図柄KZ3-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに依拠して、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3を、左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0170】

このような仮停止図柄決定テーブル167A～167Dを用いて仮停止図柄を決定することにより、例えば図31に示すように、擬似連TP2-1～擬似連TP2-3の各特定演出パターンによる擬似連変動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5L、5C、5Rにおける全部にて仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定することができる。

【0171】

ROM121が記憶する決定テーブルには、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図32に示す仮停止図柄決定テーブル168が含まれている。仮停止図柄決定テーブル168は、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、左中右仮停止図柄KZ6-1、KZ6-2、KZ6-3の組合せによって構成される発展チャンス目HC1～HC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0172】

10

ROM121が記憶する決定テーブルには、変動中昇格演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図33に示す仮停止図柄決定テーブル169が含まれている。仮停止図柄決定テーブル169は、大当たり組合せとなる確定飾り図柄として「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2を、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」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0173】

20

ROM121が記憶する判定テーブルには、図34に示す予告パターン種別判定テーブル170が含まれている。予告パターン種別判定テーブル170は、予告パターン種別判定用の乱数値SR7に基づき、予告パターン種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン種別判定テーブル170は、変動パターンが非リーチPA1-1、非リーチPA1-2、非リーチPB1-1、非リーチPC1-1のいずれかである場合や、非リーチPA1-3である場合、非リーチPA1-4である場合、非リーチPA1-6、非リーチPB1-2、非リーチPC1-2、スーパーPA3-3、スーパーPA3-7、スーパーPA4-3、スーパーPA4-7、スーパーPA5-3、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3のいずれかである場合、これらの変動パターン以外の変動パターンである場合に依拠して、予告パターン種別判定用の乱数値SR7を、予告なし、あるいは、予告CY1～予告CY3の予告パターン種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。

30

【0174】

ここで、予告パターン種別判定テーブル170では、変動パターンが非リーチPA1-6、スーパーPA3-3、スーパーPA3-7、スーパーPB3-3、スーパーPA4-3、スーパーPA4-7、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3といった、「イントロ」の特定演出が実行される変動パターン（図6及び図7を参照）である場合に対応して、予告パターン種別判定用の乱数値SR7が全て予告なしに割り当てられている。そのため、「イントロ」の特定演出が実行される場合には、予告演出となる演出動作の実行が制限される。ここで、「イントロ」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させた後、短時間のうちに特定演出における演出表示が開始され、予告演出が行われる場合には、実行期間に重複が生じる。そこで、予告パターン種別判定テーブル170では、「イントロ」の特定演出が実行される変動パターンである場合には常に予告なしとなるように予告パターン種別判定用の乱数値SR7を割り当てることで、「イントロ」の特定演出と実行期間が重複する予告演出は実行しないようにすることができる。

40

【0175】

ROM121が記憶する判定テーブルには、予告パターンを複数種類のいずれに決定するためのテーブルとして、例えば図35～図37に示す予告パターン判定テーブル171A～171Cが含まれている。予告パターン判定テーブル171Aは、予告パターン種別

50

が予告CY1に決定されたときに、第1予告パターン判定用の乱数値SR8-1に基づき、予告なし、あるいは、予告パターンを予告YP1-1～予告YP1-4のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン判定テーブル171Aは、変動パターンに応じて、第1予告パターン判定用の乱数値SR8-1を、予告なし、あるいは、予告YP1-1～予告YP1-4の予告パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0176】

ここで、予告YP1-1～予告YP1-4の予告パターンでは、互いに異なる演出表示態様で、「キャラクタ表示」の予告演出における演出表示が行われる。「キャラクタ表示」の予告演出では、予告YP1-1～予告YP1-4の各予告パターンに対応するキャラクタ画像を、画像表示装置5の表示領域に表示させる。

10

【0177】

予告パターン判定テーブル171Bは、予告パターン種別が予告CY2に決定されたときに、第2予告パターン判定用の乱数値SR8-2に基づき、予告なし、あるいは、予告パターンを予告YP2-1～予告YP2-4のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告パターン判定テーブル171Bは、変動パターンに応じて、第2予告パターン判定用の乱数値SR8-2を、予告なし、あるいは、予告YP2-1～予告YP2-4の予告パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0178】

ここで、予告YP2-1～予告YP2-4の予告パターンでは、互いに異なる演出表示態様で、「ステップアップ画像」の予告演出における演出表示が行われる。「ステップアップ画像」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のいずれかを画像表示装置5の表示領域に表示させた後、予告YP2-1～予告YP2-4の各予告パターンに対応して、所定の順番に従い複数種類の演出画像を切り替えて表示すること、あるいは、演出画像の切り替えが行われないことがある。

20

【0179】

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

30

【0180】

ここで、予告YP3-1～予告YP3-3の予告パターンでは、互いに異なる演出表示態様で、「メール表示」の予告演出における演出表示が行われる。「メール表示」の予告演出では、操作ボタン30の操作を促す演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させた後、操作ボタン30が操作されたことに応じて、予告YP3-1～予告YP3-3の各予告パターンに対応した演出画像を表示させる一方で、操作ボタン30が操作されなければ、各予告パターンに対応した演出画像の表示が行われない。このように、「メール表示」の予告演出では、操作ボタン30が操作されたことに応じて演出動作が変化する。

40

【0181】

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

50

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

10

【0182】

ROM121が記憶する制御パターンテーブルには、例えば図38(A)に示す図柄変動制御パターンテーブル180、図38(B)に示す予告演出制御パターンテーブル181、図39に示す各種演出制御パターンテーブル182などが含まれている。図38(A)に示す図柄変動制御パターンテーブル180には、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置5の表示領域における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、特定演出における演出表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。

20

【0183】

図38(B)に示す予告演出制御パターンテーブル181には、複数種類の予告パターンのそれぞれに対応して、例えば予告演出における演出表示動作といった、予告演出に対応した演出動作の制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各予告演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。

30

【0184】

一例として、予告演出制御パターンテーブル181には、予告YP1-1～予告YP1-4の予告パターンのそれぞれに対応して、予告CYP1-1～予告CYP1-4の予告演出制御パターンが格納されている。ここで、予告CYP1-1の予告演出制御パターンは、予告YP1-1の予告パターンに対応して、キャラクタ画像MC101を表示させる。予告CYP1-2の予告演出制御パターンは、予告YP1-2の予告パターンに対応して、キャラクタ画像MC101とキャラクタ画像MC102を表示させる。予告CYP1-3の予告演出制御パターンは、予告YP1-3の予告パターンに対応して、キャラクタ画像MC101とキャラクタ画像MC103を表示させる。予告CYP1-4の予告演出制御パターンは、予告YP1-4の予告パターンに対応して、キャラクタ画像MC101～MC103を表示させる。

40

【0185】

また、予告演出制御パターンテーブル181には、予告YP2-1～予告YP2-4の予告パターンのそれぞれに対応して、予告CYP2-1～予告CYP2-4の予告演出制

50

御パターンが格納されている。ここで、予告CYP2-1の予告演出制御パターンは、予告YP2-1の予告パターンに対応して、第1ステップの演出画像を表示させ、演出画像の切り替えを行わずに、予告演出を終了する。予告CYP2-2の予告演出制御パターンは、予告YP2-2の予告パターンに対応して、第2ステップの演出画像を表示させ、演出画像の切り替えを行わずに、予告演出を終了する。予告CYP2-3の予告演出制御パターンは、予告YP2-3の予告パターンに対応して、第1ステップの演出画像を表示させ、その演出画像を第2ステップの演出画像に切り替えた後に、予告演出を終了する。予告CYP2-4の予告演出制御パターンは、予告YP2-4の予告パターンに対応して、第1ステップの演出画像を表示させ、その演出画像を第2ステップの演出画像に切り替え、さらに第3ステップの演出画像に切り替えた後に、予告演出を終了する。

10

【0186】

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

20

【0187】

図39に示す各種演出制御パターンテーブル182には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。

30

【0188】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図40に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図40に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

40

【0189】

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

【0190】

演出制御タイマ設定部192には、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像

50

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。

【0191】

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。

【0192】

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。

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ

10

20

30

40

50

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C T Cから割込み要求信号がC P U 1 0 3へ創出され、C P U 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C P U 1 0 3は、C T Cからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図41のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

【0198】

図41に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、C P U 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110を介して各スイッチ21、22A、22B、23などから入力される検出信号の状態を判定する（ステップS11）。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップS13）。

【0199】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる乱数値MR1、MR2-1、MR2-2、MR3、MR4などの少なくとも一部をソフトウェアにより更新するためのメイン側乱数値更新処理を実行する（ステップS14）。この後、C P U 1 0 3は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおける表示動作の制御や特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0200】

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）。C P U 1 0 3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、C P U 1 0 3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I N T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I N T信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0201】

図42は、特別図柄プロセス処理として、図41に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS100）。図43は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0202】

図43に示す始動入賞判定処理において、C P U 1 0 3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

10

20

30

40

50

であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数に対応した第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの値（第1保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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に対応した第2保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS211）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの値（第2保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第2保留記憶数を特定すればよい。

【0206】

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S 2 1 1；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S 2 1 2）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR 1や大当り種別判定用の乱数値MR 2 - 1を示す数値データを、抽出する（ステップS 2 1 3）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部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S 2 1 4）。続いて、例えばROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファ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S 2 1 5）。こうして設定された第2始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図41に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

10

【0207】

ステップS 2 1 5の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS 2 1 6）。そして、始動データ記憶部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S 2 1 7）。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 1 8）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図41に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第2始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図42に示すステップS 1 1 0～S 1 2 0の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【0208】

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151Aや第2特図保留記憶部151B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4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果判定用の乱数値MR 1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄、色図柄などの可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄及びハズレ図柄のいずれか）が設定される。

30

【0209】

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

40

【0210】

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4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。また、こうして計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

50

【0211】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグと小当りフラグのいずれかがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“4”に更新し、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“8”に更新する。また、大当りフラグと小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

10

【0212】

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

20

【0213】

ステップS115の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基ついて、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。

【0214】

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

30

【0215】

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

40

【0216】

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

【0217】

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

50

する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、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。

【0218】

ステップS120の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当り終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。

10

【0219】

図44は、図42のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図44に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値などに基づき、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば（ステップS231；No）、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す（ステップS232）。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

20

【0220】

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

【0221】

ステップS234にて始動データが「第1」とであると判定された場合には（ステップS234；第1）、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当り種別判定用の乱数値MR2-1を示す数値データとを、それぞれ読み出す（ステップS235）。このときには、例えば第1保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、第1保留記憶数を1減算するように更新するとともに、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「4」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS236）。そして、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始することに対応して、遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）を「1」に設定する（ステップS237）。

30

40

【0222】

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

50

【0223】

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

【0224】

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

【0225】

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

【0226】

ステップS239またはステップS246にて乱数値MR1を示す数値データが大当たり判定値データと合致した場合には（ステップS239；Yes、または、ステップS246；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップS247）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図9に示す大当たり種別判定テーブル131を選択してセットする（ステップS248）。そして、ステップS235またはステップS242にて読み出した大当たり種別判定用の乱数値MR2-1を示す数値データに基づき、ステップS248にてセットした大当たり種別判定テーブル131を参照することにより、大当たり種別を、「通常」、「第1確変」、「第2確変」、「第3確変」、「突確」という複数種類のいずれかに決定する（ステップS249）。なお、ステップS244の処理で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当たり種別判定テーブル131にて「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別判定用の乱数値MR2-1が割り当てられていないことから、大当たり種別が「突確」に決定されることはない。こうしてステップS249にて決定された大当たり種別に対応して、大当たり種別バッファ値を、「00」～「04」のいずれかに設定する（ステップS250）。

【0227】

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

【0228】

ステップS240にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致しない場合や（ステップS240；No）、ステップS246にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合（ステップS246；No）、あるいは、ステップS251の処理を実行した後は、可変表示結果の判定や大当り種別の決定を行った結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS252）。一例として、ステップS240にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致しない場合や、ステップS246にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップS240にて乱数値MR1を示す数値データが小当り判定値データと合致した場合には、可変表示結果を「小当り」とする旨の判定結果に対応して、小当り図柄となる「5」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、ステップS239またはステップS246にて乱数値MR1を示す数値データが大当り判定値データと合致した場合には、ステップS249における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「通常」とする決定結果に応じて、通常大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「第1確変」～「第3確変」のいずれか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。

10

20

【0229】

ステップS252にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS253）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS231にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS231；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS254）、特別図柄通常処理を終了する。

【0230】

図46は、図42のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図46に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図11（D）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Iのいずれかを選択してセットする（ステップS262）。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152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。

30

【0231】

ステップS261にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS261；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS263）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS263；Yes）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図12（D）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り用変動パターン種別判定テーブル133A～133Cのいずれかを選択してセットする（ステップS264）。

40

【0232】

ステップS263にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS263；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13（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

50

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134A～134Cのいずれかを選択してセットする(ステップS265)。このときには、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S266)。続いて、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などから、リーチ判定用の乱数値MR2-2を抽出する(ステップS267)。そして、ステップS267にて抽出したリーチ判定用の乱数値MR2-2に基づき、ステップS265にてセットしたリーチ判定テーブル134A～134Cのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を判定する(ステップS268)。

【0233】

ステップS268においてリーチ状態ありとする旨の判定結果が得られた場合には(ステップS269; Yes)。ステップS268におけるリーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1の判定結果といったリーチ状態ありの判定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A～135Cのいずれかを選択してセットする(ステップS270)。これに対して、ステップS268においてリーチ状態なしとする旨の判定結果が得られた場合には(ステップS269; No)、ステップS268における非リーチ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の判定結果といったリーチ状態なしの判定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A～136Cのいずれかを選択してセットする(ステップS271)。

【0234】

ステップS262、S264、S270、S271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154に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を抽出する(ステップS272)。そして、ステップS272にて抽出した変動パターン種別判定用の乱数値MR3に基づき、ステップS262、S264、S270、S271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S273)。

【0235】

ここで、ステップS272、S273の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4A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4B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判定用となる共通の乱数値MR3を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS272、S273の処理では、ステップS268におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、変動パターン種別判定用となる共通の乱数値MR3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S273の処理では、判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判定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【0236】

こうしてステップS273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、当り変動パターン判定テーブル137A～137Cやハズレ変動パターン判定テーブル138A、138Bといった複数種類の変動パターン判定テーブルのいずれかを選択してセットする(ステップS274)。続いて、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などから、変動パターン判定用の乱数値MR4を抽

10

20

30

40

50

出する（ステップS 2 7 5）。そして、ステップS 2 7 5にて抽出した変動パターン判定用の乱数値MR 4に基づき、ステップS 2 7 4にてセットした変動パターン判定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS 2 7 6）。

【0 2 3 7】

ここで、ステップS 2 7 5、S 2 7 6の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4 Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4 Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、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判定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS 2 7 5、S 2 7 6の処理では、ステップS 2 6 8におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、変動パターン判定用となる共通の乱数値MR 4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS 2 7 6の処理では、判定テーブルポインタにセットされたROM 1 0 1のアドレスに記憶された判定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

【0 2 3 8】

このようなステップS 2 7 6における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの判定結果に応じた特図変動時間を設定する（ステップS 2 7 7）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 2 7 8）。一例として、変動特図指定バッファ値が“ 1 ”であれば、第1特別図柄表示装置4 Aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が“ 2 ”であれば、第2特別図柄表示装置4 Bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0 2 3 9】

ステップS 2 7 8の処理を実行した後は、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 7 9）。例えば、変動特図指定バッファ値が“ 1 ”である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM 1 0 1における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部1 5 5に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が“ 2 ”である場合に、CPU 1 0 3は、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して第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ROM 1 0 1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S 2 7 9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4 1に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して、第1変動開始コマンドまたは第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。

【0 2 4 0】

ステップS 2 7 9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S 2 8 0）、変動パターン設定処理を終了する。

【0 2 4 1】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

ステップS298の処理に続いて、ステップS293の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するための設定を行う（ステップS299）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS300）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップS301）。

【0245】

また、ステップS297にて小当りフラグがオフである場合には（ステップS297；No）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“0”に更新する（ステップS302）。ステップS301、S302の処理のいずれかを実行した後は、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップS303）。例えば、ステップS303の処理では、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新し、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定が行われる。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや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、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップS303の処理を終了すればよい。こうした確変状態や時短状態の終了判定を実行した後は、特別図柄停止処理が終了する。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短状態である場合のみ行うようにして、確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続されるようにしてもよい。あるいは、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了判定テーブルを参照す

ることにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。

【0246】

図48は、図42のステップS117にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図48に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS311）。一例として、図42に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するとき、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

10

【0247】

これに対して、ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（ステップS312）。続いて、ステップS312にて読み出した大当り種別バッファ値が「通常」の大当り種別に対応した「00」であるか否かを判定する（ステップS313）。このとき、大当り種別バッファ値が「00」であれば（ステップS313；Yes）、時短状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS314）。一例として、ステップS314の処理では、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「100」）が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

20

【0248】

ステップS313にて大当り種別バッファ値が「00」以外である場合には（ステップS313；No）、確変状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS315）。一例として、ステップS315の処理では、確変フラグがオン状態にセットされるとともに、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【0249】

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

30

【0250】

図49は、図41のステップS16にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、通過ゲート41に設けられたゲートスイッチ21からの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、通過ゲート41を遊技球が通過したか否かの判定を行う（ステップS131）。遊技球が通過ゲート41を通過してゲートスイッチ21からの検出信号がオン状態となった場合には（ステップS131；Yes）、ゲート通過時処理を実行する（ステップS132）。他方、ゲートスイッチ21からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップS131；No）、ステップS132の処理をスキップする。

40

【0251】

ステップS132にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、RAM102の所定領域など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CPU103が、乱数回路104やランダムカウンタにより更新される数値データのうちから、普図表示結果判定用の乱数

50

値を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部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S131にてゲートスイッチ21からの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS140～S144の各処理を実行する。

【0252】

ステップS140の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を“1”に更新する。

10

【0253】

ステップS141の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか等の判定などが行われる。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて「普図当り」とする判定がなされる割合が高くなるように設定された判定テーブルを参照してもよい。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なって、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。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パターンの決定も行われる。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて普図変動時間が短くなる普図変動パターンに決定されてもよい。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なって、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。

20

【0254】

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パターンに対応して定められた普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

30

【0255】

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ソレノイドを駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする拡大開放制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“4”に更新される。このとき、例えば確変フラグと時短フラグのいずれかがオンである場合には、双方がオフである場合に比べて拡大開放制御を行う期間や回数が増加する普電作動パターンが設定されてもよい。これにより、確変状態や時短状態では、普図表示結果が「普図当り」となっ

40

50

たことに基づき第2始動入賞口が拡大開放状態となる期間や回数が増加して、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすくなる。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。

【0256】

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

【0257】

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50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50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。

【0258】

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。

【0259】

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195に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（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。

【0260】

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S 4 0 2 の処理に戻る。他方、ステップS 4 0 3 にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS 4 0 3 ； Y e s ）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS 4 0 4 ）、コマンド解析処理を実行する（ステップS 4 0 5 ）。ステップS 4 0 5 にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ1 0 0 から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0 2 6 1】

ステップS 4 0 5 にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS 4 0 6 ）。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5 の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8 L、8 Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9や装飾用L E Dにおける点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板1 1 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

10

【0 2 6 2】

ステップS 4 0 5 のコマンド解析処理内では、例えば図5 1 のフローチャートに示すような保留記憶増加表示処理が実行される。この保留記憶増加表示処理において、演出制御用C P U 1 2 0 は、まず、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された演出制御コマンドをチェックすることなどにより、主基板1 1 から送信された保留記憶数通知コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップS 1 5 1 ）。このとき、保留記憶数通知コマンドの受信がなければ（ステップS 1 5 1 ； N o ）、そのまま保留記憶増加表示処理を終了する。

20

【0 2 6 3】

ステップS 1 5 1 にて保留記憶数通知コマンドの受信があると判定された場合には（ステップS 1 5 1 ； Y e s ）、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのうちいずれかの始動口入賞指定コマンドを受信済みであるか否かを判定する（ステップS 1 5 2 ）。ここで、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドについては、ステップS 4 0 5 のコマンド解析処理にて受信があったか否かの判定が行われ、いずれかの始動口入賞指定コマンドの受信があると判定された場合には、受信した始動口入賞指定コマンドに対応したコマンド受信フラグをオン状態にセットすればよい。一例として、第1始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする一方で、第2始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第2始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする。そして、ステップS 1 5 2 では、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグと第2始動口入賞指定コマンド受信フラグのいずれかがオンであれば、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定すればよい。

30

【0 2 6 4】

ステップS 1 5 2 にて始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定された場合には（ステップS 1 5 2 ； Y e s ）、例えば第1始動口入賞指定コマンド受信フラグがオンであるか否かなどに応じて、受信した始動口入賞指定コマンドが第1始動口入賞指定コマンドであるか否かを判定する（ステップS 1 5 3 ）。このとき、第1始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされれば（ステップS 1 5 3 ； Y e s ）、第1保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示エリア5 Hにおける保留記憶表示を更新するための第1保留表示増加更新設定が行われる（ステップS 1 5 4 ）。この第1保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示エリア5 Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に遊技球が進入したことによる第1始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第1保留表示増加更新設定を行った後は、保留記憶増加表示処理が終了する。

40

【0 2 6 5】

ステップS 1 5 3 にて第2始動口入賞指定コマンドである旨の判定がなされた場合には

50

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

【0266】

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

【0267】

このように、ステップS154では第1保留表示増加更新設定が行われ、ステップS155では第2保留表示増加更新設定が行われることで、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できていれば、例えば図52(A)に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hにて、第1始動条件の成立に基づく第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの記憶数である第1保留記憶数と、第2始動条件の成立に基づく第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶数である第2保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。

【0268】

他方、ステップS156では始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われることで、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドをいずれも受信していないと判定されたことに基づいて、始動入賞記憶表示エリア5Hにおける保留記憶表示の表示態様を、所定の表示態様に変更し、例えば図52(B)に示すような灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第1保留記憶数や第2保留記憶数は特定できないように表示させることができる。その後、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドを正常に受信できていれば、ステップS154、S155の処理のいずれかが実行されることにより、灰色表示となっている表示部位での表示態様は維持したまま、受信した始動口入賞指定コマンドに対応した新たな表示を加えることができる。一例として、図52(B)に示すような保留記憶表示が行われているときに、第1始動口入賞指定コマンドを正常に受信してから保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、ステップS154にて第1保留表示増加更新設定が行われることにより、図52(C)に示すように、第1始動入賞口への入賞に対応した青色表示が加えられることになる。

【0269】

図53は、図50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～S166の処理のいずれかを選択して実行する。

【0270】

ステップS160の変動開始コマンド受信待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この変動開始コマンド受信待ち処理には、主基板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

10

20

30

40

50

のいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における飾り図柄の可変表示や、「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5 B のいずれかにおける色図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”に更新される。

【0271】

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

10

【0272】

ステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。一例として、ステップ S 1 6 1 の飾り図柄変動設定処理にて予告演出制御パターンとして予告 C Y P 3 - 1 - 1、予告 C Y P 3 - 2 - 1、予告 C Y P 3 - 3 - 1 のいずれかがセットされた場合には、演出制御用 C P U 1 2 0 が I / O 1 2 5 に含まれる所定の入力ポートを介して操作ボタン 3 0 から伝送される操作検出信号をチェックして、予告演出を実行可能な所定期間内にて操作検出信号がオン状態となったか否かの判定を行う。このとき、操作検出信号がオン状態となれば、例えば予告 C Y P 3 - 1 - 1 を予告 C Y P 3 - 1 - 2 に切り替え、予告 C Y P 3 - 2 - 1 を予告 C Y P 3 - 2 - 2 に切り替え、予告 C Y P 3 - 3 - 1 を予告 C Y P 3 - 3 - 2 に切り替えることなどにより、予告演出における演出動作を変化させる。なお、操作検出信号がオン状態となる以前に用いられる予告 C Y P 3 - 1 - 1、予告 C Y P 3 - 2 - 1、予告 C Y P 3 - 3 - 1 の予告演出制御パターンは、画像表示装置 5 の表示領域に何らかの演出画像（例えば操作ボタン 3 0 の操作を促す画像など）を表示させるものであってもよいし、演出画像を表示させないものであってもよい。ここで、予告 C Y P 3 - 1 - 1、予告 C Y P 3 - 2 - 1、予告 C Y P 3 - 3 - 1 の予告演出制御パターンが画像表示装置 5 の表示領域に演出画像を表示させる場合には、各予告演出制御パターンで共通の演出画像を表示させてもよいし、互いに異なる演出画像を表示させてもよい。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 1 1 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を停止表示させる。このときには、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”に更新される。

20

30

40

【0273】

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

50

に対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【0274】

ステップS164の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

10

【0275】

ステップS165の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応して演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。一例として、ステップS165の小当り制御中演出処理では、図39に示す当り開始CST2-2、当り制御中CRE1-2の演出制御パターンを順次に使用する演出制御パターンとして選択して、各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、演出動作を制御するための各種設定などを行うようにすればよい。こうした設定によって実行される演出動作は、大当り種別が「突確」となった場合にも実行されることがある突確・小当り共通の演出動作であればよい。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

20

【0276】

ステップS166のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示領域に表示させることや、音声制御基板13に対する効果音信号の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

30

【0277】

図54及び図55は、図53のステップS161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CPU120は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（図54のステップS501）。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）。

40

【0278】

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）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「発展

50

チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップS503）。一例として、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、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチPA1-7の変動パターンであれば（図6を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定する。

【0279】

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

10

【0280】

ステップS503にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンではないと判定された場合には（ステップS503；No）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS505）。一例として、ステップS505の処理では、まず、図22（A）に示す最終停止図柄決定テーブル160Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄を決定する。次に、図22（B）に示す最終停止図柄決定テーブル160Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-2を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することにより、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せに基づき、図23に示すような左右出目判定テーブル161を参照することにより、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図22（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3と、左右出目タイプDC1-1とに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することにより、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄を決定する。

20

30

【0281】

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

40

【0282】

ステップS502にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS502；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを

50

決定する（ステップS506）。一例として、ステップS506の処理では、まず、図25（A）に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、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25（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FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

【0283】

このように、ステップS506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FZ2-1、FZ2-2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FZ2-3となる飾り図柄と、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2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FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

【0284】

ステップS501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S501；No）、可変表示結果が「小当たり」であること、もしくは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」であることのうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS507）。このとき、可変表示結果が「小当たり」である場合、もしくは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合には（ステップS507；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PG1-1～特殊PG1-4の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS508）。ここで、図7に示すように、特殊PG1-1～特殊PG1-4の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とすることを指定している。そのため、ステップS508にて特殊PG1-1～特殊PG1-4の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップS508；Yes）、図54に示すステップS503の処理に進み、ステップS504、S505の処理のいずれかにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。なお、ステップS508にて特殊PG1-1～特殊PG1-4の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、図54に示すステップS503の処理にて、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊PG1-4の変動パターンであれば（図7を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定されることになる。

【0285】

図55のステップS508にて特殊PG1-1～特殊PG1-4の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップS508；No）、指定された変動パターンが特殊PG2-1～特殊PG2-3の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS509）。ここで、図7に示すように、特殊PG2-1～特殊PG2-3の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に「ノーマル」のリーチ演出を行うことを指定している。そのため、ステップS509にて特殊PG2-1～特殊PG2-3の変動パターンのいずれかであると判定された場合

には（ステップS509；Yes）、図54に示すステップS506の処理に進み、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。

【0286】

図55のステップS509にて特殊PG2-1～特殊PG2-3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S509；No）、指定された変動パターンが特殊PG3-1～特殊PG3-3の変動パターンのいずれかとなる。ここで、図7に示すように、特殊PG3-1～特殊PG3-3の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとするを指定している。こうした特殊PG3-1～特殊PG3-3の変動パターンのいずれかが指定されたことに対応して、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS510）。一例として、ステップS510の処理では、図26（C）に示す最終停止図柄決定テーブル163Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Cを参照することにより、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

10

【0287】

ステップS507にて可変表示結果が「小当り」ではなく、大当り種別が「突確」でもない場合には（ステップS507；No）、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「通常大当り」と「第3確変」のうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS511）。このとき、大当り種別が「通常大当り」である場合、もしくは、大当り種別が「第3確変」である場合には（ステップS511；Yes）、通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS512）。一例として、ステップS512の処理では、図26（A）に示す最終停止図柄決定テーブル163Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Aを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

20

30

【0288】

ステップS511にて大当り種別が「通常」でも「第3確変」でもない場合には（ステップS511；No）、大当り種別が「第1確変」と「第2確変」のいずれかであることに対応して、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS513）。一例として、ステップS513の処理では、図26（B）に示す最終停止図柄決定テーブル163Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Bを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。図54のステップS504、S505、S506の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図55のステップS510、S512、S513の処理のいずれかを実行した後には、特定演出設定処理を実行する（ステップS514）。図56は、ステップS514にて実行される特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この特定演出設定処理では、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが特定演出のない変動パターンであるか否かを判定する（ステップS551）。このとき、特定演出のない変動パターンであれば（ステップS551；Yes）、そのまま特定演出設定処理を終了する。

40

50

【0289】

ステップS551にて特定演出のある変動パターンと判定された場合には（ステップS551；No）、その特定演出が「滑り」、「擬似連」、「イントロ」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップS552）。このとき、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」の特定演出のいずれかであれば、その特定演出に応じた特定演出パターン判定テーブルを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップS553）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には図27（A）に示す特定演出パターン判定テーブル164Aをセットし、「擬似連」の特定演出である場合には図27（B）に示す特定演出パターン判定テーブル164Bをセットし、「イントロ」の特定演出である場合には図27（C）に示す特定演出パターン判定テーブル164Cをセ

10

【0290】

ステップS553の処理に続いて、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS554）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR6-1を示す数値データに基づき、ステップS552にてセットした特定演出パターン判定テーブル164Aを参照することにより、特定演出パターンを滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれかに決定する。「擬似連」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2特定演出パターン判定用の乱数値SR6-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR6-2を示す数値データに基づき、ステップS552にてセットした特定演出パターン判定テーブル164Bを参照することにより、特定演出パターンを擬似連TP2-1～擬似連TP2-3のいずれかに決定する。「イントロ」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3特定演出パターン判定用の乱数値SR6-3を示す数値データを抽出する。このときには、変動パターンが非リーチPA1-6である場合に、演出制御バッファ設定部194に記憶されている前回演出バッファ値を読み出す。そして、変動パターンが非リーチPA1-6である場合には、抽出した乱数値SR6-3を示す数値データと前回演出バッファ値に基づき、変動パターンが非リーチPA1-6以外である場合には、抽出した乱数値SR6-3を示す数値データに基づき、特定演出パターン判定テーブル164Cを参照することにより、特定演出パターンをイントロTP3-1～イントロTP3-3のいずれかに決定する。

20

30

【0291】

ステップS554での判定を行った後には、特定演出が「イントロ」であるか否かを判定し（ステップS555）、「イントロ」の特定演出である場合には（ステップS555；Yes）、ステップS554にて決定されたイントロTP3-1～イントロTP3-3の特定演出パターンに応じて、特定演出パターン判定テーブル164Cにおける前回演出バッファ更新設定値によって、前回演出バッファ値を更新する（ステップS556）。例えば、ステップS554にてイントロTP3-1の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“1”に更新する。これに対して、ステップS554にてイントロTP3-2の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“2”に更新する。また、ステップS554にてイントロTP3-3の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“3”に更新する。

40

【0292】

こうしてステップS556の処理を実行することにより、「イントロ」の特定演出を実行する変動パターンに対応して、演出動作の種類ごとに用意されたイントロTP3-1～イントロTP3-3の特定演出パターンのいずれかに決定するごとに、その決定されたイントロTP3-1～イントロTP3-3の特定演出パターンに対応する前回演出バッファ値が設定されるように更新することができる。すなわち、「イントロ」の特定演出における演出動作を複数種類のいずれかに決定するごとに、その決定された演出動作の種類を、

50

前回演出バッファ値として更新可能に記憶することができる。そして、ステップS554の処理では、非リーチPA1-6の変動パターンである場合に、前回演出バッファ値を読み出して図27(C)に示すような特定演出パターン判定テーブル164Cを用いた判定を行うことで、前回演出バッファ値として記憶されている演出動作の種類と同一種類の演出動作は実行しないように、特定演出パターンの決定を行うことができる。

【0293】

ステップS552にて特定演出が「滑り」、「擬似連」、「イントロ」以外であると判定された場合や(ステップS552; No)、ステップS555にて特定演出が「イントロ」以外であると判定された場合(ステップS555; No)、あるいは、ステップS556の処理を実行した後は、特定演出が「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する(ステップS557)。このとき、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」以外の特定演出であれば(ステップS557; No)、特定演出設定処理を終了する。これに対して、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」の特定演出のいずれかであれば(ステップS557; Yes)、特定演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから(ステップS558)、特定演出設定処理を終了する。

【0294】

ステップS558の処理では、一例として、「滑り」の特定演出である場合に、ステップS554にて決定された特定演出パターンに基づき、図29(E)に示すテーブル選択設定に従い、仮停止図柄決定テーブル166A~166Dのいずれかを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3に基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル166A~166Dのいずれかを参照することにより、右仮停止図柄KZ1-1、左仮停止図柄KZ1-2、右仮停止図柄1-3、左仮停止図柄KZ1-4のいずれかとなる飾り図柄を決定する。

【0295】

他の一例として、「擬似連」の特定演出である場合には、まず、ステップS554にて決定された特定演出パターンに基づき、擬似連変動の実行回数を定数Mにセットする。例えば、擬似連TP2-1の特定演出パターンである場合には、定数Mを「1」に設定し、擬似連TP2-2の特定演出パターンである場合には、定数Mを「2」に設定し、擬似連TP2-3の特定演出パターンである場合には定数Mを「3」に設定する。このときには、決定した仮停止図柄の組合せ数を示す変数Nを「0」に設定しておく。また、変動パターンが非リーチPA1-5である場合には、図30(A)に示す仮停止図柄決定テーブル167Aを使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-8、スーパーPA4-4、スーパーPA4-8、スーパーPB3-4、スーパーPB4-4、スーパーPB5-4、スーパーPF1-1、特殊PG1-3のいずれかである場合には、図30(B)に示す仮停止図柄決定テーブル167B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、セットした仮停止図柄決定テーブル167Aと仮停止図柄決定テーブル167B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。

【0296】

こうして更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS558の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、図30(C)に示す仮停止図柄決定テーブル167Cを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2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、仮停止図柄決定テーブル167C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。

【0297】

こうして更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS558の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、図30(D)に示す仮停止図柄決定テーブル167D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、仮停止図柄決定テーブル167D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KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定する。こうして左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定した後は、ステップS558の処理を終了する。

【0298】

さらに他の一例として、「発展チャンス目」の特定演出である場合には、図32に示す仮停止図柄決定テーブル168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、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3に基づき、仮停止図柄決定テーブル168を参照することにより、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ6-1、KZ6-2、KZ6-3の組合せを決定する。

【0299】

図54に示すステップS514にて以上のような特定演出設定処理を実行した後は、変動中昇格演出設定処理を実行する(ステップS515)。図57は、ステップS515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。この変動中昇格演出設定処理では、まず、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「突確」以外である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する(ステップS571)。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「突確」以外である場合に該当しなければ(ステップS571; No)、そのまま変動中昇格演出設定処理を終了する。

【0300】

ステップS571にて、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「突確」以外である場合に該当すると判定されたときには(ステップS571; Yes)、図28(A)に示す変動中昇格演出実行判定テーブル165Aを、使用テーブルとして選択してセットする(ステップS572)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出実行判定用の乱数値SR5を示す数値データを抽出する(ステップS573)。そして、ステップS573にて抽出した乱数値SR5を示す数値データに基づき、ステップS572にてセットした変動中昇格演出実行判定テーブル165Aを参照することにより、大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第3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判定する(ステップS574)。このとき、変動中昇格演出なしと判定された場合には(ステップS575; No)、変動中昇格演出設定処理を終了する。

【0301】

これに対して、ステップS574にて変動中昇格演出ありと判定された場合には(ステップS575; Yes)、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S576)、変動中昇格演出設定処理を終了する。ステップS576の処理では、一例として、図33に示す仮停止図柄決定テーブル169を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダ

ムカウンタなどから、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル169を参照することにより、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として決定された飾り図柄の図柄番号に応じて、左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3の組合せを決定する。

【0302】

図54に示すステップS515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S516)。図58は、ステップS516にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この予告演出設定処理では、まず、図34に示す予告パターン種別判定テーブル170を、使用テーブルとして選択してセットする(ステップS591)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、予告パターン種別判定用の乱数値SR7を示す数値データを抽出する(ステップS592)。そして、ステップS592にて抽出した乱数値SR7を示す数値データに基づき、予告パターン種別判定テーブル170を参照することにより、変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、予告CY1～予告CY3の予告パターン種別のいずれかに決定する(ステップS593)。このとき、予告なしと決定されれば(ステップS594; Yes)、予告演出設定処理を終了する。

【0303】

ステップS593にて予告CY1～予告CY3の予告パターン種別のいずれかに決定された場合には(ステップS594; No)、決定された予告パターン種別に応じて、図35に示す予告パターン判定テーブル171Aと、図36に示す予告パターン判定テーブル171Bと、図37に示す予告パターン判定テーブル171C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S595)。すなわち、ステップS593にて予告CY1の予告パターン種別に決定された場合には予告パターン判定テーブル171Aをセットし、予告CY2の予告パターン種別に決定された場合には予告パターン判定テーブル171Bをセットし、予告CY3の予告パターン種別に決定された場合には予告パターン判定テーブル171Cをセットする。その後、予告パターンを複数種類のいずれかに決定してから(ステップS596)、予告演出設定処理を終了する。

【0304】

ステップS596の処理では、一例として、予告パターン種別が予告CY1に決定された場合に、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予告パターン判定用の乱数値SR8-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR8-1を示す数値データに基づき、ステップS595にてセットした予告パターン判定テーブル171Aを参照することにより、予告なし、あるいは、予告YP1-1～予告YP1-4の予告パターンのいずれかに決定する。

【0305】

他の一例として、予告パターン種別が予告CY2に決定された場合には、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、第2予告パターン判定用の乱数値SR8-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR8-2を示す数値データに基づき、ステップS595にてセットした予告パターン判定テーブル171Bを参照することにより、予告なし、あるいは、予告YP2-1～予告YP2-4の予告パターンのいずれかに決定する。

【0306】

さらに他の一例として、予告パターン種別が予告CY3に決定された場合には、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、第3予告パターン判定用の乱数値SR8-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR8-3を示す数値データに基づき、ステップS595にてセットした予告パターン判定テーブル171Cを参照することにより、予告なし、あるいは、予告YP3-1～予告YP3-3の予告パターンのいずれかに決定する。

【0307】

図 5 4 に示すステップ S 5 1 6 にて以上のような予告演出設定処理を実行した後は、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップ S 5 1 7）。このとき、演出制御用 C P U 1 2 0 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 5 6 に示すステップ S 5 5 4 にて決定された特定演出パターン、図 5 7 に示すステップ S 5 7 4 にて決定された変動中昇格演出の有無などに対応して、図 3 8（A）に示す図柄変動制御パターンテーブル 1 8 0 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 5 8 に示すステップ S 5 9 6 にて決定された予告パターンに対応して、図 3 8（B）に示す予告演出制御パターンテーブル 1 8 1 に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。

10

【0308】

ステップ S 5 1 7 の処理に続いて、例えばステップ S 5 1 7 にてセットした図柄変動制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、演出制御タイマ設定部 1 9 2 に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップ S 5 1 8）。そして、例えば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部 1 2 3 に供給することなどにより、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄の変動を開始させるとともに、「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5 B のいずれかにて色図柄の変動を開始させるといった、画像表示装置 5 における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップ S 5 1 9）。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 S 5 2 0）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

20

【0309】

なお、飾り図柄変動設定処理では、例えばステップ S 5 1 9 の処理が実行されるより前に、確定色図柄を決定する処理が実行されてもよい。このときには、主基板 1 1 から第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれが伝送されたかに応じて、「左」及び「右」の色図柄表示エリア 5 A、5 B のいずれにおける確定色図柄を決定する。例えば、主基板 1 1 から伝送された可変表示結果通知コマンドに応じて、「左」の色図柄表示エリア 5 A における確定色図柄を決定する場合には「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」のいずれかの色図柄に決定し、「右」の色図柄表示エリア 5 B における確定色図柄を決定する場合には「赤色」及び「青色」のいずれかの色図柄に決定すればよい。

30

【0310】

図 5 9 は、図 5 3 のステップ S 1 6 4 にて実行される大当り制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。この大当り制御中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップ S 6 0 1）。このとき、当り終了指定コマンドの受信があれば（ステップ S 6 0 1；Y e s）、大当り遊技状態に対応して行われる大当り中演出を終了するための設定を行い（ステップ S 6 0 2）、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した“6”に更新してから（ステップ S 6 0 3）、大当り制御中演出処理を終了する。一例として、ステップ S 6 0 2 の処理では、表示制御部 1 2 3 に対して所定の表示制御指令を供給することや、所定の効果音信号を音声制御基板 1 3 に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板 1 4 に対して伝送することなどにより、大当り中演出となる演出動作を終了させる制御が行われるようにすればよい。

40

【0311】

ステップ S 6 0 1 にて当り終了指定コマンドの受信がない場合には（ステップ S 6 0 1；N o）、演出制御フラグ設定部 1 9 1 に設けられた昇格演出中フラグがオンであるかを判定する（ステップ S 6 0 4）。ここで、昇格演出中フラグは、後述するステップ S 6 1 2 の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップ S 6 1 6 の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。なお、ステップ S 6 0 2 の処理が実行されるときにも、昇格演出中フラグがクリアされてオフ状態となるようにして

50

もよい。

【0312】

ステップS604にて昇格演出中フラグがオフである場合には（ステップS604；No）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出開始判定値に合致したか否かなどに応じて、大当り中昇格演出の実行タイミングとなったか否かを判定する（ステップS605）。ここで、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドの実行期間が短いことなどから、演出制御プロセスタイマ値が演出開始判定値には達しないように設定されていればよい。

【0313】

ステップS605にて大当り中昇格演出の実行タイミングであると判定された場合には（ステップS605；Yes）、図28（B）に示す大当り中昇格演出実行判定テーブル165Bを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップS606）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出実行判定用の乱数値SR5を示す数値データを抽出する（ステップS607）。そして、ステップS607にて抽出した乱数値SR5を示す数値データに基づき、大当り中昇格演出実行判定テーブル165Bを参照することにより、大当り種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」のいずれであるかに応じて、大当り中昇格演出の有無の判定や、大当り中昇格演出ありの場合に大当り中昇格成功演出とするか大当り中昇格失敗演出とするかの判定といった、大当り中昇格演出の実行に関する判定を行う（ステップS608）。

【0314】

ステップS605にて大当り中昇格演出の実行タイミングではないと判定された場合や（ステップS605；No）、ステップS608にて大当り中昇格演出を実行しないことが決定された場合には（ステップS609；Yes）、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行う（ステップS610）。一例として、ステップS610の処理では、主基板11から伝送された15ラウンド大当り用や突確・小当り用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを図39に示す各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、大当り中演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップS610の処理を実行した後に、大当り制御中演出処理を終了する。

【0315】

なお、ステップS610の処理において、主基板11から突確・小当り用の大入賞口開放中指定コマンドが伝送されたことに対応した設定を行う場合には、大当り遊技状態となる直前に実行された飾り図柄の可変表示における変動パターンが分類される変動パターン種別に応じて、異なる演出動作を実行するための設定が行われてもよい。一例として、特殊CA4-1、特殊CB4-1、特殊CC4-1の変動パターン種別といった、大当り種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われた後に2ラウンド大当り状態に制御された場合には、図39に示す当り開始CST2-2、当り制御中CRE1-2の演出制御パターンを順次に使用する演出制御パターンとして選択して読み出し、それらの演出制御パターンに従った演出動作の設定を行う。これに対して、特殊CA4-2、特殊CB4-2、特殊CC4-2の変動パターン種別といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われた後に2ラウンド大当り遊技状態に制御された場合には、図39に示す当り開始CST2-1、当り制御中CRE1-1の演出制御パターンを順次に使用する演出制御パターンとして選択して読み出し、それらの演出制御パターンに従った演出動作の設定を行う。

10

20

30

40

50

【0316】

ステップS608にて大当中昇格演出を実行することが決定された場合には（ステップS609；No）、大当中昇格演出を開始するための設定を行う（ステップS611）。一例として、ステップS611の処理では、主基板11から伝送された15ラウンド大当り用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、特定されたラウンド数に対応して昇格演出を実行するための演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。このときには、大当中昇格成功演出と大当中昇格失敗演出のいずれを実行するかに応じて、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた報知内容バッファの値（報知内容バッファ値）を設定するようにしてもよい。具体的な一例として、大当中昇格成功演出を実行する場合には報知内容バッファ値を「1」に設定する一方で、大当中昇格失敗演出を実行する場合には報知内容バッファ値を「0」に設定する。その後、昇格演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS612）、大当り制御中演出処理を終了する。

10

【0317】

そして、ステップS604にて昇格演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップS604；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値と演出制御パターンに示される演出終了判定値とが合致するか否かなどに応じて、大当中昇格演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップS613）。このとき、大当中昇格演出の終了タイミングでなければ（ステップS613；No）、大当中昇格演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS614）。一例として、ステップS614の処理では、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、大当中昇格演出となる演出動作の制御が行われるようにすればよい。こうしたステップS614の処理を実行した後には、大当り制御中演出処理を終了する。

20

【0318】

ステップS613にて大当中昇格演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップS613；Yes）、大当中昇格演出を終了するための設定を行い（ステップS615）、昇格演出中フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップS616）、大当り制御中演出処理を終了する。

30

【0319】

図60は、図53のステップS166にて実行されるエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出制御フラグ設定部191に設けられたエンディング演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS631）。ここで、エンディング演出中フラグは、後述するステップS638の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップS641の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。

【0320】

ステップS631にてエンディング演出中フラグがオフである場合には（ステップS631；No）、例えば主基板11から伝送された当り終了指定コマンドのEXTデータを読み取るなどにより、大当り種別が「通常」である通常大当りであったか否かを判定する（ステップS632）。このとき、通常大当りではなければ（ステップS632；No）、大当り種別が「第3確変」であったか否かを判定する（ステップS633）。そして、大当り種別が「第3確変」であった場合には（ステップS633；Yes）、例えば演出制御バッファ設定部194に記憶されている報知内容バッファ値などから、昇格成功演出を実行済みであるか否かを判定する（ステップS634）。一例として、報知内容バッファ値が「1」である場合には大当中昇格成功演出が実行されたと判定し、報知内容バッファ値が「0」である場合には大当中昇格成功演出が実行されていないと判定すればよい。

40

50

【0321】

ステップS633にて大当たり種別が「第3確変」以外であると判定された場合や（ステップS633；No）、ステップS634にて昇格成功演出が実行済みであると判定された場合には（ステップS634；Yes）、所定の無昇格エンディング演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップS635）。一例として、ステップS635の処理では、主基板11から伝送された当り終了指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、15ラウンド大当たり状態と2ラウンド大当たり状態のいずれが終了するかを判定する。そして、終了する大当たり遊技状態の判定結果に応じて、昇格演出を実行しない演出制御パターンを図39に示す各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。

10

【0322】

ステップS634にて昇格成功演出が実行済みではないと判定された場合には（ステップS634；No）、エンディング昇格成功演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップS636）。一例として、ステップS636の処理では、15ラウンド大当たり状態の終了に対応して、昇格成功演出を実行するための演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。

【0323】

ステップS632にて通常大当たりであったと判定された場合には（ステップS632；Yes）、エンディング昇格失敗演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップS637）。一例として、ステップS637の処理では、15ラウンド大当たり状態の終了に対応して、昇格失敗演出を実行するための演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。

20

【0324】

ステップS635～S637の処理のいずれかを実行した後は、エンディング演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS638）、エンディング演出処理を終了する。

【0325】

そして、ステップS631にてエンディング演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップS631；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値と演出制御パターンに示される演出終了判定値とが合致するか否かなどに応じて、エンディング演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップS639）。なお、ここでのエンディング演出は、無昇格エンディング演出、エンディング昇格成功演出、エンディング昇格失敗演出を含めた、大当たり遊技状態の終了に対応して実行される演出動作のことである。

30

【0326】

ステップS639にてエンディング演出の終了タイミングではないと判定された場合には（ステップS639；No）、エンディング演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS640）。一例として、ステップS640の処理では、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部123に供給すること、効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することなどにより、エンディング演出となる演出動作の制御が行われるようにすればよい。こうしたステップS640の処理を実行した後は、エンディング演出処理を終了する。これに対して、ステップS639にてエンディング演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップS639；Yes）、例えばエンディング演出中フラグをクリアしてオフ状態にするとともに、表示制御部123に対して所定の表示制御指令を供給することや、所定の効果音信号を音声制御基板13に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板14に対して伝送することといった、エンディング演出を終了するための設定を行う（ステップS641）。このときには、演出プロセスフラグの値を変動開始コマンド受信待ち処理に対応した値である“0”に更新してから（ステップS642）、エンディング演出処理を終了する。

40

【0327】

50

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 CPU 120 が図 54 に示すステップ S519 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。

【0328】

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 61 は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、特定演出が実行されない場合や、「擬似連」の特定演出が実行される場合、「滑り」の特定演出が実行される場合、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドにより非リーチ PA1-1 の変動パターンが指定されたときには、図 61 (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 61 (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 61 (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 PA1-7 の変動パターンが指定されたときには図 61 (F1) ~ (F6) に示すような「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合となる。図 61 (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、5R 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 61 (B) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5L 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。

【0329】

特定演出が実行されない場合や「滑り」の特定演出が実行される場合には、図 54 に示すステップ S505 にて図 22 (A) に示す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 61 (B) に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。なお、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の特定演出が実行される非リーチ PA1-4 の変動パターンであれば、図 27 (A) に示すように、特定演出パターンが常に滑り TP1-1 のみに決定され、「右」の飾り図柄表示エリア 5R にて飾り図柄を高速に再変動させる「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 5L に停止表示する飾り図柄は、「滑り」の特定演出によっては変更されない。また、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合には、図 54 に示すステップ S504 にて図 22 (D) に示す最終停止図柄決定テーブル 160D を参照することにより、発展チャンス目 HC6 を構成する飾り図柄の組合せが左中右最終停止図柄 FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6 として決定されたことに対応して、図 61 (B) に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。「擬似連」の特定演出が実行される場合には、図 54 に示すステップ S505 の処理にて左最終停止図柄 FZ1-1 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 FZ1-1 に基づき図 56 に示すステップ S558 にて図 30 (A) に示す仮停止図柄決定テーブル 167A を参照することにより、擬似連チャンス目 GC6 を構成する飾り図柄の組合せが左中右仮停止図柄 KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3 として決定されたことに対応して、図 61 (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。

【0330】

その後、特定演出が実行されない場合には、一例として、図 61 (C1) に示すように「右」の飾り図柄表示エリア 5R 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 61 (C2) に示すように「中」の飾り図柄表示エリア 5C 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 4に示すステップS 5 0 5にて図2 2（B）に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Bを参照することや、図2 3に示す左右出目判定テーブル1 6 1とともに図2 2（C）に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 0 Cを参照することにより、右最終停止図柄F Z 1－2や中最終停止図柄F Z 1－3として決定される。

【0 3 3 1】

これに対して、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、一例として、図6 1（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 1（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 1（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 1（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 3 2】

「滑り」の特定演出が実行される場合には、一例として、図6 1（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 1（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 1（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 1（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 4に示すステップS 5 0 5にて決定された右最終停止図柄F Z 1－2に基づき、図5 8に示すステップS 5 9 6にて図2 9（A）に示す仮停止図柄決定テーブル1 6 6 Aを参照することにより、決定される。その後、例えば図6 1（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。

【0 3 3 3】

「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合には、一例として、図6 1（F 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 1（F 2）に示すように「中」の飾り図柄表示エリア5 Cにも「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）する。これにより、発展チャンス目H C 6を構成する飾り図柄が仮停止表示される。このときには、例えば図6 1（F 3）に示すように、仮停止表示された飾り図柄が一定方向に回転するような演出表示が行われ、続いて図6 1（F 4）に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる発展が生じることを遊技者に期待させるような演出表示が行われる。ここで、図6 1（F 4）に示すような演出表示から仮停止表示されている飾り図柄が反転する方向に回転すれば、リーチ状態となる発展が生じることになる。この例では、リーチ状態となる発展が生じることなく、例えば図6 1（F 5）に示すように、回転状態にあった仮停止表示された飾り図柄が元に戻るような演出表示が行われてから、発展チャンス目H C 6を構成する確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【0 3 3 4】

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

【0335】

続いて、例えば図 6 2 (C) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて仮停止表示された飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、例えば図 6 2 (D) に示すように、キャラクタ画像 C H 1 の変化に伴って、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L では「4」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では「3」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、それぞれ行われる。また、例えば図 6 2 (E) に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて更新表示された飾り図柄をさらに更新させるような演出表示が行われてから、例えば図 6 2 (F) に示すように、キャラクタ画像 C H 1 の変化に伴って、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L では「2」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では「1」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、それぞれ行われる。そして、例えば図 6 2 (G) に示すように、キャラクタ画像 C H 1 の変化に伴って、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R にて仮停止表示された飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、例えば図 6 2 (H) ~ (K) に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L では「2」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示される一方で、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では「1」~「3」の数字を示す飾り図柄が所定順序で更新表示される。その後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では、例えば図 6 2 (L) に示すように飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、図 6 2 (M) に示すように「3」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示される。こうして「イントロ」の特定演出が終了すると、例えば図 6 2 (N) に示すように、キャラクタ画像 C H 1 が消去されてから、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【0336】

図 6 3 は、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合のうち、「イントロ」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドによりスーパー P A 3-3、スーパー P A 3-7、スーパー P B 3-3、スーパー P A 4-3、スーパー P A 4-7、スーパー P A 5-3、スーパー P B 4-3、スーパー P B 5-3 の変動パターンのいずれかが指定されたときなどには図 6 3 に示すような「イントロ」の特定演出が実行される場合となる。図 6 3 に示す表示動作例では、図 6 3 (A) ~ (L) の部分において、図 6 2 (A) ~ (L) と同様の演出表示が行われる。その後、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では、例えば図 6 3 (M) に示すように「2」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示されることにより、「左」の飾り図柄表示エリア 5 L にて仮停止表示されている飾り図柄と揃って、可変表示状態がリーチ状態となる。こうして「イントロ」の特定演出が終了すると、例えば図 6 3 (N) に示すように、キャラクタ画像 C H 1 が消去されてから、可変表示状態がリーチ状態となったことに対応したリーチ演出などが開始され、その後リーチ組合せとなる確定飾り図柄や、大当たり組合せとなる確定飾り図柄などが、停止表示（最終停止表示）される。

【0337】

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。

【0338】

そして、例えば変動パターンがスーパーPA4-2であるときなどのように、「滑り」の特定演出が実行される場合には、一例として、図64(C1)~(C3)に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5R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PA4-4であるときなどのように、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、一例として、図64(D1)~(D5)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)させる演出表示が行われる。その後、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5R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PC4-1であるときなどのように、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合には、一例として、図64(E1)~(E6)に示すように、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、発展チャンス目HC6となる飾り図柄の組合せを停止表示(仮停止表示)した後、仮停止表示されている飾り図柄が反転する方向に回転するような演出表示が行われた後に、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。

【0339】

図64(C3)や図64(D5)に示すようにしてリーチ状態となった後には、例えば図65(A)に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア5C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65(B)に示すように「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「6」を示す数字が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5R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65(B)に示す例では、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たり組合せを構成する飾り図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、例えば図65(H)に示すように「5」を示す数字が「中」の飾り図柄表示エリア5C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5C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5C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α1~リーチ演出α3やリーチ演出β1~リーチ演出β3のいずれかが実行される場合には、例えば図65(C)に示すように、低下していた「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおける飾り図柄の変動速度が再び上昇し、各種のリーチ演出表示が開始される。例えば、リーチ演出β1では、図65(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α1~リーチ演出α3のいずれかである場合には、図65(E)に示すようなキャラクタ画像CH1が表示された後、図65(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α1では、例えば図65(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65(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α2やリーチ演出α3では、例えば図65(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β2やリーチ演出β3では、図65(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。

【0340】

図65(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α2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 7 に示すステップ S 5 7 4 にて変動中昇格演出を実行しないことに決定された場合には、図 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「第 1 確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、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。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。

10

【0341】

20

図 6 7 は、「メール表示」の予告演出が実行される場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図 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。その後、例えば図 5 8 に示すステップ S 5 9 6 にて決定された予告 Y P 3 - 2 の予告パターンに対応して図 5 4 に示すステップ S 5 1 7 にて決定された予告 C Y P 3 - 2 - 1 の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、例えば図 6 7 (C) に示すように、遊技者に操作ボタン 3 0 の操作を促す演出画像 Y H 1 を表示させる。そして、遊技者が所定期間内に操作ボタン 3 0 を操作し、それに応じて操作ボタン 3 0 から演出制御基板 1 2 へと伝送される操作検出信号がオン状態となった場合には、例えば演出制御用 CPU 1 2 0 が予告 C Y P 3 - 2 - 1 の予告演出制御パターンを予告 C Y P 3 - 2 - 2 に切り替えることなどにより、図 6 7 (D) に示すようなメールメッセージを示す演出画像 Y H 2 を表示させることで、予告演出における演出動作を変化させる。これに対して、所定期間内に操作ボタン 3 0 の操作がなされなかった場合には、予告演出制御パターンが切り替えられずに、例えば図 6 7 (E) に示すように演出画像 Y H 1 が消去されて、予告演出が終了する。その後、例えば図 6 7 (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。

30

【0342】

図 6 8 は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合の表示動作例を示している。図 6 8 (A) では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図 6 8 (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 6 8 (E) に示すように L I V E モードといった特別な演出モードに移行することを報知する演出画像を表示させる。そして、2 ラウンド大当たり状態が終了することに応じたエンディング演出として、例えば図 6 8 (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 6 8

40

50

(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。

【0343】

この実施の形態では、例えばCPU103が図44に示すステップS239、S246の処理のいずれかを実行して、特図表示結果判定用の乱数値MR1が大当たり判定値データと合致するか否かを判定することにより、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出表示される以前に判定する。図46に示すステップS268の処理では、大当たり遊技状態に制御しない旨の判定結果に対応してステップS261にて大当たりフラグがオフであると判定されたことに基づいて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定する。そして、ステップS273の処理では、大当たり遊技状態に制御するか否かの判定結果や、リーチ状態とするか否かの判定結果などに基づいて、飾り図柄の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。続いて、ステップS276の処理では、ステップS273での判定結果に基づいて、飾り図柄の変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。その後、演出制御基板12の側では、例えば演出制御用CPU120が主基板11から伝送された変動開始コマンドや変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどに応じて、図53に示すステップS161の飾り図柄変動設定処理やステップS162の飾り図柄変動中処理を実行することにより、ステップS276での判定結果に対応して、飾り図柄の可変表示中に各種の演出動作を実行させるための制御を行う。

【0344】

ここで、図46に示すステップS268にてリーチ状態とする旨の判定がなされたことに対応して、ステップS270にてセットしたリーチ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cのいずれかを用いてステップS273の処理を実行することにより、リーチ状態に応じたノーマル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といった複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。また、ステップS268にてリーチ状態としない旨の判定がなされたことに対応して、ステップS271にてセットした非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A~136Cのいずれかを用いてステップS273の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に特定演出を実行する非リーチCA1-4や非リーチCC1-2などを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。

【0345】

加えて、図46に示すステップS268にてリーチ状態とする旨の判定がなされたことに対応して、ステップS273における変動パターン種別の決定結果に基づき、ハズレ変動パターン判定テーブル138Bを用いてステップS276の処理を実行することにより、「リーチ」に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定する。また、図46に示すステップS268にてリーチ状態としない旨の判定がなされたこと、及び、ステップS273にて特定演出を実行する非リーチCA1-4や非リーチCC1-2の変動パターン種別などに決定されたことに対応して、ハズレ変動パターン判定テーブル138Aを用いてステップS276の処理を実行することにより、特定演出を実行するために予め用意された非リーチPA1-4~非リーチPA1-7といった複数種類の変動パターンのいずれかに決定する。

【0346】

こうして、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、例えば「滑り」、「擬似連」、「イントロ」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能となり、多様な演出を可能にして、遊技興趣を向上させることができる。また、ステップS273やステップS276の処理では、ステップS268にてリーチ状態とする旨の判定がなされたか否かに応じて、異なる判定テーブルを用いて変動パターン種別や変動パターンの決定を行い、リーチ状態とする場合とリーチ状態としない場合とで、決定処理が競合することはない。そのため、変動パターン種別を決定するために用いられる変動パターン種別判定用の乱数値MR3を示す数値データを、リーチ状態とするか否かの判定結果に関わ

りなく共通の数値データとすることができ、さらに、変動パターンを決定するために用いられる変動パターン判定用の乱数値MR4を示す数値データを、リーチ状態とするか否かの判定結果に関わりなく共通の数値データとすることができる。これにより、乱数値MR3や乱数値MR4を示す数値データの更新を行うために実行される処理（例えば図41に示すステップS14のメイン側乱数値更新処理など）における処理量を軽減して、プログラム量の削減を図ることができる。加えて、乱数回路104の構成が複雑化することや、遊技制御カウンタ設定部154などに設けられたランダムカウンタの記憶領域が増大することなどを防止して、構成の簡素化を図ることができる。ここで、ステップS272、S273の処理では、ステップS268におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。ステップS275、S276の処理では、ステップS268におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。これにより、リーチ状態の有無の判定結果に応じて異なる処理モジュールを用いて判定を行う場合に比べて、プログラム量の削減を図ることができる。

10

【0347】

図15(A)に示す非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136Aでは、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特定演出を実行する非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなるように、テーブルデータが構成されている。これにより、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの記憶数が所定数以上となった場合に、特別図柄や飾り図柄の平均変動時間を短縮して、始動条件が不成立となる入賞を減らすことができる。

20

【0348】

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

【0349】

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

30

【0350】

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

40

【0351】

第1特別図柄表示装置4では、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、複数種類の第1特図となる特別図柄を可変表示する特図ゲームが実行される。第2特別図柄表示装置4Bでは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、複数種類の第2特図となる特別図柄を可変表示する特図ゲームが実行される。画像表示装置5の表示領域では、例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、第1特図や第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示に対応して、複数種類の飾り図柄が可変

50

表示される。また、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 が備える CPU 1 0 3 は、ROM 1 0 1 から読み出したプログラムなどに従い、例えば図 4 1 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理といった、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理を実行する。他方、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 から読み出したプログラムなどに従い、例えば図 5 0 に示すステップ S 4 0 5 のコマンド解析処理やステップ S 4 0 6 の演出制御プロセス処理などにおいて、画像表示装置 5 の表示状態を制御するための処理を実行する。そして、ステップ S 2 7 2、S 2 7 3 の処理では、第 1 始動条件が成立したことに基づく第 1 特図を用いた特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第 2 始動条件が成立したことに基づく第 2 特図を用いた特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、変動パターン種別判定用となる共通の乱数値 MR 3 を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。

10

【0352】

こうして、変動パターン種別判定用となる共通の乱数値 MR 3 を示す数値データを用いて変動パターン種別の決定を行った後、その決定結果に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するようにすれば、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づき多様な演出動作を実行することができる。その一方で、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B といった複数の表示装置により特別図柄の可変表示を行い、その可変表示に対応して飾り図柄を可変表示させる場合でも、変動パターン種別判定用として共通の乱数値 MR 3 を示す数値データを用いる。これにより、乱数値 MR 3 を示す数値データの更新を行うために実行される処理（例えば図 4 1 に示すステップ S 1 4 のメイン側乱数値更新処理など）における処理量を軽減して、プログラム量の削減を図ることができる。

20

【0353】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 5 1 に示すステップ S 1 5 4 では第 1 保留表示増加更新設定を行い、ステップ S 1 5 5 では第 2 保留表示増加更新設定を行うことで、主基板 1 1 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できていれば、例えば図 5 2 (A) に示すように、始動入賞記憶表示エリア 5 H にて、第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データの記憶数である第 1 保留記憶数と、第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの記憶数である第 2 保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。これにより、遊技者が遊技の進行状況を正確に把握することができる。

30

【0354】

また、CPU 1 0 3 は、図 4 3 に示すステップ S 2 0 6 での送信設定に基づいて第 1 始動入賞口指定コマンドを送信させてから、ステップ S 2 0 9 での送信設定に基づいて保留記憶数通知コマンドを送信させる。また、ステップ S 2 1 5 での送信設定に基づいて第 2 始動入賞口指定コマンドを送信させてから、ステップ S 2 1 8 での送信設定に基づいて保留記憶数通知コマンドを送信させる。ここで、第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれが成立したかを、保留データの総記憶数である合計保留記憶数とともに 1 つの演出制御コマンドで特定可能とする場合には、例えば合計保留記憶数の上限値が「8」である場合に、第 1 始動条件と第 2 始動条件のそれぞれが成立した場合に対応して 8 種類ずつの合計 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。

40

【0355】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 5 1 に示すステップ S 1 5 6 にて始動口入賞指定なし時

50

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

【0356】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 5 6 に示すステップ S 5 5 1、S 5 5 2 の処理などにて「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンであると判定した場合に、ステップ S 5 5 4 にて特定演出パターンを擬似連 TP 2 - 1 ~ 擬似連 TP 2 - 3 のいずれかに決定したことや、ステップ S 5 5 8 にて決定した仮停止図柄などに応じて、図 5 4 のステップ S 5 1 7 にて決定した図柄変動制御パターンに従い図 5 3 に示すステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行する。こうして、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再び変動させる演出表示が所定回行われる「擬似連」の特定演出を実行することができる。そして、図 4 6 に示すステップ S 2 6 8 にてリーチ状態とする旨の判定がなされたことに対応して、ステップ S 2 7 3 での判定に用いるためにステップ S 2 7 0 にてセットされるリーチ用変動パターン種別判定テーブル 1 3 5 A ~ 1 3 5 C では、「擬似連」の特定演出を実行した後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。このように、例えば「擬似連」の特定演出を実行するか否かといった特定演出における演出動作の種類ではなく、リーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別を分類する判定テーブルを用いて変動パターン種別を決定することで、リーチ演出における演出動作の種類が設計とは異なって極端に一定の種類の演出動作に偏ってしまうことを防止でき、様々な演出動作を設計に近い所定の割合で実行して遊技興趣を向上させることができる。

【0357】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」、「第 1 確変」~「第 3 確変」のいずれかである場合には、例えば CPU 1 0 3 が図 4 4 に示すステップ S 2 5 1 にて大入賞口開放回数最大値を「15」に設定したことに基づいて図 4 2 に示すステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 7 の処理を実行することなどにより、15 ラウンド大当たり状態に制御する。他方、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」である場合には、例えば CPU 1 0 3 が図 4 4 に示すステップ S 2 5 1 にて大入賞口開放回数最大値を「2」に設定したことに基づいて図 4 2 に示すステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 7 の処理を実行することなどにより、2 ラウンド大当たり状態に制御する。そして、図 4 4 に示すステップ S 2 4 9 にて大当たり種別が「突確」に決定されたことに基づき、図 4 6 に示すステップ S 2 7 3 での判定に用いるためにステップ S 2 6 2 にてセットされる大当たり用変動パターン種別判定テーブル 1 3 2 D、1 3 2 H、1 3 2 I では、例えば特殊 CA 4 - 1、特殊 CA 4 - 2、特殊 CB 4 - 1、特殊 CB 4 - 2、特殊 CC 4 - 1、特殊 CC 4 - 2 の変動パターン種別といった、大当たり種別が「突確」以外である場合とは異なる変動パターン種別が含まれるように、テーブルデータが構成されている。このようにして、大当たり種別が「突確」である場合には、「突確」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定することにより、大当たり種別が「突確」であることにより 2 ラウンド大当たり状態に制御されるにもかかわらず、15 ラウンド大当たり状態に制御される場合と同様の演出動作が行われて遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0358】

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

【0359】

10

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

20

【0360】

大当り種別が「突確」である場合には、例えば演出制御用CPU120が図55に示すステップS508、S509にて変動パターンが複数種類のいずれであるかを判定し、その判定結果に応じて最終停止図柄となる飾り図柄を決定する。これにより、大当り種別が「突確」である場合に、可変表示結果として様々な組合せの確定飾り図柄を停止表示させ、遊技興趣を向上させることができる。

【0361】

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

30

40

【0362】

CPU103は、図46に示すステップS279での送信設定に基づいて図41に示すステップS17のコマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板に対して、可変表示結果を特定可能な可変表示結果通知コマンドや、変動パターンを特定可能な変動パターン指定コマンドを送信させる。演出制御基板12の側では、例えば演出制御用CPU120が図54に示すステップS516の予告演出設定処理を実行することなどにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかに決定する。一例として、図58に示すステップS593では、図34に示すような予告パターン種別判定テーブル170を用い

50

て予告パターン種別を複数種類のいずれかに決定し、このとき予告C Y 1～予告C Y 3の予告パターン種別のいずれかに決定されたときには、ステップS 5 9 5にて図3 5～図3 7に示すような予告パターン判定テーブル1 7 1 A～1 7 1 Cのいずれかをセットした後、ステップS 5 9 6にて予告パターンを複数種類のいずれかに決定する。そして、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンに基づいて決定した特定演出パターンや、予告パターンなどに対応して、図5 4に示すステップS 5 1 7にて決定した図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンに従い図5 3に示すステップS 1 6 2の飾り図柄変動中処理を実行する。こうして、演出制御基板1 2に搭載された演出制御用C P U 1 2 0などにより予告演出を実行するための決定や判定、設定などを行うことで、主基板1 1の側でC P U 1 0 3などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な予告演出となる演出動作を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0 3 6 3】

図3 4に示す予告パターン種別判定テーブル1 7 0では、例えば「イントロ」の特定演出が実行される場合のように、特定演出と実行期間が重複する予告演出は実行しないように、テーブルデータが構成されている。これにより、複数種類の演出動作が重複することを回避して、遊技者の興味が分散することによる演出効果の低下を防止できる。

【0 3 6 4】

図2 7 (C)に示す特定演出パターン判定テーブル1 6 4 Cでは、変動パターンが非リーチP A 1 - 6である場合に、前回演出バッファ値が“ 1 ”～“ 3 ”のいずれであるかに応じて、イントロT P 3 - 1～イントロT P 3 - 3の各特定演出パターンに対する第3特定演出パターン判定用の乱数値S R 6 - 3の割当てを異ならせ、前回実行された「イントロ」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないように、テーブルデータが構成されている。これにより、多様な演出動作を偏りが生じないように出現させて、遊技興趣を向上させることができる。

20

【0 3 6 5】

図3 4に示す予告パターン種別判定テーブル1 7 0や、図3 5～図3 7に示す予告パターン判定テーブル1 7 1 A～1 7 1 Cでは、「非リーチ」に対応した変動パターンである場合でも予告演出が実行可能となるように、テーブルデータが構成されている。これにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも予告演出となる演出動作を実行可能とすることで、リーチ状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

30

【0 3 6 6】

図3 7に示す予告パターン判定テーブル1 7 1 Cでは、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行される変動パターンであるときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる変動パターンであるときに比べて予告演出を実行する割合が低くなるとともに、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行されない変動パターンであるときに比べて予告演出を実行する割合が高くなるように、テーブルデータが構成されている。これにより、予告演出となる演出動作が実行されたときに飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合を減らすとともに、予告演出となる演出動作が実行されたときに特定演出が実行されない場合をさらに減らすことで、予告演出が行われた場合にリーチ状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0 3 6 7】

演出制御用C P U 1 2 0は、図5 3に示すステップS 1 6 2の飾り図柄変動中処理にて、操作ボタン3 0から伝送される操作検出信号のチェックを行い、操作検出信号がオン状態となったことに対応して予告演出制御パターンを切り替えることなどにより、予告演出における演出動作を変化させる。これにより、遊技者による操作に応じた予告演出が可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【0 3 6 8】

演出制御用C P U 1 2 0は、可変表示結果通知コマンドにて通知された可変表示結果や

50

変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、図54に示すステップS504、S505、S506の処理や、図55に示すステップS510、S512、S513の処理を実行することにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rのそれぞれについて決定する。また、演出制御用CPU120は、図56に示すステップS558の処理を実行することにより、特定演出における演出動作として仮停止表示させる飾り図柄を決定する。さらに、演出制御用CPU120は、図57に示すステップS576の処理を実行することにより、変動中昇格演出における演出動作として仮停止表示させる通常大当たり組合せの飾り図柄を決定する。こうして、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120などにより「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示する飾り図柄を決定することで、主基板11の側でCPU103などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、複数の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに停止表示させる飾り図柄を決定することができる。

10

【0369】

演出制御用CPU120は、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、図56に示すステップS558の処理を実行することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる仮停止図柄の組合せを決定する。これにより、主基板11の側でCPU103などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な演出動作を行って遊技興趣を向上させることができる。

20

【0370】

演出制御用CPU120は、「滑り」の特定演出が実行される場合に、図56に示すステップS558の処理を実行することにより、「滑り」の特定演出にて仮停止表示させる飾り図柄を決定する。これにより、主基板11の側でCPU103などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な演出動作を行って遊技興趣を向上させることができる。

【0371】

演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることに対応して、図54に示すステップS506の処理において、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア5C以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに停止表示される飾り図柄を決定する。その後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示エリア5Cに停止表示される飾り図柄を決定する。また、演出制御用CPU120は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならないことに対応して、図54に示すステップS505の処理において、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して停止表示する飾り図柄を決定することで、リーチ組合せや大当たり組合せとはならず、また、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3(A)に示す擬似連チャンス目GC1～GC8や、図3(B)に示す発展チャンス目HC1～HC8、図3(C)に示す突確チャンス目TC1～TC4、さらには、図24に示すような一定の非リーチ組合せとはならない確定飾り図柄の組合せを決定する。これにより、特殊演出が実行されるのか否かについて、遊技者に誤解を与えてしまうことを防止できる。

30

40

【0372】

演出制御用CPU120は、変動中昇格演出を実行可能な「第1確変」の大当たり種別である場合に、図55に示すステップS513にて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を決定する。そして、図57のステップS574にて図28(A)に示す変動中昇格演出実行判定テーブル165Aを参照することで、変動中昇格演出を実行するか否かを判定する。このとき、変動中昇格演出を実行する旨の決定がなされた場合には、ステップS576にて図33に示す仮停止図柄決定テーブル169を参照することで、通常大当たり組合せを構成する飾り図柄を、変動中昇格演出にて仮停止表示させる飾り図柄に決定する。これにより、変動中昇格演出を実行可能な「第1確変」の大当たり種別で

50

ある場合でも、変動中昇格演出が実行される場合と、実行されない場合とを設け、主基板 11 の側で CPU 103 などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な演出動作を可能にして遊技興趣を向上させることができる。

【0373】

演出制御用 CPU 120 は、大当たり中昇格演出を実行する「第 3 確変」の大当たり種別である場合に、図 55 のステップ S512 にて通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。これにより、大当たり遊技状態への制御が開始されてから確変状態となる旨の報知演出が行われる場合に、飾り図柄の可変表示結果から確変状態に制御されるか否かを認識することを困難にして、報知演出の演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0374】

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。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 CPU 120 が図 58 に示すステップ S593 の処理やステップ S595 の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかに決定し、また、図 54 に示すステップ S504、S505、S506 の処理や、図 55 に示すステップ S510、S512、S513 の処理、さらには、図 56 に示すステップ S558 の処理や図 57 に示すステップ S576 の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて停止表示する飾り図柄を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数の CPU などにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定、及び、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかとする決定と、停止表示する飾り図柄の決定とを、分担して実行するようにしてもよい。

20

【0375】

一例として、演出制御基板 12 と画像表示装置 5 との間に、図 69 に示すような表示制御基板 16 を設ける。表示制御基板 16 には、表示制御用 CPU 140 と、ROM 141 と、RAM 142 と、乱数回路 143 と、I/O 144 とが搭載されている。この場合、表示制御基板 16 に搭載された表示制御用 CPU 140 が画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板 12 に搭載された表示制御部 123 は設けられていなくてもよい。表示制御基板 16 では、例えば表示制御用 CPU 140 が ROM 141 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 140 が ROM 141 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 140 が RAM 142 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 140 が RAM 142 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 140 が I/O 144 を介して表示制御基板 16 の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用 CPU 140 が I/O 144 を介して表示制御基板 16 の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

40

【0376】

この場合、表示制御用 CPU 140 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 58 に示すステップ S593 の処理やステップ S595 の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、予告演出となる演出動作を複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。あるいは、表示制御用 CPU 140 は、図 54 に示すステップ S504、S505、S506 の処理や、図 55 に示すステップ S510、S512、S513 の処理、図 56 に示すステップ S558 の処理や図 57 に示すステップ S576 の処理のうち、少なくとも一部の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R にて

50

停止表示する飾り図柄の全部または一部を決定するようにしてもよい。なお、表示制御用CPU140は、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【0377】

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

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図56のステップS554にて図27(B)に示す特定演出パターン判定テーブル164Bを参照して擬似連TP2-1～擬似連TP2-3の特定演出パターンのいずれに決定したかに応じて、擬似連変動の実行回数が「1」～「3」のいずれかに設定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、擬似連変動の実行回数については、主基板11の側において、例えばCPU103が図46に示すステップS276にて変動パターンを決定する際に、決定されるようにしてもよい。この場合には、擬似連変動の実行回数に応じて異なる特図変動時間に設定することができる。このように、演出動作の有無により特図変動時間が増加するものについては、主基板11の側において演出動作の有無や種類を決定し、演出動作の有無によっても特図変動時間が増加しないものについては、演出制御基板12の側において演出動作の有無や種類を決定すればよい。

10

【0382】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図58に示すステップS593にて予告パターン種別を決定する際に、予告演出の有無も含めて予告パターン種別の決定を行った後、ステップS596にて予告パターンを決定する際にも、予告演出の有無も含めて予告パターンの決定を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出の有無と予告パターン種別及び予告パターンの決定を1回の処理で全て決定するようにしてもよいし、まず予告演出の有無を決定し、予告演出ありと決定した場合に予告演出の種類を決定するようにしてもよい。

【0383】

20

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図54に示すステップS506にてリーチ組合せの最終停止図柄を決定する際に、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに揃って停止表示される飾り図柄を決定するとともに、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて停止表示する飾り図柄との図柄差も決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて停止表示する飾り図柄との図柄差については、主基板11の側において例えばCPU103が変動パターンの決定に伴って決定し、所定の演出制御コマンドにより演出制御基板12の側に通知するようにしてもよい。

30

【0384】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図54に示すステップS505にて非リーチ組合せの最終停止図柄を決定する際に、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄を個別に決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける確定飾り図柄を決定した後、その決定された飾り図柄と、「中」及び「右」の飾り図柄表示エリア5C、5Rにおける確定飾り図柄との図柄差を、所定の判定テーブルを参照して決定するようにしてもよい。

【0385】

40

上記実施の形態では、変動中昇格演出を実行する場合に、演出制御用CPU120が図57に示すステップS576にて図33に示すような仮停止図柄決定テーブル169を参照して左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3を決定することにより、最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3が通常大当り組合せを構成する確定飾り図柄となる場合に、その確定飾り図柄とは異なる通常図柄を、変動中昇格演出にて仮停止表示させる飾り図柄として決定できるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3が通常大当り組合せを構成する確定飾り図柄となる場合には、その確定飾り図柄と同一の通常図柄が、変動中昇格演出にて仮停止表示させる飾り図柄として決定されるようにしてもよい。一例として、仮停止図柄決定テーブル169では、最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-

50

3となる飾り図柄の図柄番号が「2」、「4」、「6」、「8」のいずれかである場合には、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2の全部が最終停止図柄と同一の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」のいずれかに割り当てられ、左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3が最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3と同一になるように、テーブルデータが構成されていればよい。

【0386】

上記実施の形態では、図42に示すステップS111の変動パターン設定処理として、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、図46のフローチャートに示すような処理が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理を実行して、変動パターン種別を複数種類のいずれとするかの決定や、変動パターンを複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。この場合、変動パターン種別を決定するための処理や、変動パターンを決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、変動パターン種別判定用の乱数値SR3を示す数値データや、変動パターン判定用の乱数値SR4を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

【0387】

例えば、大当り用変動パターン種別判定テーブルや小当り用変動パターン種別判定テーブル、リーチ用変動パターン種別判定テーブル、非リーチ用変動パターン種別判定テーブルといった変動パターン種別判定テーブルとして、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて、各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値SR3の割当てを異ならせたものを予め用意してもよい。そして、第1開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第1開始条件の成立に応じた変動パターン種別判定テーブルを使用テーブルとして選択し、変動パターン種別判定用の乱数値SR3に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。これに対して、第2開始条件の成立に対応して実行される変動パターン設定処理では、第2開始条件の成立に応じて第1開始条件が成立した場合とは異なる変動パターン種別判定テーブルを使用テーブルとして選択し、第1開始条件が成立した場合と共通の変動パターン種別判定用の乱数値SR3に基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定すればよい。

【0388】

また、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの判定処理についても、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、リーチ状態とするか否かの処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ判定用の乱数値MR2-2を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。さらに、例えば上記実施の形態において図44に示したステップS249のような処理に代えて、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する処理として、第1開始条件が成立した場合と第2開始条件が成立した場合とで互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、大当り種別を決定するための処理は、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、大当り種別判定用の乱数値MR2-1を示す数値データとしては、第1開始条件と第2開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

【0389】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御され、小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われない。その一方で、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突確」となったことに基づいて2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当

10

20

30

40

50

り種別が「突確」となる場合や可変表示結果が「小当り」となる場合に代えて、あるいは、これらの場合に加えて、「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。一例として、「突然時短」と「突然通常」は、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別に含まれるものとする。この場合、大当り種別判定テーブル131は、変動特図指定バッファ値に応じて、大当り種別判定用の乱数値MR2-1を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然通常」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当り状態に制御され、2ラウンド大当り状態が終了した後は、大当り種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、2ラウンド大当り状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0390】

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

20

【0391】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当り」となったことに基づく大当り遊技状態が終了した後に、確変状態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、大当り種別が「第1確変」～「第3確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、大当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、大当り種別が「第1確変」～「第3確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、大当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。

30

40

【0392】

大当り種別が「突確」である場合に変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する際には、大当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に制御するかに応じて、異なる変動パターン種別に決定するようにしてもよい。一例として、図44に示すステップS249にて大当り種別が「突確」に決定された際には、大当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に制御するかを決定するための判定処理を実行する。このとき、高確低ベース状態に制御することが決定された場合には、特殊CA4-1、特殊CB4-1、特殊CC4-1の変動パターン種別といった、

50

大当たり種別が「突確」となる場合と可変表示結果が「小当たり」となる場合で共通の変動パターン種別に決定する。これに対して、高確高ベース状態に制御することが決定された場合には、特殊C A 4-2、特殊C B 4-2、特殊C C 4-2といった、大当たり種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に決定すればよい。これにより、大当たり種別が「突確」で大当たり遊技状態の終了後に高確低ベース状態となる場合には、飾り図柄の可変表示中における演出動作や2ラウンド大当たり状態における演出動作として、可変表示結果が「小当たり」となる場合と共通の演出動作が行われた後、高確低ベース状態となることができる。他方、大当たり種別が「突確」で大当たり遊技状態の終了後に高確高ベース状態となる場合には、飾り図柄の可変表示中における演出動作や2ラウンド大当たり状態における演出動作として、大当たり種別が「突確」となる場合のみに専用の演出動作が行われた後、高確高ベース状態となることができる。

10

【0393】

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

【0394】

上記実施の形態では、図44に示すステップS249にて主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が大当たり種別を「通常」、「第1確変」～「第3確変」のいずれかに決定したに基づき、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が図59に示すステップS606にて図28(B)に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル165Bをセットし、ステップS608、S609にて大当たり中昇格演出を実行するか否かの判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、例えば大当たり中昇格演出を実行するか否かの判定は、CPU103での決定結果に関わりなく、演出制御用CPU120が行うようにしてもよい。

20

【0395】

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

30

【0396】

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

40

50

定されることにより特定演出を実行しないことが決定される一方で、変動パターンが非リーチ P A 1 - 4 ~ 非リーチ P A 1 - 7 のいずれかに決定されることにより特定演出を実行することが決定される。

【0397】

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ตอบสนอง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ตอบสนอง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。

10

【0398】

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。

【0399】

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。

20

【符号の説明】

【0400】

- 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
- 11 … 主基板
- 12 … 演出制御基板
- 13 … 音声制御基板
- 14 … ランプ制御基板
- 15 … 中継基板
- 16 … 表示制御基板
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ
- 22 A、22 B … 始動口スイッチ
- 23 … カウントスイッチ
- 30 … 操作ボタン
- 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
- 101、121、141 … ROM

30

40

50

【図 3】

(A)

類似連字目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

発展字目	左図柄	中図柄	右図柄
HC1	1	2	2
HC2	2	3	3
HC3	3	4	4
HC4	4	5	5
HC5	5	6	6
HC6	6	7	7
HC7	7	8	8
HC8	8	1	1

(C)

突進字目	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
B0	01	第1突進開始	第1特図の突進開始を指定
B0	02	第2突進開始	第2特図の突進開始を指定
B1	XX	突進パターン指定	突進パターン(突進時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当り開始の表示指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15フールド大当り用)
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15フールド大当り用)
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当り終了の表示指定
A4	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(突進・小当り用)
A5	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(突進・小当り用)
B0	01	第1給動入賞指定	第1給動入賞口への入賞を通知
B0	02	第2給動入賞指定	第2給動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	通常(大当り)
8C	02	第3可変表示結果通知	第1確率(大当り)
8C	03	第4可変表示結果通知	第2確率(大当り)
8C	04	第5可変表示結果通知	第3確率(大当り)
8C	05	第6可変表示結果通知	突進(大当り)
8C	06	第7可変表示結果通知	小当り

【図 5】

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

【図 6】

可変表示結果	突進パターン	特定演出	リーチ演出(特図突進時間(秒))	備考
非リーチ	非リーチPAI-1	なし	非リーチ	5.75 短縮なし(通常状態)
	非リーチPAI-2	なし	非リーチ	3.75 保留3、4種短縮用(通常状態)
	非リーチPAI-3	なし	非リーチ	1.50 保留5~8種短縮用(通常状態)
	非リーチPAI-4	なし	非リーチ	8.25
	非リーチPAI-5	類似連	非リーチ	16.70
	非リーチPAI-6	イントロ	非リーチ	10.20
	非リーチPAI-7	発展字目終了	非リーチ	9.25
	非リーチPBI-1	なし	非リーチ	3.80 短縮なし(通常状態)
	非リーチPBI-2	なし	非リーチ	0.80 保留2~8種短縮用(通常状態)
	非リーチPCI-1	なし	非リーチ	3.80 短縮なし(時短状態)
リーチ	非リーチPCI-2	なし	非リーチ	0.80 保留2~8種短縮用(時短状態)
	リーチPA2-1	なし	リーチ	12.75
	リーチPA2-2	流し	リーチ	15.25
	リーチPA2-3	なし	リーチ	25.50
	リーチPA2-4	流し	リーチ	27.75
	リーチPA3-1	なし	α1	
	リーチPA3-2	流し	α1	
	リーチPA3-3	イントロ	α1	
	リーチPA3-4	類似連	α1	
	リーチPA3-5	なし	α2	
	リーチPA3-6	流し	α2	
	リーチPA3-7	イントロ	α2	
	リーチPA3-8	類似連	α2	
	リーチPB3-1	なし	β1	
	リーチPB3-2	流し	β1	
	リーチPB3-3	イントロ	β1	
	リーチPB3-4	類似連	β1	
	リーチPB3-5	発展字目	β1	
	リーチPC3-1	なし	リーチ	リーチリプレイ経由
	リーチPC3-2	流し	リーチ	リーチリプレイ経由
	リーチPC3-3	なし	β1	リーチリプレイ経由
	リーチPC3-4	流し	β1	リーチリプレイ経由

【図 7】

可変表示結果	突進パターン	特定演出	リーチ演出(特図突進時間(秒))	備考
大当り/小当り	リーチPA2-5	なし	リーチ	13.25
	リーチPA2-6	流し	リーチ	15.75
	リーチPA2-7	なし	リーチ	28.00
	リーチPA2-8	流し	リーチ	28.25
	リーチPA4-1	なし	α1	
	リーチPA4-2	流し	α1	
	リーチPA4-3	イントロ	α1	
	リーチPA4-4	類似連	α1	
	リーチPA4-5	なし	α2	
	リーチPA4-6	流し	α2	
	リーチPA4-7	イントロ	α2	
	リーチPA4-8	類似連	α2	
	リーチPA5-1	なし	α3	
	リーチPA5-2	流し	α3	
	リーチPA5-3	イントロ	α3	
	リーチPA5-4	類似連	α3	
	リーチPB4-1	なし	β1	
	リーチPB4-2	流し	β1	
	リーチPB4-3	イントロ	β1	
	リーチPB4-4	類似連	β1	
リーチ	リーチPB5-1	なし	β2	
	リーチPB5-2	流し	β2	
	リーチPB5-3	イントロ	β2	
	リーチPB5-4	類似連	β2	
	リーチPC4-1	発展字目	β1	
	リーチPC4-2	発展字目	β2	
	リーチPD1-1	流し	β1	リーチリプレイ経由
	リーチPD1-2	流し	β1	リーチリプレイ経由
	リーチPE1-1	なし	β2	リーチリプレイ経由
	リーチPE1-2	流し	β2	リーチリプレイ経由
リーチ	リーチPF1-1	類似連	β3	
	リーチPF1-2	なし	リーチ	リーチリプレイ経由
	リーチPF1-3	流し	リーチ	リーチリプレイ経由
	特殊PG1-1	なし	非リーチ	
	特殊PG1-2	流し	非リーチ	
	特殊PG1-3	類似連	非リーチ	
	特殊PG1-4	発展字目終了	非リーチ	
	特殊PG2-1	なし	リーチ	
	特殊PG2-2	流し	リーチ	
	特殊PG2-3	なし	リーチ	リーチリプレイ経由
リーチ	特殊PG3-1	なし	γ	突進字目
	特殊PG3-2	なし	γ	リーチリプレイ経由、突進字目
	特殊PG3-3	流し	γ	リーチリプレイ経由、突進字目

【図 8】

(A)

第1特図表示結果判定テーブル

130A

確率フラグ	MR1	判定値データ
オフ	8001~8190	大当り判定値データ
	30001~30100	小当り判定値データ
	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
	30001~30100	小当り判定値データ
	上記数値以外	ハズレ判定値データ

(B)

第2特図表示結果判定テーブル

130B

確率フラグ	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

【図 9】

大当り種別判定テーブル 131

変動特図指定 ハズレ値	大当り種別(大当り種別ハズレ値)				
	通常(00)	第1確変(01)	第2確変(02)	第3確変(03)	突確(04)
1	1~36	37~63	64~72	73~82	83~100
2	1~36	37~63	64~87	88~100	

【図 10】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132A

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、第3確変	1~74	75~138	139~241

(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132B

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
第1確変	1~38	39~123	124~241

(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132C

大当り種別	変動パターン種別			
	スーパ-CA3-5	スーパ-CA3-6	スーパ-CA3-7	スーパ-CA3-8
第2確変	1~26	27~148	149~232	233~241

(D) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132D

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突確	1~200	201~241

(E) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132E

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、第3確変	1~24	25~241

(F) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132F

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-CA3-1	スーパ-CA3-2
第1確変	1~12	13~70	71~194	195~241

【図 12】

(A) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 133A

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CA4-1
小当り	1~241

(B) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 133B

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CB4-1
小当り	1~241

(C) 小当り用変動パターン種別判定テーブル 133C

小当り種別	変動パターン種別
小当り	特殊CC4-1
小当り	1~241

(D) テーブル選択設定

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

【図 11】

(A) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132G

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

(B) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132H

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

(C) 大当り用変動パターン種別判定テーブル 132I

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

(D) テーブル選択設定

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

【図 13】

(A) リーチ判定テーブル 134A

合計保留数	非リチ	リチ
0	非リチHA1-1 1~204	リチHA2-2 205~239
1	非リチHA1-2 1~217	リチHA2-1 218~239
2	非リチHA1-3 1~220	リチHA2-3 221~239
3	非リチHA1-4 1~230	リチHA2-4 231~239
4	非リチHA1-5 1~230	リチHA2-5 231~239

(B) リーチ判定テーブル 134B

合計保留数	非リチ	リチ
0	非リチHA1-1 1~235	リチHA2-1 236~239
1	非リチHA1-2 1~235	リチHA2-2 236~239

(C) リーチ判定テーブル 134C

合計保留数	非リチ	リチ
0	非リチHA1-1 1~231	リチHA2-1 232~239
1	非リチHA1-2 1~231	リチHA2-2 232~239

(D) テーブル選択設定

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

【図 14】

(A)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135A

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

(B)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135B

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

(C)

リーチ用変動パターン種別判定テーブル 135C

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

【図 15】

(A)

非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136A

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

(B)

非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136B

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

(C)

非リーチ用変動パターン種別判定テーブル 136C

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

【図 17】

(A)

当り変動パターン判定テーブル 137B

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

(B)

当り変動パターン判定テーブル 137C

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

【図 16】

当り変動パターン判定テーブル 137A

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~148	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
	7~26	スーパ-PA4-2
	27~32	スーパ-PA4-3
	33~52	スーパ-PA4-4
	53~64	スーパ-PA4-5
	65~104	スーパ-PA4-6
	105~140	スーパ-PA4-7
	141~251	スーパ-PA4-8
スーパ-CA3-3	1~67	スーパ-PB4-1
	68~100	スーパ-PB4-2
	101~125	スーパ-PB4-3
	126~251	スーパ-PB4-4
スーパ-CA3-4	1~20	スーパ-PB4-1
	21~30	スーパ-PB4-2
	31~45	スーパ-PB4-3
	46~50	スーパ-PB4-4
	51~150	スーパ-PC4-1
	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
	27~52	スーパ-PA5-2
	53~104	スーパ-PA5-3
	105~251	スーパ-PA5-4
スーパ-CA3-6	1~54	スーパ-PB5-1
	55~81	スーパ-PB5-2
	82~101	スーパ-PB5-3
	102~203	スーパ-PB5-4
スーパ-CA3-7	204~227	スーパ-PE1-1
	228~251	スーパ-PE1-2
スーパ-CA3-7	1~213	スーパ-PC4-1
	214~251	スーパ-PC4-2
スーパ-CA3-8	1~128	スーパ-PF1-1
	129~151	スーパ-PF1-2
	152~251	スーパ-PF1-3

【図 18】

ハズレ変動パターン判定テーブル 138A

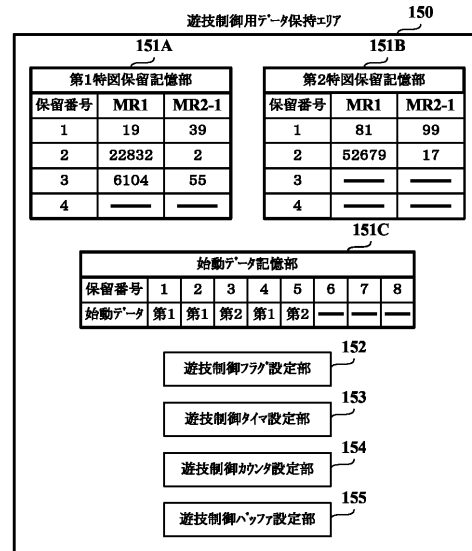
変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
非リーチCA1-1	1~251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1~251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1~251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1~115	非リーチPA1-4
	116~178	非リーチPA1-5
	179~242	非リーチPA1-6
	243~251	非リーチPA1-7
非リーチCB1-1	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1~100	非リーチPA1-7
	101~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-3	1~20	非リーチPB1-1
	21~251	非リーチPB1-2
非リ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

【図 19】

ハズレ変動パターン判定テーブル

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパ-CA2-2	1~55	スーパ-PA3-1
	56~111	スーパ-PA3-2
	112~161	スーパ-PA3-3
	162~203	スーパ-PA3-4
	204~209	スーパ-PA3-5
	210~215	スーパ-PA3-6
	216~227	スーパ-PA3-7
	228~251	スーパ-PA3-8
スーパ-CA2-3	1~16	ノーマルPA2-1
	17~66	スーパ-PB3-1
	67~92	スーパ-PB3-2
	93~115	スーパ-PB3-3
	116~198	スーパ-PB3-4
	199~249	スーパ-PB3-5
	250	スーパ-PC3-3
	251	スーパ-PC3-4
スーパ-CB2-1	1~55	スーパ-PB3-1
	56~84	スーパ-PB3-2
	85~107	スーパ-PB3-3
	108~197	スーパ-PB3-4
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 20】



【図 21】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~80	昇格演出時仮停止図柄決定用
SR3	1~101	滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用
SR4-1	1~211	第1疑似連時仮停止図柄決定用
SR4-2	1~229	第2疑似連時仮停止図柄決定用
SR4-3	1~311	第3疑似連時仮停止図柄決定用
SR5	1~100	昇格演出実行判定用
SR6-1	1~71	第1特定演出パターン判定用
SR6-2	1~150	第2特定演出パターン判定用
SR6-3	1~100	第3特定演出パターン判定用
SR7	1~191	予告パターン種別判定用
SR8-1	1~499	第1予告パターン判定用
SR8-2	1~1009	第2予告パターン判定用
SR8-3	1~200	第3予告パターン判定用

【図 22】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

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

(B)

最終停止図柄決定テーブル

160B 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	71~80
2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(C)

最終停止図柄決定テーブル

160C 中最終停止図柄FZ1-3								
	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84	85~96
LR11	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84	85~96
LR12	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR13	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR14	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR15	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR18	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR32	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR33	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR34	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR35	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR36	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR37	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		

(D)

最終停止図柄決定テーブル

160D 左中右最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6(発展チャンス目裏了)							
HC1	HC2	HC3	HC4	HC5	HC6	HC7	HC8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 23】

左右出目判定テーブル

161

左右出目タイプDC1-1

FZ1-2

FZ1-1

	1	2	3	4	5	6	7	8
1		LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
2	LR11		LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
3	LR31	LR12		LR13	LR32	LR0	LR36	LR0
4	LR0	LR0	LR13		LR14	LR0	LR0	LR0
5	LR37	LR0	LR32	LR14		LR15	LR33	LR0
6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15		LR16	LR0
7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR18		LR17
8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17	

【図 24】

最終停止図柄とならない非リズ組合せ

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

【図 25】

(A)

162A

最終停止図柄決定テーブル

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

(B)

162B

最終停止図柄決定テーブル

変動パターン	図柄差			
	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1, PA2-2, 特殊 PG2-1, PG2-2		1~48	49~96	
ノーマル PA2-3, PA2-4	1~32	33~64	65~96	
スーパ PA3-1~PA3-4, PB3-1~PB3-5, PC3-1~PC3-4, 特殊PG2-3		1~96		
スーパ PA3-5~PA3-8			1~64	65~96

【図 26】

(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 (突確ランダム)			
TC1	TC2	TC3	TC4
1~20	21~40	41~60	61~80

【図 27】

(A)

164A

特定演出パターン判定テーブル

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

(B)

164B

特定演出パターン判定テーブル

変動パターン	特定演出パターン		
	疑似連TP2-1	疑似連TP2-2	疑似連TP2-3
非リズPA1-5	1~150		
スーパ PA3-4, PA3-8	1~100	101~120	121~150
スーパ PB3-4		1~60	61~150
スーパ PA4-4, PA4-8		1~50	51~150
スーパ PB4-4, PB5-4		1~40	41~150
スーパ PF1-1			1~150
特殊PG1-3	1~50	51~150	

(C)

164C

特定演出パターン判定テーブル

変動パターン	前回演出 パターン	特定演出パターン (前回演出パターン更新後)		
		インTP3-1 (1)	インTP3-2 (2)	インTP3-3 (3)
非リズPA1-6	2	1~90	1~50	51~100
	3	1~70	71~100	91~100
スーパ PA3-8, PA3-7, PB3-3		1~70	71~90	91~100
スーパ PA4-3, PA4-7, PA5-3, PB4-3, PB5-3		1~10	11~30	31~100

【図 28】

(A)

165A

変動中昇格演出実行判定テーブル

大当たり種別	変動中昇格演出	
	あり	なし
通常、第3確変	1~99	100
第1確変	1~70	71~100
第2確変		1~100

(B)

165B

大当たり中昇格演出実行判定テーブル

大当たり種別	大当たり中昇格演出		
	昇格成功	昇格失敗	なし
通常		1~100	
第1確変、第2確変			1~100
第3確変	1~50	51~100	

【図 29】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

(A) 仮停止因柄決定テーブル		166A							
		右軌仮停止因柄決定テーブル							
右軌 仮停止 因柄	1	2	3	4	5	6	7	8	
	1	~17	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		

(B) 仮停止図柄決定テーブル

(B) 仮停止図柄決定テーブル		166B							
		左仮停止図柄(21-2)							
左 最 終 止 終 図 柄	1	2	3	4	5	6	7	8	
	1				1~27	28~48	49~75	76~101	
	2				1~34		35~68		
	3	1~17	18~40						
	4		1~34						
	5	1~21	22~48		49~75				
	6		1~34		41~57	58~80			
	7	1~10	11~23	24~64	35~68	78~87	88~101		
図 柄	8		1~34		35~68		69~101		
	9								

(C) 仮停止図柄決定テーブル

(C) 仮停止図柄決定テーブル		166C							
		右仮停止図柄KZ1-3							
		1	2	3	4	5	6	7	8
右 最 終 停 止 図 柄	1					1 ~ 101			
	2						1 ~ 101		
	3							1 ~ 101	
	4								1 ~ 101
	5	1 ~ 101							
	6		1 ~ 101						
	7			1 ~ 101					
	8				1 ~ 101				

(D) 仮停止図柄決定テーブル

(D) 仮停止図柄決定テーブル		166D							
		左仮停止図柄Z1-4							
		1	2	3	4	5	6	7	8
左最終停止図柄	1					1~101			
	2						1~101		
	3							1~101	
	4								1~101
	5	1~101							
	6		1~101						
	7			1~101					
	8				1~101				

(E) テーブル選択設定

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

【図 30】

(A)
仮停止図柄決定テーブル

変動パターン	左置換 停止箇所	右中右置換停止図(K2Z-1,K2Z-2,K2Z-3(導通遅延2項目))							
		G01	G02	G03	G04	G05	G06	G07	G08
非リナPAI-5	1	~2							
	2		1~2						
	3			1~2					
	4				1~2				
	5					1~2			
	6						1~2		
	7							1~2	
	8								1~2
	9								

(B)

変動ノミヤミシ	左最終 停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スーパ-	1	1~157	158~163	164~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
PA3-PA3-B	2	1~157	1~181	182~191			192~201		202~211
PA4-PA4-B	3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
PB3-4PB4-A	4	4	1~10		11~19		192~201		202~211
PB5-4PFI-1	5	4	1~10	11~16	17~26	27~31	33~189	190~199	200~205
特殊PG1-3	6	6	1~10	11~10		11~20	21~30		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)

K2-1-K2-2、 K2-3		右中右取得時図柄K2-1-K2-3-K2-3(相似度「ヤミ」)							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8	GC9
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	1~175	176~179	179~181	182~197	198~207	208~213	214~223	224~229	
GC4		1~170		171~209		210~219		220~229	
GC5	1~170	171~176	177~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229	
GC6		1~10		11~10		21~219		220~229	
GC7	1~170	171~176	177~26	27~32	33~42	43~48	49~229	224~229	
GC8		1~10		11~20		21~30		31~229	

(D)

167D)								
仮停止回網決定テーブル								
左中右仮停止回網K4-1 K2-4 K2-3 (擬似進チャシ目)								
K2-3 K2-2	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
K2-3	1~2	230~239	240~253	263~264	267~277	278~287	288~301	302~311
GC1	1~2	1~269	270~283	284~287	288~297	298~307	308~311	298~311
GC2	1~14	15~24	25~34	35~263	264~277	278~287	288~301	302~311
GC3	1~14	1~14	15~283	284~287	288~297	298~307	308~311	298~311
GC4	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
GC5	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
GC6	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
GC7	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
GC8	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311

【图 3 1】

特定演出パターン	擬似連変動での停止図柄		
	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	K2-1	K2-3	K2-2
	2回目の変動		
擬似連TP2-1	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
	1回目の変動		
擬似連TP2-2	左図柄	中図柄	右図柄
	K3-1	K3-3	K3-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	K2-1	K2-3	K2-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
擬似連TP2-3	最終停止図柄		
	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	K4-1	K4-3	K4-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	K3-1	K3-3	K3-2
擬似連TP2-3	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	K2-1	K2-3	K2-2
	4回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
最終停止図柄			

【 図 3 3 】

仮停止図柄決定テーブル

169		仮停止箇所決定テーブル									
最終停止箇所 FZ3-1/FZ3-2/FZ3-3		途中仮停止箇所KZ1-KZ7-3									
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1		1	1	1	11	20	21	30	31	80	
2		1	1	20	51	60	61	70	71	80	
3		1	1	20	51	60	61	70	71	80	
4		1	1	20	11	60	61	70	71	80	
5		1	1	20	11	60	61	70	71	80	
6		1	1	20	11	60	61	70	71	80	
7		1	1	20	11	60	61	70	71	80	
8		1	1	20	11	60	61	70	71	80	
9		1	1	20	11	60	61	70	71	80	
10		1	1	20	11	60	61	70	71	80	

【图 3 4】

予告パターン種別判定テーブル

変動パターン	予告パターン種別			
	予告なし	予告CY1	予告CY2	予告CY3
非リーチ				
PA1-1,PA1-2, PB1-1,PC1-1		1~121	122~131	132~191
非リーチPA1-3		1~191		
非リーチPA1-4		1~121	122~141	142~191
非リーチ PA1-6,PB1-2, PC1-2 スーパ PA3-3,PA3-7, PA4-3,PA4-7, PA5-3,PB3-3, PB4-3,PB5-3	1~191			
上記以外		1~121	122~151	152~191

【図 3 2】

仮停止図柄決定テーブル

[illegible]

【図 35】

171A

予告パターン判定テーブル

変動パターン	予告なし	予告YP1-1	予告YP1-2	予告YP1-3	予告YP1-4
非リチ PA1-1~PA1-4 PA1-7, PB1-1, PC1-1	1~334	335~499			
非リチPA1-5 ノーマル PA2-1~PA2-8	1~59	60~499	101~499		
スーパ PA3-1, PA3-2, PA3-5, PA3-6, PA4-1, PA4-2, PA4-5, PA4-6, PA5-1, PA5-2, PB3-1, PB3-2, PB4-1, PB4-2, PB5-1, PB5-2, PC3-1~PC3-4, PD1-1, PD1-2, PE1-1, PE1-2, PF1-2, PF1-3, 特殊 PG2-3, PG3-2, PG3-3	1~19	20~499			
スーパ PA3-4, PA3-8, PA4-4, PA4-8, PA5-4, PB3-4, PB4-4, PB5-4, PF1-1, 特殊 PG1-3		1~44	45~104	105~196	196~499
スーパ PB3-5, PC4-1, PC4-2, 特殊PG1-4	1~79	80~499			
特殊 PG1-1, PG1-2, PG2-1, PG2-2, PG3-1	1~49	50~499			

【図 36】

171B

予告パターン判定テーブル

変動パターン	予告なし	予告YP2-1	予告YP2-2	予告YP2-3	予告YP2-4
非リチ PA1-1~PA1-5 PA1-7, PB1-1, PC1-1	1~859	860~1009			
ノーマル PA2-1~PA2-4, スーパ PA3-1, PA3-2, PA3-4~PA3-8, PA3-8, PB3-1, PB3-2, PB3-4, PC3-1~PC3-4	1~209	210~509	510~1009		
スーパ PB3-5	1~158	159	160~309	310~809	810~1009
ノーマル PA2-5~PA2-8	1~59	60~69	70~419	420~1009	
スーパ PA4-1, PA4-2, PA4-4~PA4-6, PA4-8, PA5-1, PA5-2, PA5-4, PB4-1, PB4-2, PB4-4, PB5-1, PB5-2, PB5-4, PD1-1, PD1-2, PE1-1, PE1-2, PF1-1~PF1-3, 特殊 PG1-1~PG1-3, PG2-1~PG2-3, PG3-1~PG3-3	1~39	40~44	45~449	450~889	890~1009
スーパ PC4-1, PC4-2, 特殊 PG1-4	1~99	100	101~249	250~859	860~1009

【図 37】

171C

予告パターン判定テーブル

変動パターン	予告なし	予告YP3-1	予告YP3-2	予告YP3-3
非リチ PA1-1~PA1-3 PB1-1, PC1-1	1~190	191~200		
非リチ PA1-4, PA1-5, PA1-7	1~170	171~190	191~200	
ノーマル PA2-1~PA2-4	1~160	161~180	181~195	196~200
スーパ PA3-1, PA3-2, PA3-4~PA3-8, PA3-8, PB3-1, PB3-2, PB3-4, PB3-5, PC3-1~PC3-4	1~100	101~120	121~160	161~200
ノーマル PA2-5~PA2-8	1~80	81~90	91~120	121~200
スーパ PA4-1, PA4-2, PA4-4~PA4-6, PA4-8, PA5-1, PA5-2, PA5-4, PB4-1, PB4-2, PB4-4, PB5-1, PB5-2, PB5-4, PC4-1, PC4-2, PD1-1, PD1-2, PE1-1, PE1-2, PF1-1~PF1-3, 特殊 PG1-1~PG1-4, PG2-1~PG2-3, PG3-1~PG3-3	1~10	11~20	21~100	101~200

【図 38】

(A)

図柄変動制御パターンテーブル

180

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

(B)

予告演出制御パターンテーブル

181

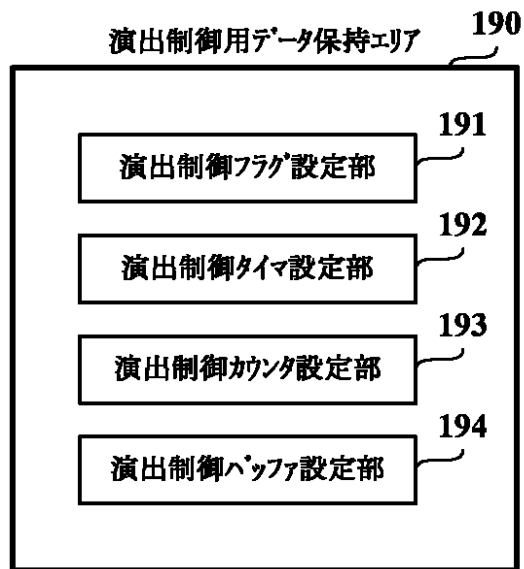
予告演出制御パターン	予告パターン	内容
予告CYP1-1	予告YP1-1	キャラクター画像MC101
予告CYP1-2	予告YP1-2	キャラクター画像MC101+MC102
予告CYP1-3	予告YP1-3	キャラクター画像MC101+MC103
予告CYP1-4	予告YP1-4	キャラクター画像MC101+MC102+MC103
予告CYP2-1	予告YP2-1	第1ステップ
予告CYP2-2	予告YP2-2	第2ステップ
予告CYP2-3	予告YP2-3	第1+第2ステップ
予告CYP2-4	予告YP2-4	第1+第2+第3ステップ
予告CYP3-1-1	予告YP3-1	ボタン操作前
予告CYP3-1-2	予告YP3-1	ボタン操作後
予告CYP3-2-1	予告YP3-2	ボタン操作前
予告CYP3-2-2	予告YP3-2	ボタン操作後
予告CYP3-3-1	予告YP3-3	ボタン操作前
予告CYP3-3-2	予告YP3-3	ボタン操作後

【図 39】

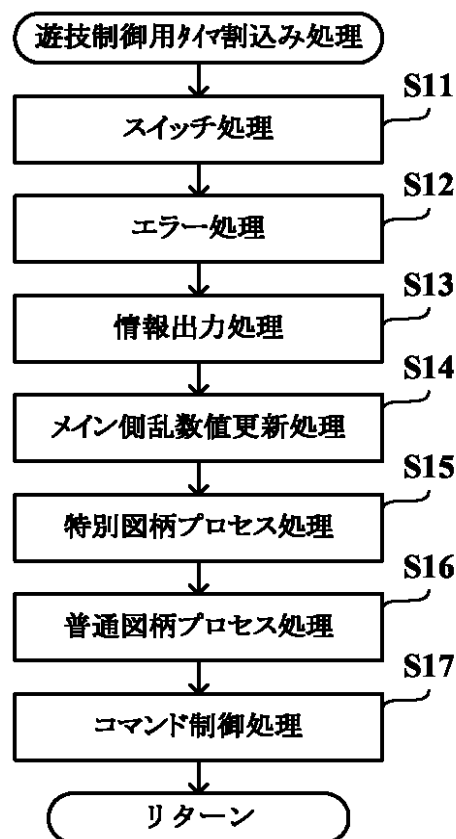
各種演出制御パターンテーブル

演出制御パターン	内容
当り開始CST1-1	15回開放遊技開始報知(昇格演出なし)
当り開始CST1-2	15回開放遊技開始報知(昇格演出あり)
当り開始CST2-1	2回開放遊技開始報知(突確専用)
当り開始CST2-2	2回開放遊技開始報知(突確・小当り共通)
当り制御中CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出なし)
当り制御中CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出あり)
...	...
当り制御中CRE1-1	2回開放遊技中演出(突確専用)
当り制御中CRE1-2	2回開放遊技中演出(突確・小当り共通)
...	...
当り終了CED1-1	15回開放遊技終了報知(昇格演出なし)
当り終了CED1-2	15回開放遊技終了報知(昇格演出あり)
当り終了CED2-1	2回開放遊技終了報知(突確専用)
当り終了CED2-2	2回開放遊技終了報知(突確・小当り共通)

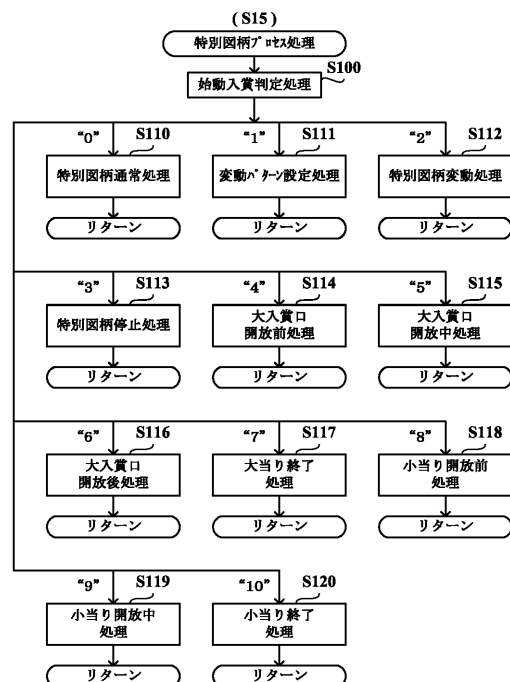
【図 40】



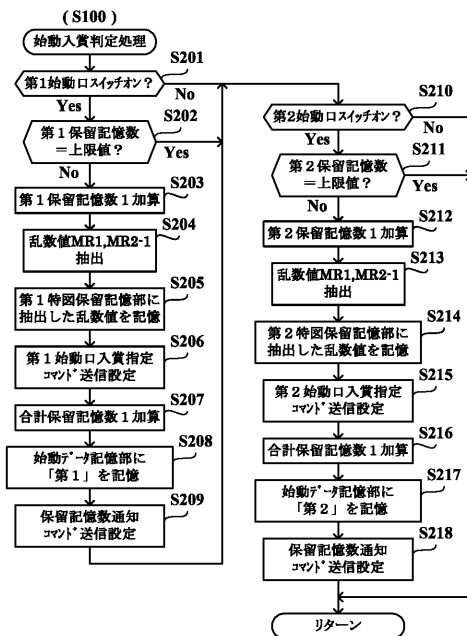
【図 41】



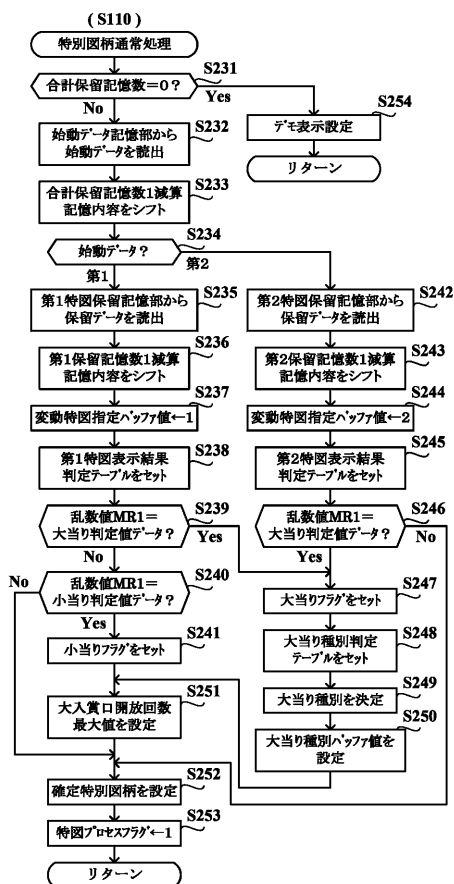
【図 42】



【図 4 3】



【图 4 4】

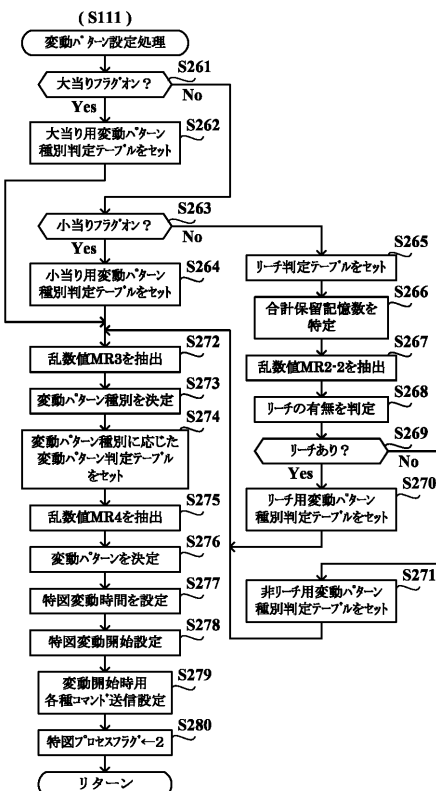


【図 4 5】

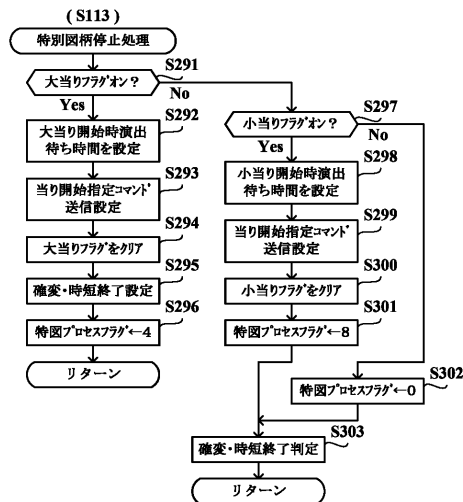
ステップS251での設定

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

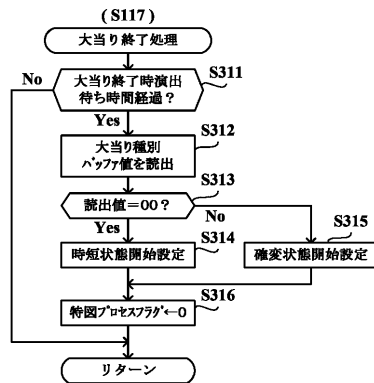
【图 4 6】



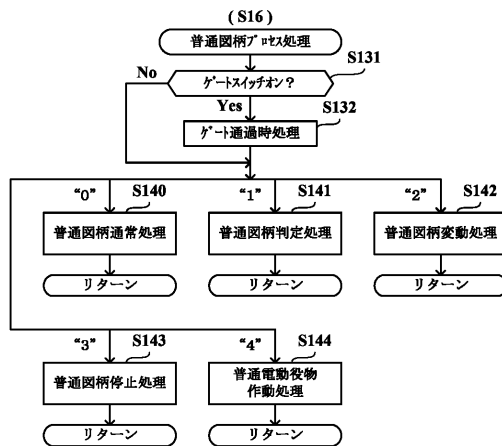
【図 47】



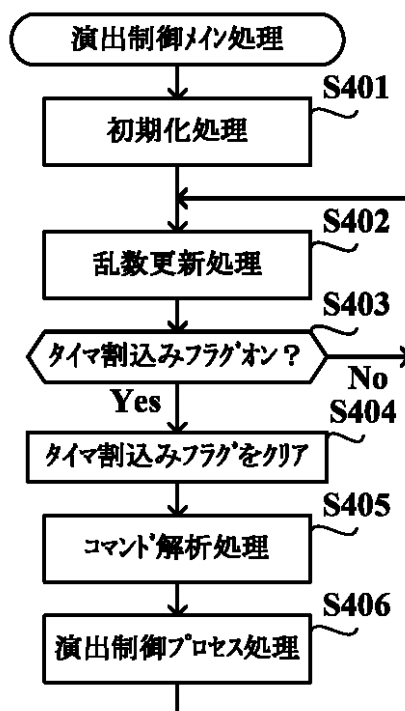
【図 48】



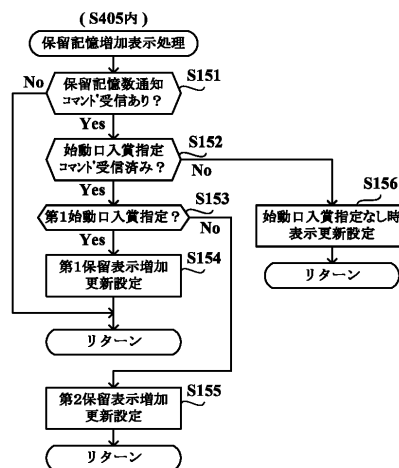
【図 49】



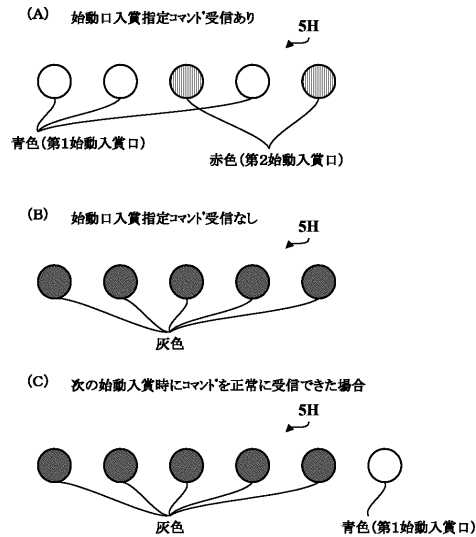
【図 50】



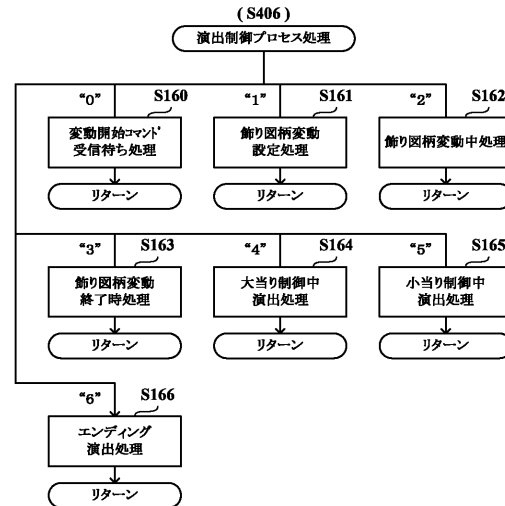
【図 51】



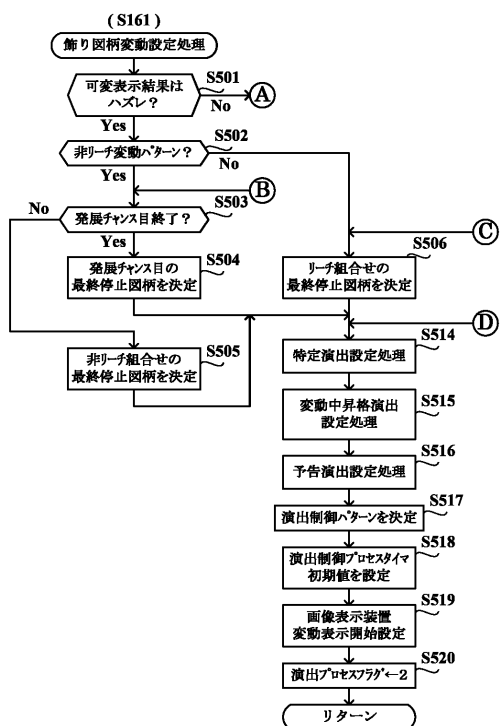
【図 5 2】



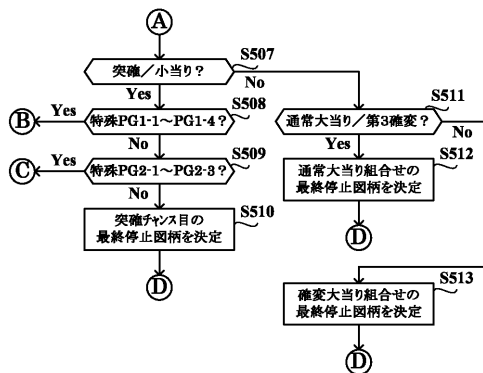
【図 5 3】



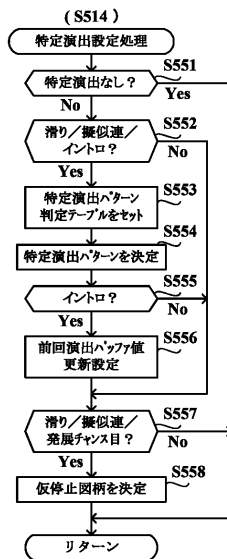
【図 5 4】



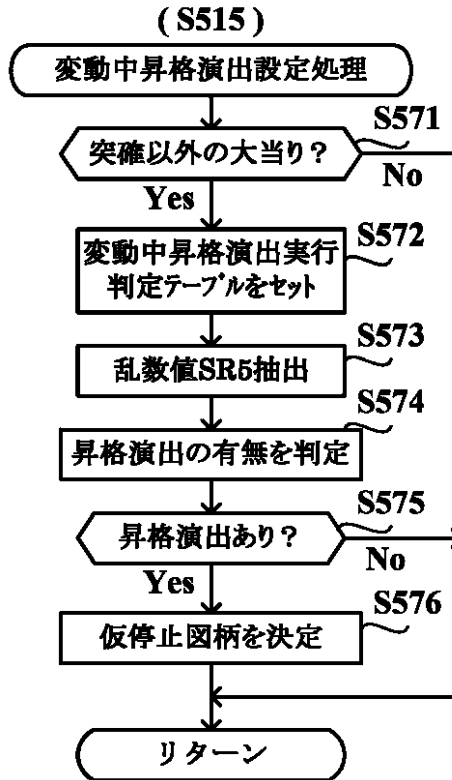
【図 5 5】



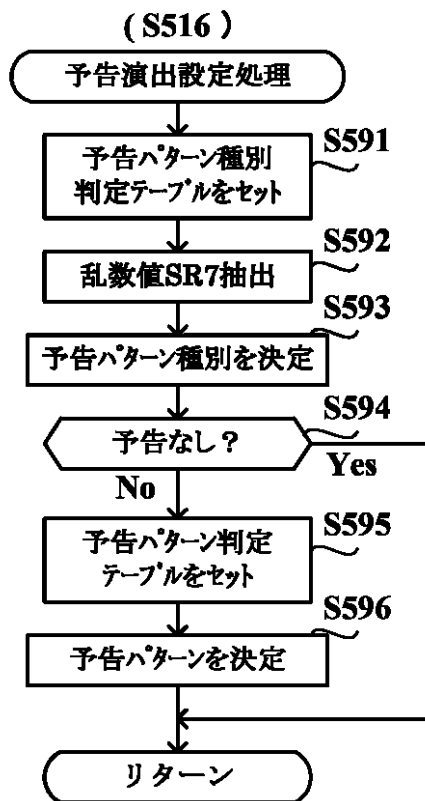
【図 56】



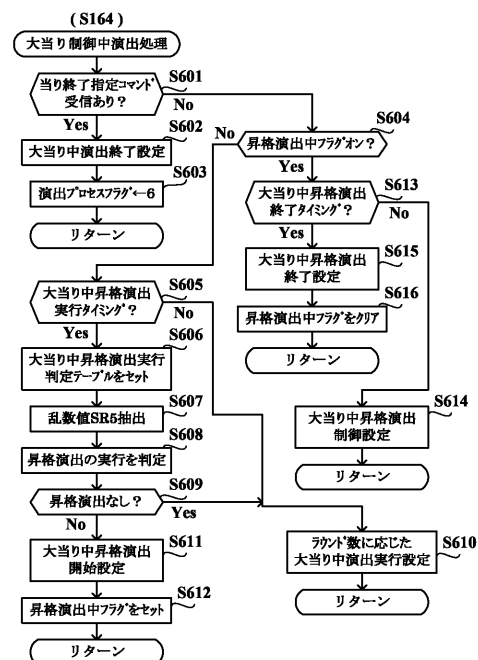
【図 57】



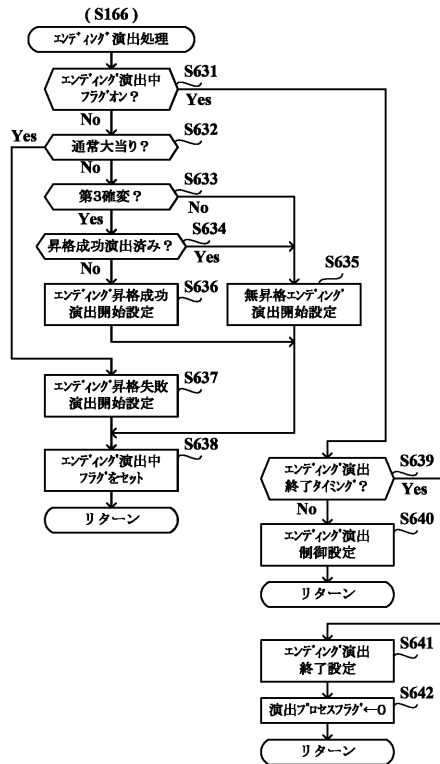
【図 58】



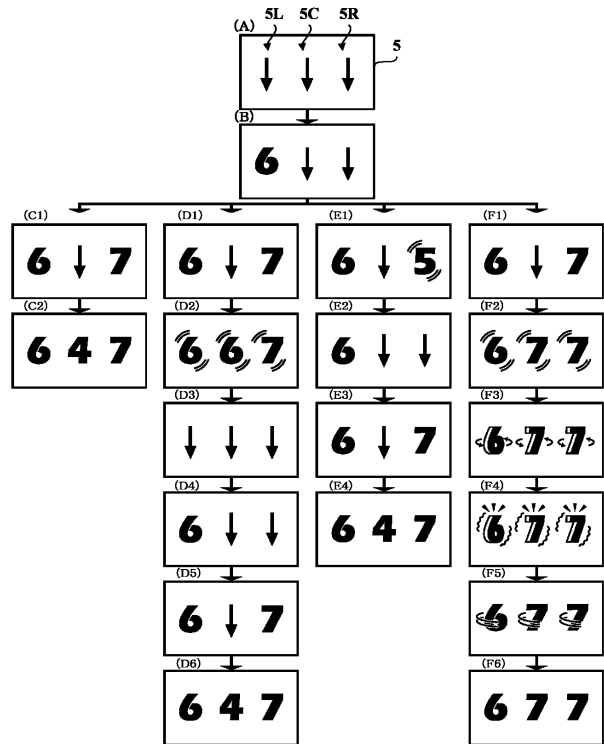
【図 59】



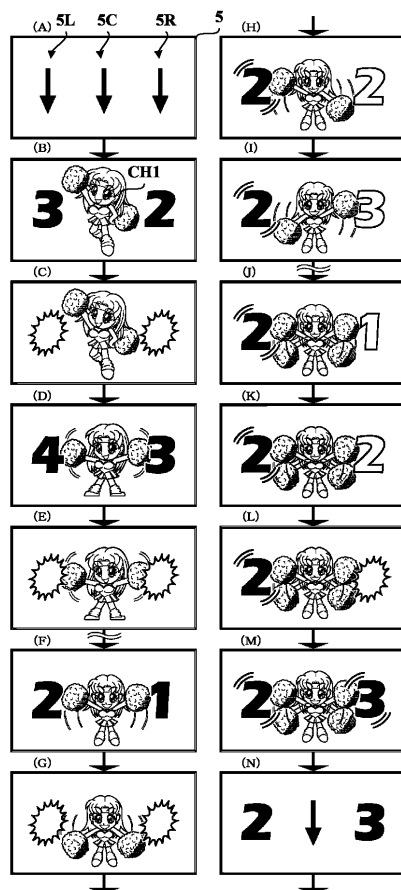
【図 60】



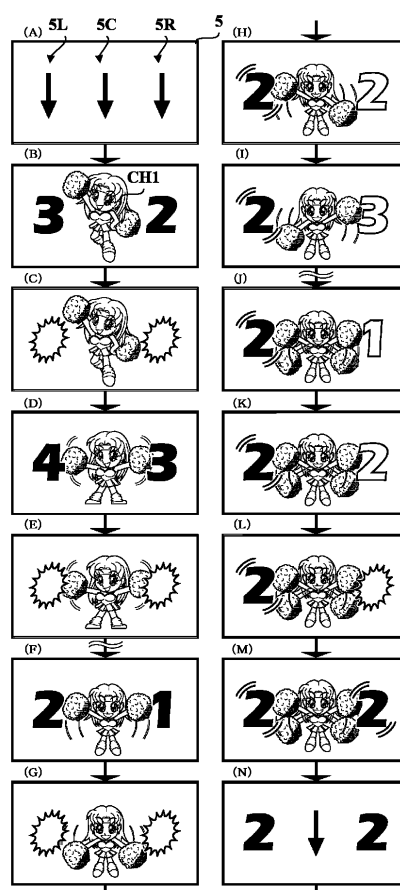
【図 61】



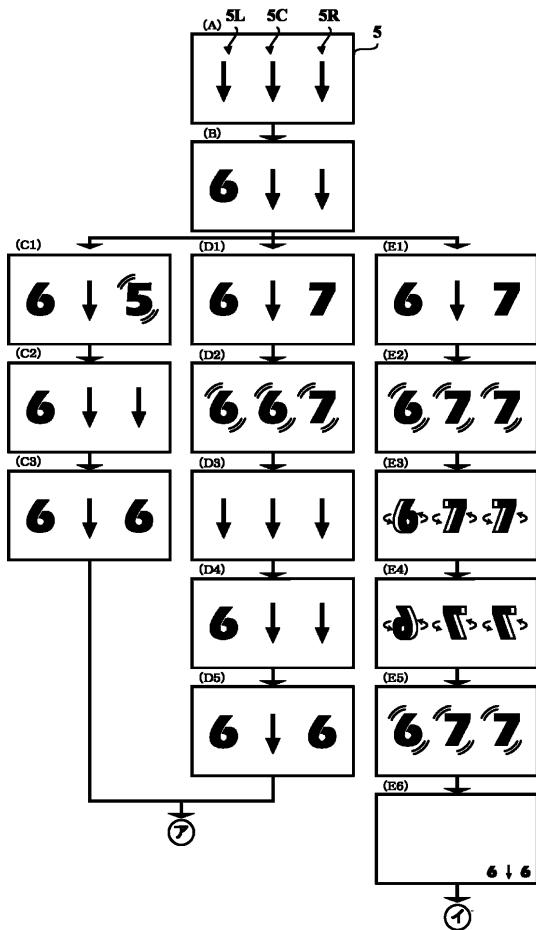
【図 62】



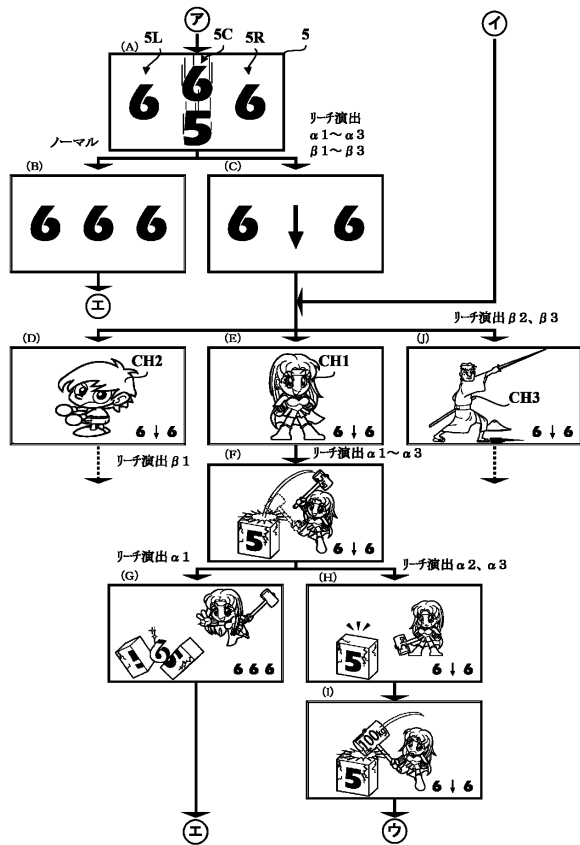
【図 63】



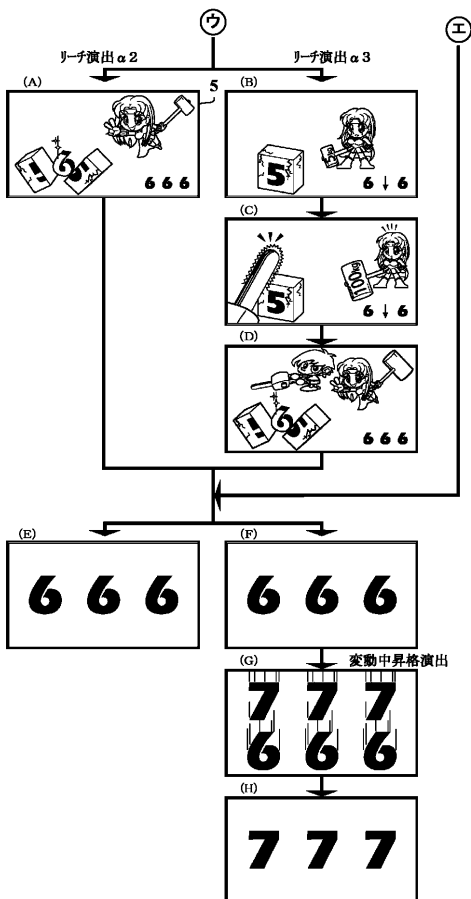
【図 6 4】



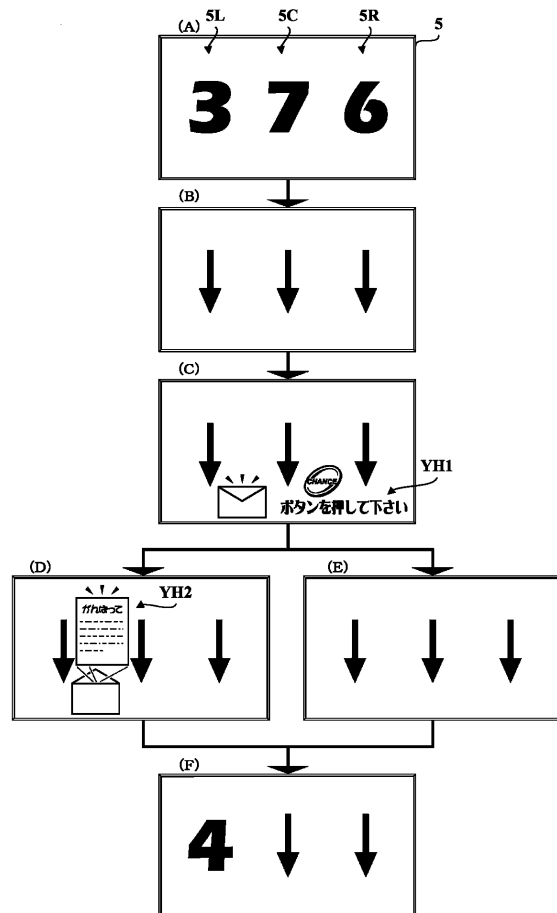
【図 6 5】



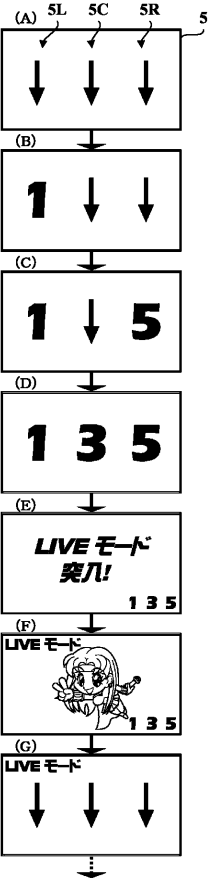
【図 6 6】



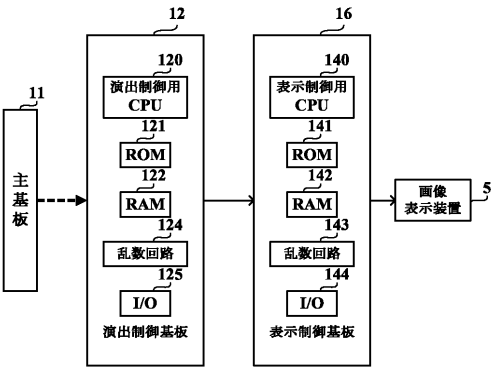
【図 6 7】



【図 68】



【図 69】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2005-192844 (JP, A)
特開2004-097661 (JP, A)
特開2004-350842 (JP, A)
特開2004-141624 (JP, A)
特開2005-278692 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02