

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5017400号
(P5017400)

(45) 発行日 平成24年9月5日 (2012.9.5)

(24) 登録日 平成24年6月15日 (2012.6.15)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 Z

請求項の数 1 (全 127 頁)

(21) 出願番号	特願2010-53878 (P2010-53878)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成22年3月10日 (2010.3.10)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2008-97149 (P2008-97149)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	の分割	(74) 代理人	100095407
原出願日	平成20年4月3日 (2008.4.3)		弁理士 木村 満
(65) 公開番号	特開2010-119894 (P2010-119894A)	(72) 発明者	小倉 敏男
(43) 公開日	平成22年6月3日 (2010.6.3)		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3月10日 (2010.3.10)		式会社三共内
		審査官	廣瀬 貴理
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】
【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示手段を備え、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、及び、前記特定遊技状態に制御するときには当該特定遊技状態が終了した後に通常遊技状態よりも前記特定遊技状態となりやすい特別遊技状態とするか否かを、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、

遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第 1 状態と遊技者にとって不利な第 2 状態とに変化する可変入賞手段と、

前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を第 1 期間が経過するまで前記第 1 状態に変化させるラウンドの実行回数が第 1 回数となる第 1 特定遊技状態に制御する第 1 特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態として、各ラウンドで前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させる期間が前記第 1 期間よりも短い第 2 期間となることと、ラウンドの実行回数が前記第 1 回数よりも少ない第 2 回数となることの少なくともいずれか一方となり、当該特定遊技状態の終了後には前記特別遊技状態となる第 2 特定遊技状態に制御する第 2 特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態となる可能性を予告する予告演出として、互いに演出内容が異なる複

10

20

数の予告演出のいずれかを実行するか否かを決定する予告決定手段と、

前記予告決定手段によっていずれかの予告演出を実行すると決定されたときに、当該予告演出を前記識別情報の可変表示中にて実行する予告演出実行手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に制御するときに、前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のうち、いずれに制御するかを決定する特定遊技状態決定手段を含み、

前記予告決定手段は、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、複数の予告演出パターンが属するグループであって、同じ演出態様を含む予告演出パターンのグループ毎に区分けされた予告演出パターン種別を、択一的にいずれかに決定する予告演出パターン種別決定手段と、

前記予告演出実行手段が実行する予告演出を指定する予告演出パターンを、前記予告演出パターン種別決定手段により決定された予告演出パターン種別に属する予告演出パターンの中から決定する予告演出パターン決定手段と、

前記予告演出パターン種別を決定するための予告演出パターン種別決定用数値と、前記予告演出パターンを決定するための予告演出パターン決定用数値とを抽出する抽出手段とを含み、

前記予告演出パターン種別には、前記可変表示手段に所定の演出画像を表示することによる予告演出を実行する場合における複数種類の表示系予告演出パターン種別と、所定の可動部材を所定の動作態様で動作させることによる予告演出を実行する場合における複数種類の部材系予告演出パターン種別とがあり、

前記予告演出パターン種別決定手段は、前記抽出手段が抽出した前記予告演出パターン種別決定用数値を用いて、前記表示系予告演出パターン種別を択一的に決定するとともに、前記部材系予告演出パターン種別を択一的に決定し、

前記予告演出パターン決定手段は、前記抽出手段が抽出した前記予告演出パターン決定用数値を用いて前記予告演出パターンを決定し、

前記特別遊技状態であるときに前記特定遊技状態決定手段により前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされた場合に、前記通常遊技状態であるときに前記特定遊技状態決定手段により前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされた場合とは異なる決定割合で、前記複数の予告演出のいずれかを実行するか否かが決定される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

こうした遊技機には、特別遊技状態に移行するまでの経緯として、例えば特定遊技状態

10

20

30

40

50

における動作内容を通常よりも短期間のものとするなどにより、突然に特別遊技状態に移行したとの認識を遊技者に抱かせるものがある（例えば特許文献１）。ここで、通常よりも短期間の特定遊技状態となる場合は、「突確」あるいは「突然確変」ともいわれる。また、識別情報の可変表示中などに実行される複数段階のステップからなるステップアップ予告演出として、予告演出の過程が異なる複数種類の予告演出を設けたものがある（例えば特許文献２）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２００５－２５３９５２号公報

10

【特許文献２】特開２００７－１４４３３号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

特許文献１に記載された技術では、「突確」などにより通常よりも短期間の特定遊技状態に制御される場合でも、予告演出について特別な考慮はされておらず、「突確」となる場合における識別情報の可変表示に対して遊技者の注意を惹きつけることが困難である。また、特許文献２に記載された技術では、「突確」などにより特定遊技状態に制御される場合が考慮されていない。そのため、特許文献１に記載の技術と特許文献２に記載の技術とを組み合わせても、「突確」などにより特定遊技状態に制御される場合の予告演出により遊技の興趣を向上させることができなかった。

20

【０００６】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、通常よりも短期間の特定遊技状態に制御される場合の予告演出により、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）を可変表示する可変表示手段（例えば第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂや画像表示装置５など）を備え、前記識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せの確定飾り図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、前記特定遊技状態に制御するか否か、及び、前記特定遊技状態に制御するときには当該特定遊技状態が終了した後に通常遊技状態よりも前記特定遊技状態となりやすい特別遊技状態とするか否かを、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（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３がステップＳ２５０の処理を実行する部分や、ステップＳ２５３にて大当り種別を「通常」あるいは「確変」及び「突確」のいずれかに決定する部分など）と、遊技領域に設けられて遊技者にとって有利な第１状態と遊技者にとって不利な第２状態とに変化する可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置７など）と、前記特定遊技状態として、前記可変入賞手段を第１期間（例えば２９秒など）が経過するまで前記第１状態に変化させるラウンドの実行回数が第１回数（例えば「１５」など）となる第１特定遊技状態（例えば１５ラウンド大当り状態など）に制御する第１特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２５３にて大当り種別を「通常」又は「確変」に決定した後、ステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態として、各ラウンドで前記可変入賞手段を前記第１状態に変化させる期間が前記第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒など）となることと、ラウンドの実行回数が前記第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」など）となることの少なくともいずれか一方となり、当該特定遊技状態の終了後には前記特別遊技状態となる第２特定遊技状態（例えば２ラウンド大当り状態など）に制御する第２特定遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２５３にて大当り種

30

40

50

別を「突確」に決定した後、ステップS114～S117の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態となる可能性を予告する予告演出として、互いに演出内容が異なる複数の予告演出のいずれかを実行するか否かを決定する予告決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS516の予告演出設定処理を実行する部分など）と、前記予告決定手段によっていずれかの予告演出を実行すると決定されたときに、当該予告演出を前記識別情報の可変表示中にて実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS516の予告演出設定処理で決定した予告パターンに基づき、ステップS517にて予告演出制御パターンを決定した後にステップS535の演出制御指令処理を実行する部分など）とを備え、前記事前決定手段は、前記特定遊技状態に制御するときに、前記第1特定遊技状態と前記第2特定遊技状態のうち、いずれに制御するかを決定する特定遊技状態決定手段（例えばCPU103がステップS253にて大当り種別を「通常」及び「確変」のいずれか、あるいは「突確」に決定する部分など）を含み、前記予告決定手段は、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、複数の予告演出パターンが属するグループであって、同じ演出態様を含む予告演出パターンのグループ毎に区分けされた予告演出パターン種別を、択一的にいずれかに決定する予告演出パターン種別決定手段と、前記予告演出実行手段が実行する予告演出を指定する予告演出パターンを、前記予告演出パターン種別決定手段により決定された予告演出パターン種別に属する予告演出パターンの中から決定する予告演出パターン決定手段と、前記予告演出パターン種別を決定するための予告演出パターン種別決定用数値と、前記予告演出パターンを決定するための予告演出パターン決定用数値とを抽出する抽出手段とを含み、前記予告演出パターン種別には、前記可変表示手段に所定の演出画像を表示することによる予告演出を実行する場合における複数種類の表示系予告演出パターン種別と、所定の可動部材を所定の動作態様で動作させることによる予告演出を実行する場合における複数種類の部材系予告演出パターン種別とがあり、前記予告演出パターン種別決定手段は、前記抽出手段が抽出した前記予告演出パターン種別決定用数値を用いて、前記表示系予告演出パターン種別を択一的に決定するとともに、前記部材系予告演出パターン種別を択一的に決定し、前記予告演出パターン決定手段は、前記抽出手段が抽出した前記予告演出パターン決定用数値を用いて前記予告演出パターンを決定し、前記特別遊技状態であるときに前記特定遊技状態決定手段により前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされた場合に、前記通常遊技状態であるときに前記特定遊技状態決定手段により前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされた場合とは異なる決定割合で、前記複数の予告演出のいずれかを実行するか否かが決定される（例えば演出制御用CPU120が、ステップS747にて表示系予告パターン決定テーブル170A～170Cのいずれかを参照して表示系予告パターンを決定する部分や、ステップS754にて部材系予告パターン決定テーブル172Aを参照して部材系予告パターンを決定する部分など）。

【0008】

このような構成によれば、特別遊技状態であるときに第2特定遊技状態に制御される場合と、通常遊技状態であるときに第2特定遊技状態に制御される場合とで、複数の予告演出のいずれかを実行するか否かの決定割合が異なるものとなる。これにより、第2特定遊技状態に制御される場合に実行される識別情報の可変表示に遊技者の注意を惹きつけることが容易になり、また、遊技状態に応じた割合で複数の予告演出のいずれかを実行して予告演出における演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0009】

なお、前記複数の予告演出には、前記特定遊技状態となる可能性が高い予告である第1予告演出（例えば表示系予告パターンYAP1-4による予告演出など）と、該第1予告演出と比較して前記特定遊技状態となる可能性が低い予告である第2予告演出（例えば表示系予告パターンYAP1-1～YAP1-3のいずれかによる予告演出など）とがあり、前記予告決定手段は、前記通常遊技状態であるときに前記特定遊技状態決定手段により前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされた場合に、前記特別遊技状態であるときに前記特定遊技状態決定手段により前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされ

た場合よりも高い決定割合で、前記第2予告演出を実行する旨の決定を行うようにしてもよい（例えば表示系予告パターン決定テーブル170Aにおいて、変動パターンが特殊PG1-1、特殊PG1-4～PG1-7のいずれかである場合には、変動パターンが特殊PG2-1及び特殊PG2-2のいずれかである場合よりも多くの決定値が表示系予告パターンYAP1-1～YAP1-3に割り当てられている部分など）。

【0010】

このような構成においては、通常遊技状態であるときに第2特定遊技状態に制御される場合に、特別遊技状態であるときに第2特定遊技状態に制御される場合よりも高い決定割合で、特定遊技状態となる可能性が低い予告である第2予告演出を実行する旨の決定が行われる。こうして、第2予告演出により特定遊技状態となる可能性が低いことが予告されても第2特定遊技状態となることで、通常遊技状態から第2特定遊技状態となる際の意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0011】

前記可変表示手段は、遊技領域に設けられた第1始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口など）に遊技媒体が進入することにより始動条件のうち第1始動条件（例えばステップS201におけるYesの判定に続いてステップS202にてNoと判定されたことなど）が成立した後に、開始条件のうち第1開始条件（例えばステップS241にてNoと判定された後にステップS244にて第1と判定されたことなど）が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば「第1特図」となる特別図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示装置4Aなど）と、遊技領域に設けられた第2始動領域（例えば普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）に遊技媒体が進入することにより前記始動条件のうち第2始動条件（例えばステップS210におけるYesの判定に続いてステップS211にてNoと判定されたことなど）が成立した後に、前記開始条件のうち第2開始条件（例えばステップS241にてNoと判定された後にステップS244にて第2と判定されたことなど）が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば「第2特図」となる特別図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示装置4Bなど）とを含み、前記第2始動領域を遊技媒体が進入しがたい第1状態と遊技媒体が進入しやすい第2状態とで変化させる可変始動制御手段（例えばCPU103がステップS16の普通図柄プロセス処理を実行する部分など）を備え、前記可変始動制御手段は、前記特別遊技状態であるときに、前記通常遊技状態であるときよりも高い頻度で前記第2始動領域を前記第2状態に変化させ（例えばCPU103が普図表示結果判定テーブル130Cを用いてステップS140～S144の処理を実行する）、前記特定遊技状態決定手段は、前記第1始動条件の成立に基づき前記特定遊技状態に制御するときに、所定割合で前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定を行う一方で、前記第2始動条件の成立に基づき前記特定遊技状態に制御するときに、前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定を行わないようにしてもよい（例えば変動特図指定バッファ値が「2」であるときに「突確」の大当たり種別に対して決定値が割り当てられていない大当たり種別決定テーブル131を用いて、CPU103がステップS253の処理を実行する）。

20

30

40

【0012】

このような構成においては、第1始動条件の成立に基づき特定遊技状態に制御するときには、所定割合で第2特定遊技状態に制御される一方で、第2始動条件の成立に基づき特定遊技状態に制御するときには、第2特定遊技状態に制御されない。そして、特別遊技状態であるときに高い頻度で第2始動領域を第2状態に変化させる可変始動制御手段を備えていれば、特別遊技状態にて第2特定遊技状態に制御されてしまうことによる遊技興趣の減退を抑制することができる。

【0013】

前記複数の予告演出には、前記識別情報の可変表示中にて1段階又は複数段階のステップからなるステップアップ演出動作を実行するステップアップ予告演出があり（例えば表

50

示系予告パターンYAP1-1～YAP1-4による予告演出や、部材系予告パターンYBP1-1～YBP1-4による予告演出など）、前記予告決定手段は、前記特別遊技状態であるときに前記特定遊技状態決定手段により前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされた場合に、前記通常遊技状態であるときに前記特定遊技状態決定手段により前記第2特定遊技状態に制御する旨の決定がなされた場合とは異なる決定割合で、前記ステップアップ予告演出の態様を決定してもよい（例えば演出制御用CPU120が、ステップS747にて表示系予告パターン決定テーブル170Aを参照して表示系予告パターンYAP1-1～YAP1-4のいずれかに決定する部分や、ステップS754にて部材系予告パターン決定テーブル172Aを参照して部材系予告パターンYBP1-1～YBP1-4のいずれかに決定する部分など）。

10

【0014】

このような構成においては、特別遊技状態であるときに第2特定遊技状態に制御される場合と、通常遊技状態であるときに第2特定遊技状態に制御される場合とで、ステップアップ予告演出における演出態様の決定割合が異なるものとなる。こうして、多様なステップアップ予告演出により第2特定遊技状態に制御される場合に実行される識別情報の可変表示に遊技者の注意を惹きつけることが容易になり、また、遊技状態に応じた割合で複数のステップアップ予告演出のいずれかを実行して予告演出における演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0015】

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CPU103がステップS263～S267の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段及び前記リーチ決定手段による決定結果に基づいて、前記識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段（例えばCPU103がステップS262、S268、S269の処理のいずれかを実行した後、ステップS270、S271の処理を実行する部分など）と、前記可変表示パターン種別決定手段によって決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばCPU103がステップS272～S274の処理を実行する部分など）とを備えてもよい。

20

30

【0016】

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

【0017】

前記可変表示手段は、前記識別情報を可変表示する複数の可変表示部（例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rなど）を有し、前記識別情報の可変表示が開始されてから可変表示結果が導出表示されるまでに、前記複数の可変表示部の全部にて一旦所定表示結果となる識別情報を仮停止させた後、前記複数の可変表示部の全部にて前記識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を1回又は複数回実行可能であり（例えば非リーチPA1-5の変動パターンなどによる飾り図柄の可変表示を実行すること）、前記識別情報の可変表示パターンには、前記識別情報の可変表示が開始されてから前記所定表示結果となる識別情報を仮停止させた後の前記再可変表示により前記識別情報の可変表示状態が所定のリーチ状態となるリーチ可変表示パターン（例えばスーパーPA3-3、スーパーPA4-3の変動パターンなど）と、前記識別情報の可変表示が開始されてから前記所定表示結果となる識別情報を仮停止させた後、前記複数の可変表示部の一部にて前記識別情報の可変表示を再度実行することにより前記

40

50

特定表示結果を導出表示する特定可変表示パターン（例えば突然 P T 1 - 1 ~ 突然 P T 4 - 2 の変動パターンなど）とが含まれてもよい。

【0018】

このような構成においては、所定表示結果となる識別情報が一旦仮停止表示された後に、再可変表示によりリーチ状態となる場合と、複数の可変表示部の一部にて識別情報の可変表示が再度実行されて特定表示結果となる場合とがあり、可変表示結果が特定表示結果となる際の意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0019】

前記可変表示手段は、前記識別情報を可変表示する複数の可変表示部を有し、前記識別情報の可変表示が開始されてから可変表示結果が導出表示されるまでに、前記複数の可変表示部の全部にて一旦所定表示結果となる識別情報を仮停止させた後、前記複数の可変表示部の全部にて前記識別情報の可変表示を再度実行する再可変表示を1回又は複数回実行可能であり、前記可変表示手段により前記再可変表示を実行する前記識別情報の可変表示に対応して実行される再可変表示演出として、第1再可変表示演出（例えば期間 A 1 ~ A 4 における演出、擬似連パターン A 2 ~ A 4 など）と、該第1再可変表示演出とは演出態様が異なる第2再可変表示演出（例えば期間 B 1 ~ B 4 あるいは期間 C 1 ~ C 4 における演出、擬似連パターン B 2 ~ B 4 あるいは擬似連パターン C 2 ~ C 4 など）と、前記第1再可変表示演出及び前記第2再可変表示演出を組み合わせた第3再可変表示演出（例えば期間 D 1 ~ D 4 における演出、擬似連パターン D 2 - 1、D 2 - 2、D 3 - 1 ~ D 3 - 3、D 4 - 1、D 4 - 2 など）とを実行可能な再可変表示演出制御手段（例えば演出制御用 CPU 120 が擬似連パターン決定テーブル 210 を用いて決定した擬似連パターンに基づいてステップ S 535 の演出制御指令処理を実行する部分など）と、前記識別情報の可変表示に対応して実行される再可変表示演出として、前記第1再可変表示演出、前記第2再可変表示演出又は前記第3再可変表示演出を、前記事前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か否かに応じて異なる選択割合で選択する再可変表示演出選択手段（例えばステップ S 706 における Yes の判定に基づき、演出制御用 CPU 120 が擬似連パターン決定テーブル 210 を用いて擬似連パターンを決定する部分など）とを備えてもよい。

【0020】

このような構成においては、再可変表示演出として、第1再可変表示演出と、第2再可変表示演出と、第1再可変表示演出及び第2再可変表示演出を組み合わせた第3再可変表示演出とのうち、いずれかを選択して実行することができ、再可変表示演出による演出効果を向上させることができる。また、特定遊技状態に制御されるか否かに応じて異なる選択割合で各再可変表示演出が選択されるので、再可変表示演出による演出効果をより向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図3】各種のチャンス目を示す説明図である。

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図6】変動パターンを例示する図である。

【図7】変動パターンを例示する図である。

【図8】特図表示結果判定テーブルの構成例を示す図である。

【図9】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】大当たり変動パターン種別決定テーブルの選択設定例を示す図である。

【図12】リーチ判定テーブルの構成例を示す図である。

【図13】リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

- 【図 1 4】 非リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 1 5】 当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である
- 【図 1 6】 ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である
- 【図 1 7】 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 1 8】 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 1 9】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 0】 左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 1】 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 2 2】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 3】 最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。 10
- 【図 2 4】 昇格演出実行判定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 5】 昇格演出時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 6】 滑りパターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 7】 滑り時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 8】 擬似連時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 2 9】 擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。
- 【図 3 0】 表示系予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 1】 表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 2】 表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 3】 表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。 20
- 【図 3 4】 部材系予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 5】 部材系予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 6】 図柄変動制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 7】 予告演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 8】 各種演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
- 【図 3 9】 演出制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 4 0】 演出制御パターンによる演出動作を示す図である。
- 【図 4 1】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 4 2】 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 4 3】 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。 30
- 【図 4 4】 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 4 5】 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 4 6】 変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】 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 4 8】 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 4 9】 普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】 演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】 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 2】 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 3】 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。 40
- 【図 5 4】 滑り／擬似連設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】 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 6】 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 7】 飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】 演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】 予告パターンの決定割合を例示する図である。
- 【図 6 0】 飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。
- 【図 6 1】 飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。
- 【図 6 2】 飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。
- 【図 6 3】 飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。 50

【図 6 4】 ステップアップ予告演出の実行例を示す図である。

【図 6 5】 操作時予告演出の実行例を示す図である。

【図 6 6】 操作時予告演出の実行例を示す図である。

【図 6 7】 飾り図柄の可変表示における表示動作例を示す図である。

【図 6 8】 突然大当たりパターンを例示する図である。

【図 6 9】 大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 7 0】 大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図 7 1】 大当たり変動パターン種別決定テーブルの選択設定例を示す図である。

【図 7 2】 突然大当たりパターンによる表示動作例を示す図である。

【図 7 3】 擬似連パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

10

【図 7 4】 再変動演出のパターンを示す説明図である。

【図 7 5】 再変動演出のパターンを示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

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。

20

【0023】

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

30

【0024】

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

40

【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

50

の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数に分割された可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄を可変表示する。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【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。このように、画像表示装置5の表示領域では、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム、又は、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。

10

【0027】

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

20

【0028】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当たり組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当たり組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

30

【0029】

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

40

【0030】

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

50

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）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【0031】

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、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してもよい。

【0032】

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。

【0033】

画像表示装置 5 の周辺の飾り部において、上側には、予告用可動部材 7 8 が設けられている。予告用可動部材 7 8 は、図 2 に示すモータ 8 6 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 6 の回転に伴って移動する。予告用可動部材 7 9 は、予告演出が実行されるときに動作する。一例として、予告用可動部材 7 9 は、通常時（動作停止時）は画像表示装置 5 の上部にて、画像表示装置 5 における表示画面の前面からは退避した位置に保持されている。そして、予告演出による動作時には、画像表示装置 5 における表示画面の前面に、少なくとも予告用可動部材 7 9 の一部が進出するように回動し、動作終了時には再び通常時の位置に戻る。

【0034】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

10

【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値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づ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。

20

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

30

40

【0037】

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

50

れる。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1保留記憶数が1減算（デクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2保留記憶数が1減算（デクリメント）される。なお、この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数との加算値を、合計保留記憶数という。

【0038】

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

【0039】

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8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ
遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてもよい。

【0040】

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）が設けられていけばよい。遊
技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿が設けられている。例えば上皿の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン30が設置されている。この操作ボタン30は、押下可能であるとともに、回転可能なジョグダイヤルになっている。なお、操作ボタン30は、押下操作や回転操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン30に代えて、例えば赤外線センサやCCDセンサ、CMOSセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン30は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電気

的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ボタン30に対してなされた遊技者の操作行為は、図2に示す操作検出スイッチ31によって検出される。

【0041】

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

10

【0042】

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

20

【0043】

第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機1では、一例として、「1」、「3」、「7」を示す数字を大当り図柄とし、「-」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

30

40

【0044】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「1」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置7の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウ

50

ンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。15ラウンド大当たり状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1ラウンド数（例えば「15」）となる。ラウンドの実行回数が「15」となる15ラウンド大当たり状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。このような15ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに15個の出玉が得られる。なお、15ラウンド大当たり状態は、第1特定遊技状態ともいう。

【0045】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態（2ラウンド大当たり状態）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ラウンド大当たり状態における第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ラウンド大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、15ラウンド大当たり状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当たり状態では、ラウンドの実行回数が第2ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当た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ラウンド大当た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ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置において、大入賞口となる所定の入賞口を閉鎖状態から開放状態とすることなどにより、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間または第2期間）が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。このような2ラウンド大当たり状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば15個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第2期間（0.5秒間）であって、非常に短い。そのため、2ラウンド大当たり状態は実質的には出玉が得られない大当たり遊技状態である。なお、2ラウンド大当たり状態は、第2特定遊技状態ともいう。また、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態に比べて、ラウンドの実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンドの実行回数は少ラウンド特定遊技状態と多ラウンド特定遊技状態とで同一である一方で、少ラウンド特定遊技状態では大入賞口を開放状態とする上限期間（例えば2秒間）が多ラウンド特定遊技状態での上限期間（例えば29秒間）に比べて短くなるものであってもよい。すなわち、少ラウンド特定遊技状態としての大当たり遊技状態は、各ラウンドで大入賞口を開放状態に変化させる期間が多ラウンド特定遊技状態における第1期間よりも短い第2期間となることと、ラウンドの実行回数が多ラウンド特定遊技状態における第1ラウンド数よりも少ない第2ラウンド数となることのうち、少なくともいずれか一方となるものであればよい。

【0046】

また、15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき15ラウンド大当たり状態が終了した後は、特別遊技状態の1つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の変動時間（特図変動時間）が短縮される時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当たり遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「3」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に時短状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、通常大当たり図柄（「非確変大当たり図柄」ともいう）と称される。また、15ラウンド非確変大当たり図柄が停止表

10

20

30

40

50

示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「15R通常大当り」（「15R非確変大当り」ともいう）と称される。

【0047】

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

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

【0049】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置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とのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア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 5 L、5 C、5 R における一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R など）では予め定められた大当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 5 C など）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における全部または一部で飾り図柄が大当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。なお、リーチ演出には、画像表示装置 5 における表示動作のみならず、スピーカ 8 L、8 R による音声出力動作や、遊技効果ランプ 9 の点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。

【0050】

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

【0051】

「滑り」の可変表示演出では、「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 5 L、5 R 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 5 L と「右」の飾り図柄表示エリア 5 R のいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を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。

【0052】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 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」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて、図 3 (A) に示すような擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 として予め定められた複数種類の飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。ここで、図 3 (A) などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア 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。

【0053】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動 (再変動) の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目 G C 1 ~ G C 8 のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動 (再変動) が 1 回 ~ 3 回行われることにより、第 1 開始条件あるいは第 2 開始条件が 1 回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも 2 回 ~ 4 回続けて開始されたかのように見せることができる。

【0054】

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

【0055】

「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば画像表示装置 5 の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化 (ステップアップ) するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか 1 つ (例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など) が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば予告用可動部材 7 9 を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化 (ステップアップ) するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予告用可動部材 7 9 が 1 種類の動作態様で演出動作を行った後、2 段階目の演出動作に切り替えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることができるようにしてもよい。このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、1 回の始動入賞 (第 1 始動入賞口又は第 2 始動入賞口に 1 個の遊技球が進入したこと) に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様 (表示、音、ランプ、可動物等) が複数段階に変化 (ステップアップ) するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数 (ステップ数) が多い程信頼度 (可変表示結果が「大当たり」となる可能性) が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「1 5 R 確変大当たり」や「2 R 確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「1 5 R 通常大当たり」から「1 5 R 確変大当たり」へと昇格することのうち、少なくともいずれか 1 つを

10

20

30

40

50

予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第2ステップまで行くと「リーチ確定」、第3ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第4ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

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。

【0059】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち通常大当たり図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、所定の通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいづ

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

10

【0060】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち確変大当り図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当り種別が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後、もしくは、大当り種別が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当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り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。このように、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合でも、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示されるときは、「確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、15ラウンド大当り状態に制御され、その15ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となる場合には、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示された後、大当り遊技状態の開始時や大当り遊技状態におけるラウンドの実行中、大当り遊技状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間、大当り遊技状態において最終のラウンドが終了してから次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間、あるいは、大当り遊技状態の終了後における最初の可変表示ゲーム中などに、確変状態に制御される旨を報知する演出動作が行われることがあ

20

30

40

【0061】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、例えば図3（B）に示すような突確チャンス目TC1～TC4として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示されることがある。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾

50

り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様（大当たり種別ともいう）と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、２ラウンド大当たり状態に制御され、その２ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【００６２】

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。

10

【００６３】

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

20

【００６４】

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

30

【００６５】

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

40

【００６６】

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

50

行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図4(A)は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制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。

【0070】

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。

【0071】

この実施の形態では、第1及び第2変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第1特図及び第

10

20

30

40

50

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

10

【0072】

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

20

【0073】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」および「大当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別）との組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

30

40

【0074】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態の開始を示す演出画像の表示といった、大当たり遊技状態の開始に対応した演出動作の実行を指定する大当たり開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。大当たり開始指定コマンドでは、例えば可

50

変表示結果通知コマンドと同様の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決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、大当たり開始指定コマンドでは、事前判定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

【0075】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板11から演出制御基板12に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われなくともよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなど
10
に対応する特図変動時間を特定し、第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

【0076】

コマンドA1XXHは、大当たり遊技状態であるときに、大入賞口が開放状態となっている期間における演出画像の表示といった、大当たり遊技状態の所定期間（大入賞口開放中期間）における演出動作の実行を指定する大入賞口開放中指定コマンドである。コマンドA2XXHは、大当たり遊技状態であるときに、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示とい
20
った、大入賞口開放中指定コマンドとは異なる大当たり遊技状態の所定期間（大入賞口閉鎖期間）における演出動作の実行を指定する大入賞口開放後指定コマンドである。大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドでは、例えば15ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数（例えば「1」～「15」）や、2ラウンド大当たり状態あるいは小当たり遊技状態における大入賞口の開放回数（例えば「1」又は「2」）に対応して、異なるE X Tデータが設定される。なお、大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわらず、大当たり遊技状態の開始時点から終了時点まで継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0077】

コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態の終了時における演出画像の表示といった、大当たり遊技状態の終了に対応した演出動作の実行を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様の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決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決定結果と設定されるE X Tデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。
30

【0078】

コマンドB001H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たことに基
40
づき、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B002H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たことに基
づき、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。

【0079】

コマンドC0XXH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5H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
50

記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したことに
対応して、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信
されたことに続いて、主基板11から演出制御基板12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17に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データ
と第2特図保留記憶部151B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151C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EXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12
の側では、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11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151Aと第2特図保
留記憶部151B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。

10

【0080】

この実施の形態では、第1及び第2始動口入賞指定コマンドと保留記憶数指定コマンド
とを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第1始動条件
及び第2始動条件のいずれかが成立したかの通知内容と、合計保留記憶数の通知内容とを、
1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、成立
した始動条件（第1始動条件あるいは第2始動条件）と合計保留記憶数との組合せに対応
してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドによ
り、成立した始動条件と合計保留記憶数とを特定できるようにしてもよい。ここで、第1
始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したかを、合計保留記憶数とともに1つの演出制
御コマンドで特定可能とする場合には、例えば合計保留記憶数の上限値が「8」である場
合に、第1始動条件と第2始動条件のそれぞれが成立した場合に対応して8種類ずつの合
計16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始動条件のいずれか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10種類の演出制御コマンドを用意すればよく、予め用意
するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

20

【0081】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップの
マイクロコンピュータであり、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM
(Read Only Memory) 101と、ゲーム制御用のワークエリアを提供するRAM (Rand
om Access Memory) 102と、プログラムに従って制御動作を行うCPU (Central Proc
essing 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 1
05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1
00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

【0082】

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

50

用の乱数値MR 5、普図表示結果判定用の乱数値MR 6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MR 1～MR 6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17に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR 1～MR 6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MR 1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MR 2～MR 6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。

10

【0083】

特図表示結果判定用の乱数値MR 1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「65535」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値MR 2は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「通常」、「確変」、「突確」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ判定用の乱数値MR 3は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ態様とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

20

【0084】

変動パターン種別決定用の乱数値MR 4は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「241」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR 5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。

【0085】

普図表示結果判定用の乱数値MR 6は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「150」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果判定用の乱数値MR 6は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの判定を行うために用いられる。

30

【0086】

図6は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、予め用意された飾り図柄の変動パターンを例示している。図6に示すように、この実施の形態では、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA 1-1～非リーチPA 1-5、非リーチPB 1-1及び非リーチPB 1-2、非リーチPC 1-1及び非リーチPC 1-2の変動パターンが用意されている。また、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA 2-1～ノーマルPA 2-4、スーパーPA 3-1～スーパーPA 3-6、スーパーPB 3-1～スーパーPB 3-3、スーパーPC 3-1～スーパーPC 3-4の変動パターンが用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「

40

50

リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。

【0087】

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

【0088】

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選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成する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。

【0089】

図8は、ROM101に記憶される図柄表示結果判定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、図柄表示結果判定テーブルとして、図8(A)に示す第1特図表示結果判定テーブル130Aと、図8(B)に示す第2特図表示結果判定テーブル130Bと、図8(C)に示す普図表示結果判定テーブル130Cとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第2特図表示結果決定テーブル130Bは、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。普図表示結果判定テーブル130Cは、普通図柄表示器20による普図ゲームにおいて可変表示結果となる確定普通図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「普図当たり」として第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御を行うか否かを、普図表示結果判定用の乱数値MR6に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0090】

第1特図表示結果判定テーブル130Aや第2特図表示結果判定テーブル130Bでは

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

【0091】

10

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

【0092】

20

図8（C）に示す普図表示結果判定テーブル130Cの設定では、時短フラグがオフである場合に対応して、普図表示結果判定用の乱数値MR6が「1」～「15」のいずれかであるときに普図当り判定値データと合致すると判定される一方で、時短フラグがオンである場合に対応して、普図表示結果判定用の乱数値MR6が「1」～「140」のいずれかであるときに普図当り判定値データと合致すると判定されるように、判定値が普図当り判定値データと普図ハズレ判定値データとに割り振られている。このような設定により、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態などに対応して時短フラグがオフであるときに比べて、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率が高くなり、第2始動入賞口を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。また、時短フラグがオンであるときに対応した普図変動時間TH3、TH4を、時短フラグがオフであるときに対応した普図変動時間TH1、TH2よりも短く設定している。このような設定により、確変状態や時短状態に対応して時短フラグがオンであるときには、通常状態に対応して時短フラグがオフであるときに比べて、普図ゲームにおける普図変動時間が短くなり、第2始動入賞口を遊技球が入賞しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。さらに、時短フラグがオンであるときに対応した傾動制御時間TK2は、時短フラグがオフであるときに対応した傾動制御時間TK1よりも長く設定される。このような設定により、時短フラグがオンであるときには、オフであるときよりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる。

30

【0093】

図9は、ROM101に記憶される大当たり種別決定テーブル131の構成例を示している。大当たり種別決定テーブル131は、可変表示結果を「大当たり」とする旨の判定がなされて大当たり遊技状態に制御することが決定されたときに、大当たり種別決定用の乱数値MR2に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類の大当た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。大当たり種別決定テーブル131では、図17に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「通常」、「確変」、「突確」の大当たり種別に割り当てられている。大当たり種別決定テーブル131において、複数種類の大当たり種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当たり状態に制御するか2ラウンド大当たり状態に制御するかの決定結果や、大当たり遊技状態

40

50

の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「通常」又は「確変」の大当たり種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当たり状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「突確」の大当たり種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、2ラウンド大当たり状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「通常」の大当たり種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「確変」又は「突確」の大当たり種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当たり種別決定テーブル131は、遊技制御バッファ155に設けられた大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を、決定された大当たり種別に対応する値（例えば「0」～「2」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

10

【0094】

図9に示す大当たり種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値が“1”であるか“2”であるかに応じて、各大当たり種別に対する決定値の割り振りが異なっている。例えば、変動特図指定バッファ値が“1”と“2”のいずれである場合にも、「通常」の大当たり種別に対して「1」～「36」の範囲の値が割り当てられている。その一方で、変動特図指定バッファ値が“1”である場合には、「確変」の大当たり種別に対して「37」～「82」の範囲の値が割り当てられ、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「確変」の大当たり種別に対して「37」～「100」の範囲の値が割り当てられている。また、変動特図指定バッファ値が“1”である場合には、「突確」の大当たり種別に対して「83」～「100」の範囲の値が割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“2”である場合には、「突確」の大当たり種別に対して決定値が割り当てられていない。このような設定により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定したときには、大当たり種別を「突確」として2ラウンド大当たり状態に制御すると決定されることがない。

20

【0095】

図10は、ROM101に記憶される大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当たり変動パターン種別決定テーブルとして、図10(A)～(G)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132A～132Gが、予め用意されている。大当たり変動パターン種別決定テーブル132A～132Gは、可変表示結果を「大当たり」にすると判定（事前判定）されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当たり変動パターン種別決定テーブル132A～132Gは、図12に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるか、及び、大当たり種別の決定結果に応じて、選択される。

30

【0096】

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

40

【0097】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132A～132Gでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている。例えば、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態である場合に、大当たり種別が「通常」であるときに用いられる図10(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、大当たり種別が「確変」であるときに用いられる図10(B)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132

50

Bとでは、ノーマルC A 3-1やスーパーC A 3-2の変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なっている。また、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Aでは、スーパーC A 3-3の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられている一方で、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Bでは、スーパーC A 3-3の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Aでは、スーパーC A 3-4の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられていない一方で、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Bでは、スーパーC A 3-4の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられている。

【0098】

このように、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれかである場合に、各遊技状態において大当たり種別に応じて選択される大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 A～1 3 2 Cや（通常状態のときに選択）、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 D～1 3 2 F（確変状態のときに選択）、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 A、1 3 2 B、1 3 2 G（時短状態のときに選択）を比較すると、大当たり種別に応じて各変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なっている。また、大当たり種別に応じて異なる変動パターン種別に対して決定値が割り当てられることがある。こうして、大当たり種別を複数種類のうちのいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0099】

大当たり種別が「突確」である場合に用いられる大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 C、1 3 2 F、1 3 2 Gでは、例えば特殊C A 4-1、特殊C B 4-1、特殊C C 4-1といった、大当たり種別が「突確」以外である場合には決定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、決定値が割り当てられている。こうして、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「突確」となることに応じて2ラウンド大当たり状態に制御する場合には、15ラウンド大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0100】

大当たり種別が「通常」に決定された場合には、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図10（A）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Aと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図10（D）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 Dとでは、ノーマルC A 3-1やスーパーC A 3-2の変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なっている。また、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 AではスーパーC A 3-3の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられている一方で、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 DではスーパーC A 3-3の変動パターン種別に対して決定値が割り当てられていない。このように、大当たり種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、遊技状態に応じて選択される大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 A、1 3 2 D（「通常」のときに選択）、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 B、1 3 2 E（「確変」のときに選択）、大当たり変動パターン種別決定テーブル1 3 2 C、1 3 2 F、1 3 2 G（「突確」のときに選択）を比較すると、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて各変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なっている。また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して決定値が割り当てられることがある。こうして、遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができ、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0101】

図12は、ROM101に記憶されるリーチ判定テーブルの構成例などを示している。この実施の形態では、リーチ判定テーブルとして、図12（A）～（C）に示すリーチ判定テーブル1 3 3 A～1 3 3 Cが、予め用意されている。リーチ判定テーブル1 3 3 A～

1 3 3 Cは、可変表示結果を「ハズレ」にすると判定（事前判定）されたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ判定用の乱数値MR 3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1 3 3 A～1 3 3 Cは、図1 2（D）に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のうちのいずれであるかに応じて選択される。各リーチ判定テーブル1 3 3 A～1 3 3 Cでは、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される数値（判定値）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といったリーチ状態にしない旨の判定結果や、リーチHA 2－1～リーチHA 2－3、リーチHB 2－1、リーチHC 2－1といったリーチ状態にする旨の判定結果のいずれかに割り当てられている。

10

【0 1 0 2】

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

20

30

【0 1 0 3】

図1 3は、ROM 1 0 1に記憶されるリーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチ変動パターン種別決定テーブルとして、図1 3（A）～（C）に示すリーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 A～1 3 4 Cが、予め用意されている。リーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 A～1 3 4 Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にすると判定（リーチ判定）されたときに、変動パターン種別決定用の乱数値MR 4に基づいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 A～1 3 4 Cは、リーチHA 2－1～リーチHA 2－3、リーチHB 2－1、リーチHC 2－1といったリーチ状態にする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチHA 2－1～リーチHA 2－3にする旨の判定結果に応じてリーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 Aが使用テーブルとして選択され、リーチHB 2－1にする旨の判定結果に応じてリーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 Bが使用テーブルとして選択され、リーチHC 2－1にする旨の判定結果に応じてリーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 Cが使用テーブルとして選択される。各リーチ変動パターン種別決定テーブル1 3 4 A～1 3 4 Cでは、リーチ状態にする旨の判定結果がリーチHA 2－1～リーチHA 2－3、リーチHB 2－1、リーチHC 2－1のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR 4の値と比較される数値（決定値）が、ノーマルCA 2－1、スーパーCA 2－2、スーパーCA 2－3、スーパーCB 2－1、スーパーC

40

50

B 2 - 2 の変動パターン種別のいずれかに割り当てられている。

【0104】

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

【0105】

図14は、ROM101に記憶される非リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、非リーチ変動パターン種別決定テーブルとして、図14(A)～(C)に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル135A～135Cが、予め用意されている。非リーチ変動パターン種別決定テーブル135A～135Cは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にしないと判定されたときに、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ変動パターン種別決定テーブル135A～135Cは、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ状態にしない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5の判定結果に応じて非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Aが使用テーブルとして選択され、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2の判定結果に応じて非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Bが使用テーブルとして選択され、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2の判定結果に応じて非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Cが使用テーブルとして選択される。各非リーチ変動パターン種別決定テーブル135A～135Cでは、リーチ状態にしない旨の判定結果が非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4の値と比較される数値(決定値)が、非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3の変動パターン種別のいずれかに割り当てられている。

【0106】

図15は、ROM101に記憶される当り変動パターン決定テーブル136の構成例を示している。当り変動パターン決定テーブル136は、可変表示結果を「大当り」にすると判定(事前判定)されたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン決定テーブル136

では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR 5と比較される数値（決定値）が、飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とする場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てられている。

【0107】

図16は、ROM101に記憶されるハズレ変動パターン決定テーブル137の構成例を示している。ハズレ変動パターン決定テーブル137は、可変表示結果を「ハズレ」にすると判定（事前判定）されたときに、リーチ状態にするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR 5に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル137では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR 5と比較される数値（決定値）が、飾り図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てられている。

10

【0108】

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

20

【0109】

非リーチPA1-5を含む非リーチCA1-4の変動パターン種別に対しては、図14（A）に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Aにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値MR 5と比較される決定値のうち、非リーチHA1-1の判定結果に応じて「217」～「241」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHA1-2の判定結果に応じて「230」～「241」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHA1-3の判定結果に応じて「231」～「241」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHA1-4の判定結果に応じて「237」～「241」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHA1-5の判定結果に応じて「237」～「241」の範囲の決定値が割り当てられている。

30

【0110】

ここで、非リーチHA1-1の判定結果に対しては、図12（A）に示すリーチ判定テーブル133Aにおいて、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「204」の範囲の判定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133Aにおいて、合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「217」の範囲の判定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133Aにおいて、合計保留記憶数が「2」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「220」の範囲の判定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133Aにおいて、合計保留記憶数が「3」又は「4」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「230」の範囲の判定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133Aにおいて、保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 3と比較される判定値のうち、「1」～「235」の範囲の判定値が割り当てられている。したがって、合計保留記憶数が「1」や「2」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合に比べて、非リーチPA1-5（「擬似連」を含む）を含む非リーチCA1-4の変動パターン種

40

50

別に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「3」又は「4」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合や、「1」又は「2」である場合に比べて、非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。さらに、合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「0」～「4」である場合に比べて、非リーチCA1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0111】

非リーチPA1-5を含む非リーチCC1-3の変動パターン種別に対しては、図14(C)に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Cにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4と比較される決定値のうち、非リーチHC1-1の判定結果に応じて「234」～「241」の範囲の決定値が割り当てられ、非リーチHC1-2の判定結果に応じて「235」～「241」の範囲の決定値が割り当てられている。非リーチHC1-1の判定結果に対しては、図12(C)に示すリーチ判定テーブル133Cにおいて、合計保留記憶数が「0」又は「1」である場合に、リーチ判定用の乱数値MR3と比較される判定値のうち、「1」～「231」の範囲の判定値が割り当てられている。非リーチHC1-2の判定結果に対しては、図12(C)に示すリーチ判定テーブル133Cにおいて、合計保留記憶数が「2」以上である場合に、リーチ判定用の乱数値MR3と比較される判定値のうち、「1」～「231」の範囲の判定値が割り当てられている。図14(C)に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル135Cでは、非リーチHC1-1の判定結果であるときよりも、非リーチHC1-2の判定結果であるときに、非リーチCC1-3の変動パターン種別に割り振られる判定値の個数が少なくなるように設定されている。そのため、合計保留記憶数が「2」以上である場合には、合計保留記憶数が「0」又は「1」である場合に比べて、非リーチPA1-5（「擬似連」を含む）を含む非リーチCC1-3の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0112】

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

【0113】

ハズレ変動パターン決定テーブル137では、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンがノーマルCA2-1の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り振られている。また、スーパーPA3-1～スーパーPA3-3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PA3-4～スーパーPA3-6といったリーチ演出α2を実行する変動パターンがスーパーCA2-2の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り振られている。スーパーPB3-1～スーパーPB3-3といったリーチ演出β1を実行する変動パターンがスーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別に含まれるように、

変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り振られている。

【0114】

例えば、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPB3-3の変動パターンのように、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（図6を参照）については、擬似連変動が行われた後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類によって、変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーPA3-3の変動パターンは、リーチ演出α1を実行する変動パターンであることから、図16に示すハズレ変動パターン決定テーブル137において、スーパーCA2-2の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り当てられている。スーパーPA3-6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決定テーブル137において、スーパーCA2-2の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り当てられている。スーパーPB3-3の変動パターンは、リーチ演出β1を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル137において、スーパーCA2-3やスーパーCB2-1の変動パターン種別に含まれるように、変動パターン決定用の乱数値MR5と比較される決定値が割り当てられている。

10

【0115】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM102の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

20

【0116】

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

30

【0117】

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

40

【0118】

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

50

関連付けて、その入賞による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データや大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

【0119】

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を示す「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞を示す「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶する。

10

【0120】

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

【0121】

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42のステップS15や図43に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器20による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図42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。

20

【0122】

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

30

【0123】

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。

40

【0124】

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

【0125】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）とい

50

った特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的カウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的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。

【0126】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的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。

【0127】

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

【0128】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路104とは別個に、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2～MR6を示す数値データが、ランダムカウンタ値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

【0129】

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タ値データが、第1保留記憶数カウンタ値として記憶され、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タ値データが、第2保留記憶数カウンタ値として記憶され、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タ値データが、合計保留記憶数カウンタ値として記憶され、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。

【0130】

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

る。

【0131】

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。

【0132】

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

10

【0133】

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

20

【0134】

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値には「1」が設定される。また、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「2」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

30

【0135】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別を複数種類のいずれかとする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に示すような大当り種別決定テーブル131での設定に基づき、大当り種別が「通常」であれば大当り種別バッファ値には「0」が設定され、大当り種別が「確変」であれば大当り種別バッファ値には「1」が設定され、大当り種別が「突確」であれば大当り種別バッファ値には「2」が設定される。

【0136】

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

40

【0137】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。一例として、演出制御基板12では、演出制御用

50

CPU120がROM121から読み出したプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【0138】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用CPU120は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ROM121やRAM122の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。演出制御基板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に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、操作検出スイッチ31から伝送するための配線も接続されている。

【0139】

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18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18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、変動中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-1、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-2、滑りパターン決定用の乱数値SR6、表示系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-1、部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2、第1～第4予告パターン決定用の乱数値SR8-1～SR8-4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。演出制御用CPU120は、例えば図41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～SR8-4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。また、演出制御基板12に乱数回路124が搭載されていない場合には、演出制御用CPU120がランダムカウンタを用いて、乱数値SR1～SR8-4の全部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

【0140】

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における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに導出表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア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。

【0141】

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。滑り時仮停止図柄決定用の乱数値SR3は、「滑り」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出を実行するにあたり「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rのいずれかにて仮停止表示させる飾り図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「101」の範囲の値をとる。第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1～SR4-3は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出を実行するにあたり「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる飾り図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1は「1」～「211」の範囲の値をとり、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2は「1」～「229」の範囲の値をとり、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3は「1」～「311」の範囲の値をとる。

10

【0142】

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

20

【0143】

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

30

【0144】

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

40

【0145】

図19(A)～(C)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル160A～160Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル160A～160Cは、予め定められた複数通りの非リーチ組合せのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル1

50

60Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

10

【0146】

ここで、ROM121には図20に示すような左右出目判定テーブル161を構成するテーブルデータが記憶されており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

20

【0147】

最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、決定値が割り当てられていない。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとはならないようにすることができる。また、最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左最終停止図柄FZ1-1、右最終停止図柄FZ1-2、中最終停止図柄FZ1-3の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、決定値が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3（A）に示すような擬似連チャンス目GC1～GC8となる部分、図3（B）に示すような突確チャンス目TC1～TC4となる部分、さらには、図21に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3と比較される決定値が割り当てられていない。図21に示すような飾り図柄の組合せは、例えば擬似連チャンス目GC1～GC8や突確チャンス目TC1～TC4などと同じの飾り図柄を含む組合せであって、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の並び順が異なるといったように、遊技者が擬似連チャンス目GC1～GC8や突確チャンス目TC1～TC4などに見まちがえる可能性が高い飾り図柄の組合せを含んでいる。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目GC1～GC8及び突確チャンス目TC1～TC4などや、こうしたチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

30

40

【0148】

図23（A）及び（B）は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル162A、162Bの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル162A、162Bは

50

、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ2-1と、「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FZ2-2とを、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162Aでは、左最終停止図柄FZ2-1及び右最終停止図柄FZ2-2として同一になる飾り図柄（左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2）の図柄番号「1」～「8」に、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示エリア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FZ2-3を、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0149】

リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄FZ2-3は、左最終停止図柄FZ2-1や右最終停止図柄FZ2-2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5L、5C、5Rにて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する場合に、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示エリア5C以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに導出表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2が最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて「中」の飾り図柄表示エリア5Cに導出表示される中最終停止図柄FZ2-3と左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2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5Cに導出表示される中最終停止図柄FZ2-3となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル162Bでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0150】

最終停止図柄決定テーブル162Aでは、特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンに応じて、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される決定値が、通常図柄となる飾り図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に対して割り振られている一方で、確変図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に対しては割り振られていない。ここで、特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンはいずれも、図7に示すように、遊技状態が確変状態であるときに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合に使用される変動パターンである。したがって、図22(A)に示すような最終停止図柄決定テーブル162Aの設定によれば、遊技状態が確変状態であるときに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合には、通常図柄となる同一の飾り図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて揃って導出表示されることで飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。このとき、遊技者は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに通常図柄となる同一の飾り図柄が揃って導出表示されることで大当り種別が「通常」となれば、大当り遊技状態となった後に確変状態が終了してしまう可能性があることを認識する。これに対して、通常図柄となる同一の飾り図柄によりリーチ状態となったときでも、大当り種別が「突確」となれば大当り遊技状態の終了後には再び確変状態に制御されることになる。こうして、遊技状態が確変状態であるときに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合には、通常図柄となる同一の飾り図柄によりリーチ状態としてから、リーチハズレ組合せの最終停止図柄を導出表示する。これにより、確変状態が終了する可能性を認識した遊技者に、確変状態が継続する意外性や喜び感を与えて、遊技の興趣

を向上させることができる。なお、最終停止図柄決定テーブル162Aでは、特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンである場合でも、確変図柄となる飾り図柄の図柄番号に対して決定値が割り振られるようにしてもよい。この場合には、確変図柄に対して割り振られる決定値を、通常図柄に対して割り振られる決定値よりも少なくすることで、通常図柄によりリーチ状態となる割合が、確変図柄によりリーチ状態となる割合よりも高くなるようにすればよい。

【0151】

図23(A)～(C)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル163A～163Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル163A～163Cは、予め定められた複数通りの大当たり組合せなどのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル163Aは、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル163Aでは、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル163Bは、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル163Bでは、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として同一になる確変図柄の図柄番号「1」～「8」に、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル163Cは、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示される左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル163Cでは、突確チャンス目TC1～TC4のそれぞれに、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0152】

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

変状態となる旨が報知されない。なお、図24(A)に示す変動中昇格演出実行判定テーブル164Aの設定では、大当たり種別が「通常」であるときにも一定割合(1/100の割合)で、変動中昇格演出を実行しない旨の判定がなされる。これに対して、大当たり種別が「通常」である場合には、常に変動中昇格演出を実行する旨の判定がなされるように、変動中昇格演出実行判定テーブル164Aにおける決定値を割り当ててもよい。すなわち、大当たり種別が「通常」である場合には、「1」～「100」の範囲の決定値が、全て変動中昇格演出を実行する旨の決定結果に割り当てられてもよい。

【0153】

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

【0154】

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

【0155】

滑りTP1-1の滑りパターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることによって、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-2の滑りパターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて飾り図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることによって、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-3の滑りパターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて飾り図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることによって、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-4の滑りパターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにおいて飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて飾り図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることによって、「左」の飾り図柄

表示エリア 5 L において停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0156】

図 27 は、ROM 121 に記憶される仮停止図柄決定テーブルのうち、「滑り」の可変表示演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる滑り時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、「滑り」の可変表示演出にて仮停止表示される飾り図柄を決定するための滑り時仮停止図柄決定テーブルとして、図 27 (A) ~ (D) に示す滑り時仮停止図柄決定テーブル 167A ~ 167D が、予め用意されている。各滑り時仮停止図柄決定テーブル 167A ~ 167D は、滑りパターンが滑り TP 1-1 ~ 滑り TP 1-4 のいずれであるかに応じて選択される。すなわち、滑りパターンが滑り TP 1-1 である場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル 167A が使用テーブルとして選択され、滑り TP 1-2 である場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル 167B が使用テーブルとして選択され、滑り TP 1-3 である場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル 167C が使用テーブルとして選択され、滑り TP 1-4 である場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル 167D が使用テーブルとして選択される。各滑り時仮停止図柄決定テーブル 167A ~ 167D では、飾り図柄を再変動させる飾り図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、仮停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 SR3 と比較される値（決定値）が割り当てられている。

【0157】

例えば、滑り時仮停止図柄決定テーブル 167A では、滑り TP 1-1 の滑りパターンにより飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示エリア 5R における最終停止図柄（右最終停止図柄）となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、右仮停止図柄 KZ 1-1 となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 SR3 と比較される値（決定値）が割り当てられている。滑り時仮停止図柄決定テーブル 167B では、滑り TP 1-2 の滑りパターンにより飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示エリア 5L における最終停止図柄（左最終停止図柄）となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、左仮停止図柄 KZ 1-2 となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 SR3 と比較される値（決定値）が割り当てられている。滑り時仮停止図柄決定テーブル 167C では、滑り TP 1-3 の滑りパターンにより飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示エリア 5R における最終停止図柄（右最終停止図柄）となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、右仮停止図柄 KZ 1-3 となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 SR2 と比較される値（決定値）が割り当てられている。滑り時仮停止図柄決定テーブル 167D では、滑り TP 1-4 の滑りパターンにより飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示エリア 5L における最終停止図柄（左最終停止図柄）となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、左仮停止図柄 KZ 1-4 となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、滑り時仮停止図柄決定用の乱数値 SR2 と比較される値（決定値）が割り当てられている。

【0158】

図 28 は、ROM 121 に記憶される仮停止図柄決定テーブルのうち、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる擬似連時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出にて仮停止表示される飾り図柄を決定するための擬似連仮停止図柄決定テーブルとして、図 28 (A) ~ (D) に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル 168A ~ 168D が、予め用意されている。各擬似連時仮停止図柄決定テーブル 168A ~ 168D は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチ PA 1-5、特殊 PG 1-2 のいずれかであるか、スーパー PA 3-3、スーパー PA 3-6、スーパー PA 4-3、スーパー PA 4-6、スーパー PA 5-3、スーパー PB 3-3、スーパー PB 4-3、スーパー PB 5-3、特殊 PG 1-3 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擬似連変動（全再変動）と

なる表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。擬似連変動の残り回数は、例えば、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「0」となり、その1回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「1」となり、2回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「2」となるように、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

【0159】

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

【0160】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Cは、変動パターンがスーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、特殊PG1-3のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「2」である場合に、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ3-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ3-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ3-3を決定するための使用テーブルとして選択される。擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Dは、変動パターンが図6に示すスーパーPB3-3や、図7に示すスーパーPA5-3、スーパーPB5-3、特殊PG1-3のいずれかである場合のように、「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動となる再変動が3回実行される場合に、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「3」であることに応じて、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ4-1、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ4-2、「中」の飾り図柄表示エリア5Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ4-3を決定するための使用テーブルとして選択される。

【0161】

図28(A)及び(B)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A、168Bではそれぞれ、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにおける最終停止図柄（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、左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。図28(C)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Cでは、擬

10

20

30

40

50

似連時仮停止図柄決定テーブル168B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応じて、左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC1~GC8に、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。図28（D）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Dでは、擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Cを用いて決定された左仮停止図柄KZ3-1、右仮停止図柄KZ3-2、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応じて、左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC1~GC8に、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

10

【0162】

こうした擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A~168Dを用いて仮停止図柄を決定することによって、例えば、図29に示すように、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（初回変動を含む）の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部において仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかに決定することができる。

【0163】

図30は、ROM121に記憶される表示系予告パターン種別決定テーブル169の構成例を示している。表示系予告パターン種別決定テーブル169は、画像表示装置5の表示領域に所定の演出画像を表示することによる予告演出を実行するか否か、また、実行する場合における予告パターン種別を複数種類のいずれとするかを、表示系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-1に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。表示系予告パターン種別決定テーブル169では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、表示系予告なし、あるいは、表示系予告CAY1~表示系予告CAY3からなる予告パターン種別のいずれかに、表示系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-1が割り当てられている。

20

【0164】

ここで、表示系予告CAY1の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、画像表示装置5の表示画面にて、複数種類の演出画像を所定の順番に従って表示可能とする演出表示を実行する予告パターン種別である。表示系CAY2の予告パターン種別は、「ボタン操作予告」の予告演出に含まれる演出動作として、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、所定の演出態様で、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示が変更される演出表示を実行する予告パターン種別である。表示系CAY3の予告パターン種別は、「ボタン操作予告」の予告演出に含まれる演出動作として、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、表示系CAY2の予告パターン種別とは異なる所定の演出態様で、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示が変更される演出表示を実行する予告パターン種別である。一例として、表示系CAY2の予告パターン種別では、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、キャラクタ画像によるセリフを示す演出表示などが実行される。これに対して、表示系CAY3の予告パターン種別では、遊技者により操作ボタン30が操作されたことに応じて、メッセージ画像及び音声による演出動作などが実行される。なお、表示系予告パターン種別決定テーブル169では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊PG1-1~特殊PG1-7の変動パターン（遊技状態が通常状態であるときに「突確大当り」となる場合の変動パターン）であるか、特殊PG2-1又は特殊PG2-2の変動パターン（遊技状態が確変状態であるときに「突確大当り」となる場合の変動パターン）であるかなどに応じて、表示系予告CAY1~表示系予告CAY3のそれぞれに決定される割合が異なるように、決定値が各予告パターン種別に割り当てられてもよい。

30

40

【0165】

50

図31～図33は、ROM121に記憶される表示系予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、表示系予告パターン決定テーブルとして、図31に示す表示系予告パターン決定テーブル170Aと、図32に示す表示系予告パターン決定テーブル170Bと、図33に示す表示系予告パターン決定テーブル170Cとが、予め用意されている。表示系予告パターン決定テーブル170Aは、表示系予告CAY1の予告パターン種別に決定された場合に、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1に基づいて、表示系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。表示系予告パターン決定テーブル170Bは、表示系予告CAY2の予告パターン種別に決定された場合に、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2に基づいて、表示系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。表示系予告パターン決定テーブル170Cは、表示系予告CAY3の予告パターン種別に決定された場合に、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3に基づいて、表示系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

10

【0166】

表示系予告パターン決定テーブル170Aでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-9のいずれかに、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、表示系予告パターン決定テーブル170Aでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のいずれかに、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される決定値が割り振られている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPB3-3など）である場合には、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のいずれに対しても決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない場合に所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。

20

【0167】

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

30

40

【0168】

50

表示系予告パターン決定テーブル170Aでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回（再変動2回）となるスーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、特殊PG1-3の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP1-6及び表示系予告パターンYAP1-7のいずれかに対して、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP1-6及び表示系予告パターンYAP1-7に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP1-6と表示系予告パターンYAP1-7は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP1-6に対しては、変動パターンがスーパーPA3-3、スーパーPA3-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、特殊PG1-3のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、表示系予告パターンYAP1-7に対しては、変動パターンがスーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、特殊PG1-3のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA3-3、スーパーPA3-6のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、表示系予告パターンYAP1-7による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP1-6による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP1-6による予告演出と表示系予告パターンYAP1-7による予告演出とは、例えば実行されるステップ数を異ならせることや、演出画像として表示される同一キャラクタの表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、第1段階となる第1ステップで所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、ステップアップ予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

【0169】

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

【0170】

表示系予告パターン決定テーブル170Aでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回（再変動3回）となるスーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP1-8及び表示系予告パターンYAP1-9のいずれかに対して、第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP1-8及び表示系予告パターンYAP1-9に対して決定値が割り振られていない。したがっ

て、表示系予告パターンYAP1-8と表示系予告パターンYAP1-9は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP1-8に対しては、変動パターンがスーパーPB3-3である場合に、変動パターンがスーパーPB4-3及びスーパーPB5-3のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、表示系予告パターンYAP1-9に対しては、変動パターンがスーパーPB4-3及びスーパーPB5-3のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPB3-3である場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、表示系予告パターンYAP1-9による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP1-8による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP1-8による予告演出と表示系予告パターンYAP1-9による予告演出とでは、例えば実行されるステップ数を異ならせることや、演出画像として表示される同一キャラクタの表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、第1段階となる第1ステップで所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、ステップアップ予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

10

【0171】

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

20

30

【0172】

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

40

【0173】

表示系予告パターンYAP1-1に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1、特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターン（「擬似連」の可

50

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

【0174】

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

【0175】

表示系予告パターンYAP1-1に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1である場合に、遊技状態が時短状態であるときに用いられる特殊PG3-1である場合よりも、多くの決定値が割り当てられている。また、表示系予告パターンYAP1-1に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターンのいずれかである場合に、遊技状態が時短状態であるときに用いられる特殊PG1-3である場合と同程度の決定値が割り当てられている。したがって、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP1-2～表示系予告パターンYAP1-4による予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性(信頼度)が低い表示系予告パターンYAP1-1による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

【0176】

表示系予告パターンYAP1-3に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターンのいずれかである場合に、決定値が割り当てられている。その一方で、遊技状態が時短状態であるときに用いられる特殊PG3-1の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP1-3に対して決定値が割り当てられていない。したがって、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP1-1及び表示系予告パターンYAP1-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性(信頼度)が高い表示系予告パターンYAP1-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。

【0177】

表示系予告パターン決定テーブル170Bでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-10のいずれかに、第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2と比較される数値(決定値)が割り当てられている。そして、表示系予告パターン決定テーブル170Bでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に

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

【0178】

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

【0179】

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

のため、表示系予告パターンYAP2-8による予告演出が実行されたときには、表示系予告パターンYAP2-7による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。表示系予告パターンYAP2-7による予告演出と表示系予告パターンYAP2-8による予告演出とでは、例えばキャラクタ画像によるセリフの内容を異ならせることや、同一のキャラクタ画像における表示態様（例えばキャラクタの服の色など）を異ならせること、ボタン操作促進演出又はキャラクタ画像によるセリフとともに所定の演出画像を表示させるか否かを異ならせること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせること、あるいは、その他の予告演出中における任意の演出態様を異ならせることなどにより、操作時予告演出における信頼度が異なることを、遊技者が認識できるようにすればよい。

10

【0180】

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

20

30

【0181】

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

40

【0182】

表示系予告パターン決定テーブル170Bにおいて、表示系予告パターンYAP2-1

50

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

【0183】

表示系予告パターンYAP2-3に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1の変動パターンである場合に、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、少ない決定値が割り当てられている。その一方で、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターンのいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、多くの決定値が表示系予告パターンYAP2-3に対して割り当てられている。そして、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも高い決定割合で、表示系予告パターンYAP2-1及び表示系予告パターンYAP2-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP2-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。言い換えると、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも低い決定割合で、表示系予告パターンYAP2-1及び表示系予告パターンYAP2-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP2-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。このように設定すれば、遊技状態が確変状態であるときには、遊技状態が通常状態であるときよりも、大当たり種別が「突確」となる場合に可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高いことを報知する予告演出の実行割合が低下する。ここで、遊技状態が確変状態で可変表示結果が「大当たり」となる確率や期待感が高められているときに、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い予告演出が実行されてから「突確大当たり」になると、15ラウンド大当たり状態に制御されて多くの出玉を期待していた遊技者を落胆させ、遊技意欲を減退させるおそれがある。これに対して、遊技状態が確変状態である場合には、「大当たり」となる可能性（信頼度）が高いことを報知する予告演出を実行した後に可変表示結果が「大当たり」となるときの大当たり種別が「突確」となる割合を、遊技状態が通常状態である場合よりも低下させることにより、確変状態であるときに「突確大当たり」となる場合における遊技者の落胆を抑制し、遊技意欲の減退を防止することができる。

【0184】

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

【0185】

表示系予告パターン決定テーブル170Cでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-10のいずれかに、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。そして、表示系予告パターン決定テーブル170Cでは、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンである場合に、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4のいずれかに、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3と比較される決定値が割り振られている。その一方で、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPB3-3など）である場合には、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4のいずれに対して10

【0186】

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

【0187】

表示系予告パターン決定テーブル170Cでは、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回（再変動2回）となるスーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、特殊PG1-3の変動パターン（図6及び図7を参照）のいずれかである場合に、表示系予告パターンYAP3-7及び表示系予告パターンYAP3-8のいずれかに対して、第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3と比較される決定値が割り振られている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、表示系予告パターンYAP3-7及び表示系予告パターンYAP3-8に対して決定値が割り振られていない。したがって、表示系予告パターンYAP3-7と表示系予告パターンYAP3-8は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が2回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、表示系予告パターンYAP3-7に対しては、変動パターンがスーパーPA3-3、スーパーPA3-6のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPA4 40

10

20

30

40

50

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

10

【0188】

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

20

30

40

【0189】

なお、表示系予告パターンYAP3-5～表示系予告パターンYAP3-10では、「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中において、変動表示（初回変動を含む）の実行回数に応じて演出態様が異なる予告演出が実行されるようにしてもよい。一例として、表示系予告パターンYAP3-5による予告演出では、1回目の変動表示（初回変動）に対応して、遊技者により操作有効期間内に操作ボタン30が操作されたときに、第1メッセージ（例えば「がんばって！」）を示す演出画像が表示され、2回目の変動表示（1回の再変動後）に対応して、遊技者により操作有効期間内に操作ボタン30が操作されたときに、第1メッセージとは異なる第2メッセージ（例えば「チャンスかも

50

…」)を示す演出画像が表示される。これにより、擬似連変動が進行するにつれて可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められるとともに、予告演出による演出効果を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

【0190】

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

10

【0191】

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

20

【0192】

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

30

【0193】

図34は、ROM121に記憶される部材系予告パターン種別決定テーブル171の構成例を示している。部材系予告パターン種別決定テーブル171は、予告用可動部材78を所定の動作態様で動作させることによる予告演出を実行するか否か、また、実行する場合における予告パターン種別を複数種類のいずれとするかを、部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。部材系予告パターン種別決定テーブル171では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、部材系予告なし、あるいは、部材系予告CBY1～部材系予告CBY4からなる予告パターン種別のいずれかに、部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2が割り当てられている。

40

【0194】

ここで、部材系予告CBY1の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合に、予告用可動部材78を複数段階の動作態様で動作可能とする演出動作を実行する予告パターン種

50

別である。部材系予告 C B Y 2 の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が 1 回（再変動 1 回）となる場合に、予告用可動部材 7 8 を複数段階の動作態様で動作可能とする演出動作を実行する予告パターン種別である。部材系予告 C B Y 3 の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が 2 回（再変動 2 回）となる場合に、予告用可動部材 7 8 を複数段階の動作態様で動作可能とする演出動作を実行する予告パターン種別である。部材系予告 C B Y 4 の予告パターン種別は、「ステップアップ動作」の予告演出に含まれる演出動作として、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が 3 回（再変動 3 回）となる場合に、予告用可動部材 7 8 を複数段階の動作態様で動作可能とする演出動作を実行する予告パターン種別である。なお、部材系予告パターン種別決定テーブル 1 7 1 は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かや、実行される場合における擬似連変動の実行回数に応じて異なる予告パターン種別に決定するものに限定されない。例えば、「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合でも、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて異なる決定割合で、予告用可動部材 7 8 の動作態様が異なる複数の予告パターン種別のいずれかに決定するように、決定値が割り振られていてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊 P G 1 - 1 ~ 特殊 P G 1 - 7 の変動パターン（遊技状態が通常状態であるときに「突確大当り」となる場合の変動パターン）であるか、特殊 P G 2 - 1 又は特殊 P G 2 - 2 の変動パターン（遊技状態が確変状態であるときに「突確大当り」となる場合の変動パターン）であるかなどに応じて、複数の予告パターン種別それぞれに決定される割合が異なるように、決定値が各予告パターン種別に割り当てられてもよい。

【0195】

図 3 5 は、ROM 1 2 1 に記憶される部材系予告パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、部材系予告パターン決定テーブルとして、図 3 5 (A) に示す部材系予告パターン決定テーブル 1 7 2 A と、図 3 5 (B) に示す部材系予告パターン決定テーブル 1 7 2 B と、図 3 5 (C) に示す部材系予告パターン決定テーブル 1 7 2 C と、図 3 5 (D) に示す部材系予告パターン決定テーブル 1 7 2 D とが、予め用意されている。部材系予告パターン決定テーブル 1 7 2 A は、部材系予告 C B Y 1 の予告パターン種別に決定された場合に、第 1 予告パターン決定用の乱数値 S R 8 - 1 に基づいて、部材系予告パターンを複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。

【0196】

部材系予告パターン決定テーブル 1 7 2 A では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、部材系予告パターン Y B P 1 - 1 ~ 部材系予告パターン Y B P 1 - 4 のいずれかに、第 4 予告パターン決定用の乱数値 S R 8 - 4 と比較される数値（決定値）が割り当てられている。部材系予告パターン決定テーブル 1 7 2 A において、部材系予告パターン Y B P 1 - 1 ~ 部材系予告パターン Y B P 1 - 4 に対しては、部材系予告パターン Y B P 1 - 1 から部材系予告パターン Y B P 1 - 4 への順に、可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が高くなるように、決定値が割り振られている。一例として、部材系予告パターン Y B P 1 - 1 では、予告用可動部材 7 8 を画像表示装置 5 における表示画面の前面に進出させてから退避させる演出動作を 1 回実行することにより、1 段階の予告演出のみが実行される。部材系予告パターン Y B P 1 - 2 では、予告用可動部材 7 8 を画像表示装置 5 における表示画面の前面に進出させてから退避させる演出動作を 2 回実行することにより、2 段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。部材系予告パターン Y B P 1 - 3 では、予告用可動部材 7 8 を画像表示装置 5 における表示画面の前面に進出させてから退避させる演出動作を 3 回実行することにより、3 段階に変化（ステップアップ）する予告演出が実行される。また、部材系予告パターン Y B P 1 - 1 ~ 部材系予告パターン Y B P 1 - 3 では、予告用可動部材 7 8 に設けられた装飾 L E D といった発光体を所定の第 1 発光態様で発光させることや、画像表示装置 5 の表示領域に予告用可動部材 7 8 の動作に連動した所定の演出画像を第 1 表示態

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

10

【0197】

部材系予告パターンYBP1-3に対しては、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-1の変動パターンである場合に、決定値が割り当てられていない。その一方で、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターンのいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、多くの決定値が部材系予告パターンYBP1-3に対して割り当てられている。そして、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも高い決定割合で、部材系予告パターンYBP1-1及び部材系予告パターンYBP1-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い部材系予告パターンYBP1-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。言い換えると、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも低い決定割合で、部材系予告パターンYBP1-1及び部材系予告パターンYBP1-2のいずれかによる予告演出よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い部材系予告パターンYBP1-3による予告演出を、実行する旨の決定が行われる。このように設定すれば、遊技状態が確変状態であるときには、遊技状態が通常状態であるときよりも、大当たり種別が「突確」となる場合に可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高いことを報知する予告演出の実行割合が低下することにより、確変状態であるときに「突確大当たり」となる場合における遊技者の落胆を抑制し、遊技意欲の減退を防止することができる。

20

30

【0198】

部材系予告パターン決定テーブル172Bでは、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が1回（再変動1回）となる非リーチPA1-5及び特殊PG1-2の変動パターン（図6及び図7を参照）のそれぞれに応じて、部材系予告パターンYBP2-1及び部材系予告パターンYBP2-2のいずれかに、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4と比較される数値（決定値）が割り当てられている。その一方で、非リーチPA1-5及び特殊PG1-2の変動パターン以外の変動パターンである場合には、部材系予告パターンYBP2-1及び部材系予告パターンYBP2-2に対して決定値が割り振られていない。したがって、部材系予告パターンYBP2-1と部材系予告パターンYBP2-2は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が1回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。特に、部材系予告パターンYBP2-2に対しては、変動パターンが非リーチPA1-5である場合には決定値が割り当てられていない一方で、変動パターンが特殊PG1-2である場合には決定値が割り当てられている。そのため、部材系予告パターンYBP2-2による予告演出が実行されたときには、特殊PG1-2の変動パターンによる飾り図柄の可変表示を含めた演出表示が実行され、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることが確定する。

40

【0199】

50

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

【0200】

部材系予告パターン決定テーブル172Dでは、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動の実行回数が3回（再変動3回）となるスーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3の変動パターン（図6及び図7を参照）のそれぞれに応じて、部材系予告パターンYBP4-1及び部材系予告パターンYBP4-2のいずれかに、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4と比較される数値（決定値）が割り当てられている。その一方で、これら以外の変動パターンである場合には、部材系予告パターンYBP4-1及び部材系予告パターンYBP4-2に対して決定値が割り振られていない。したがって、部材系予告パターンYBP4-1と部材系予告パターンYBP4-2は、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動の実行回数が3回となる場合に、所定の演出態様で予告演出を実行するものとなっている。ここで、部材系予告パターンYBP4-1に対しては、変動パターンがスーパーPB3-3である場合に、変動パターンがスーパーPB4-3及びスーパーPB5-3のいずれかである場合よりも、多くの決定値が割り振られている。その一方で、部材系予告パターンYBP4-2に対しては、変動パターンがスーパーPB4-3及びスーパーPB5-3のいずれかである場合に、変動パターンがスーパーPB3-3である場合よりも、多くの決定値が割り振られている。そのため、部材系予告パターンYBP4-2による予告演出が実行されたときには、部材系予告パターンYAP4-1による予告演出が実行されたときに比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。

【0201】

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

てしまうことによる遊技興趣の低下を防止できる。

【0202】

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

【0203】

この実施の形態では、演出制御パターンテーブルに含まれる図柄変動制御パターンとして、図36に示す図柄変動制御パターン180が予め用意され、演出制御パターンテーブルに含まれる予告演出制御パターンテーブルとして、図37に示す予告演出制御パターンテーブル181が予め用意され、演出制御パターンテーブルに含まれる各種演出制御パターンテーブルとして、図38に示す各種演出制御パターンテーブル182が予め用意されている。

【0204】

図39は、演出制御パターンの構成例を示している。図柄変動制御パターンテーブル180に格納された図柄変動制御パターンや、予告演出制御パターンテーブル181に格納された予告演出制御パターン、各種演出制御パターンテーブル182に格納された各種演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、図41に示す演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。

【0205】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ8L、8Rからの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば遊技効果ランプ9といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。可動部材制御データには、例えばモータ86に連結された予告用可動部材78と

いった、可動部材における動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、可動部材制御データは、可動部材の駆動動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【0206】

図40は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ8L、8Rから音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で発光体を点滅させる制御を行い、可動部材制御データにより指定される態様で可動部材を動作させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【0207】

演出制御用CPU120は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ROM121から読み出してRAM122の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのROM121における記憶アドレスを、RAM122の所定領域に一時記憶させて、ROM121における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用CPU120は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ#1～プロセスデータ#n（nは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置5、スピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった発光体、予告用可動部材78といった可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ#1～プロセスデータ#nにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値#1～#nと対応付けられた表示制御データ#1～表示制御データ#n、音声制御データ#1～音声制御データ#n、ランプ制御データ#1～ランプ制御データ#n、可動部材制御データ#1～可動部材制御データ#nは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ#1～演出制御実行データ#nを構成する。

【0208】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用CPU120から表示制御部123や音声制御基板13などに対して出力される。演出制御用CPU120からの指令を受けた表示制御部122では、例えばVDPがその指令に示される画像データをCGROMから読み出してVRAMに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用CPU120からの指令を受けた音声制御基板13では、例えば音声合成用ICがその指令に示される音声データを音声データROMから読み出して音声RAM等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【0209】

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41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41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

10

20

30

40

50

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。

【0210】

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

【0211】

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

10

【0212】

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。

【0213】

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。

20

【0214】

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けばよい。

【0215】

30

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検出スイッチ 31 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 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 14 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

【0216】

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けばよい。

40

【0217】

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

50

、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。

【0218】

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、CPU103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、CPU103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RAM101がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間(例えば、2ミリ秒)ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。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CPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図42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。

10

【0219】

図42に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(ステップ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)。

20

【0220】

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~MR6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、CPU56は、特別図柄プロセス処理を実行する(ステップS15)。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、特別図柄表示器8における表示動作の制御や、特別可変入賞球装置20における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

30

【0221】

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

40

50

る。

【0222】

図43は、特別図柄プロセス処理として、図42に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS100）。図44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。

【0223】

図44に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数に対応した第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。例えば、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの値（第1保留記憶数カウント値）を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

【0224】

ステップS202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS202；No）、例えば第1保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第1保留記憶数を1加算する（ステップS203）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS204）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS205）。続いて、例えばROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS206）。こうして設定された第1始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図42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。

【0225】

ステップS206の処理を実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた合計保留記憶数カウンタの値（合計保留記憶数カウント値）を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS207）。また、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データを記憶させる（ステップS208）。そして、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS209）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図42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。

【0226】

ステップS201にて第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオフ状態である場合や（ステップS201；No）、ステップS202にて第1保留記憶数が上限値に達している場合（ステップS202；Yes）、あるいは、ステップS209の処理を実行した後は、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に対応して設けられた第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS210）。このとき、第2始動口スイッチ22Bからの検出信号がオフ状態であれば（ステップS210；No）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動口スイッチ

22Bからの検出信号がオン状態である場合には（ステップS210；Yes）、第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの個数である第2保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS211）。例えば、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第2保留記憶数カウンタ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。

【0227】

ステップS211にて第2保留記憶数が上限値に達していれば（ステップS211；Yes）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS211；No）、例えば第2保留記憶数カウンタ値を1加算することなどにより、第2保留記憶数を1加算する（ステップS212）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS213）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS214）。続いて、例えばROM101における第2始動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S215）。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42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。

【0228】

ステップS215の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウンタ値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS216）。また、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを記憶させる（ステップS217）。そして、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS218）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図42に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第2始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0229】

なお、図44に示すステップS203～S209の処理とステップS212～S218の処理は、共通の処理モジュール（処理プログラム）を用いて実行されるようにしてもよい。この場合、ステップS202の処理で第1保留記憶数が上限値ではないと判定されたことに対応して、例えばRAM102における第1特図保留記憶部151Aのアドレスを、CPU103の内部レジスタなどにより構成された保留記憶ポインタにセットする。このときには、例えばROM101などに予め格納された第1保留記憶数通知コマンド送信テーブルのアドレスを、CPU103の内部レジスタなどにより構成されたコマンド送信ポインタにセットする。また、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタのRAM102におけるアドレスを、CPU103の内部レジスタなどにより構成されたカウンタポインタにセットする。他方、ステップS208の処理で第2保留記憶数が上限値ではないと判定されたことに対応して、例えばRAM102における第2特図保留記憶部151Bのアドレスを、保留記憶ポインタにセットする。このときには、例えばROM101などに予め格納された第2保留記憶数通知コマンド送信テーブルのアドレスを、コマンド送信ポインタにセットする。また、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタのRAM102におけるアドレスを、カウンタポインタにセットする。

【0230】

この後、ステップS203やステップS212の処理として、共通の処理モジュールを

実行することにより、カウンタポインタにセットされたアドレスに対応する保留記憶数カウンタ（第1保留記憶数カウンタと第2保留記憶数カウンタのいずれか）におけるカウント値を1加算することにより、第1保留記憶数と第2保留記憶数のいずれかを1加算するように更新する。また、ステップS204とステップS213の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、特図表示結果判定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した各乱数値を示す数値データを、保留記憶ポインタにセットされたアドレスに対応する特図保留記憶部（第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bのいずれか）における空きエントリの先頭にセットする。こうして、ステップS205とステップS214の処理が、共通の処理モジュールを用いて実行される。続いて、コマンド送信ポインタにセットされたアドレスに対応するコマンド送信テーブル（第1保留記憶数通知コマンド送信テーブルと第2保留記憶数通知コマンド送信テーブルのいずれか）から読み出したテーブルデータに基づいて送信コマンドバッファに制御データをセットすることなどにより、第1保留記憶数通知コマンドと第2保留記憶数通知コマンドのいずれかを送信するための設定を行う。こうして、ステップS206とステップS215の処理が、共通の処理モジュールを用いて実行される。さらに、ステップS207とステップS216の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、合計保留記憶数カウンタにおけるカウント値を1加算することにより、合計保留記憶数を1加算するように更新する。また、ステップS208とステップS217の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、例えば保留記憶ポインタにセットされたアドレスに対応する始動データ（「第1」の始動データと「第2」の始動データのいずれか）を始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に記憶させる。加えて、ステップS209とステップS218の処理として、共通の処理モジュールを実行することにより、演出制御基板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。

【0231】

このように共通の処理モジュールを用いてステップS203～S209の処理とステップS212～S218の処理を実行する場合には、まず、ステップS210の処理やステップS211の処理といった第2始動入賞口に遊技球が進入する場合に対応した処理を実行するとともに、第2始動入賞口に進入した遊技球の検出に応じて保留データを第2特図保留記憶部151Bに記憶させる処理を実行し、その後に、ステップS201の処理やステップS202の処理といった第1始動入賞口に遊技球が進入する場合に対応した処理を実行するとともに、第1始動入賞口に進入した遊技球の検出に応じて保留データを第1特図保留記憶部151Aに記憶させる処理を実行するようにしてもよい。これにより、1回のタイマ割込みに対応して、第1始動入賞口と第2始動入賞口の双方について、遊技球が進入したか否かをチェックすることができ、例えば第1始動入賞口と第2始動入賞口に遊技球が同時に進入した場合などでも、第2開始条件の方を第1開始条件よりも確実に優先して成立させることができる。

【0232】

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43に示すステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、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による特図ゲームを開始するための第1開始条件や第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1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」として大当り遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置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（大当り図柄とハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【0233】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かのリーチ決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【0234】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにより特別図柄の可変表示を行うための設定を行う処理や、その特別図柄が可変表示を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、こうして計測された経過時間が変動パターンに対応する可変表示時間に達したか否かの判定も行われる。そして、可変表示時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“3”に更新する。

【0235】

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や、演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドを送信するための設定を行う処理などが、含まれている。なお、主基板11から演出制御基板12に対しては、飾り図柄停止コマンドが送信されないようにしてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応する可変表示時間を特定し、飾り図柄の可変表示を開始してからの経過時間が特定された可変表示時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、確定飾り図柄を完全停止表示して可変表示結果を確定させるようにしてもよい。また、特別図柄停止処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

【0236】

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づき、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、例えば大当り種別の設定などに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「通常」又は「確変」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定する。例えば、CPU103は、遊技制御バッファ設定部155に記憶された大当り種別バッファ値を読み出すことなどにより、大当り種別の設定を判別できればよい。

【0237】

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づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【0238】

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

10

20

30

40

50

数が大当たり種別に応じた大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。ここで、大入賞口開放回数最大値は、例えば大当たり種別が「通常」又は「確変」である場合に「15」に設定され、大当たり種別が「突確」である場合に「2」に設定されている。

【0239】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、画像表示装置5やスピーカ8L、8R、遊技効果ランプ9といった演出用の電気部品により、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、その大当たり遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などが含まれている。

10

【0240】

図45は、図43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45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つき、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S241）。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば（ステップS241；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S242）。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

【0241】

ステップS242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S243）。そして、ステップS242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S244）。

【0242】

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

30

【0243】

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

40

【0244】

ステップS247の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を1減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶

50

内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる（ステップ S 2 4 8）。例えば、始動データが「第 1」である場合には、第 1 保留記憶数カウント値を 1 減算するとともに、第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A における保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第 2」である場合には、第 2 保留記憶数カウント値を 1 減算するとともに、第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B における保留データの記憶内容を、1 エントリずつ上位にシフトさせる。

【0 2 4 5】

ステップ S 2 4 8 の処理に続いて、可変表示結果を「ハズレ」と「大当たり」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、始動データに応じた特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップ S 2 4 9）。例えば、始動データが「第 1」であれば図 8（A）に示す第 1 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 A を使用テーブルとしてセットする一方で、始動データが「第 2」であれば図 8（B）に示す第 2 特図表示結果決定テーブル 1 3 0 B を使用テーブルとしてセットする。CPU 1 0 3 は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブルを参照することにより、ステップ S 2 4 7 にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値 MR 1 を示す数値データが、大当たり判定値データと合致するかどうかを判定する（ステップ S 2 5 0）。

【0 2 4 6】

ステップ S 2 5 0 にて乱数値 MR 1 を示す数値データが大当たり判定値データと合致した場合には（ステップ S 2 5 0 ; Y e s）、遊技制御フラグ設定部 1 5 2 に設けられた大当たりフラグをオン状態にセットする（ステップ S 2 5 1）。このときには、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図 9 に示す大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を選択してセットする（ステップ S 2 5 2）。そして、ステップ S 2 4 7 にて読み出した大当たり種別決定用の乱数値 MR 2 を示す数値データに基づき、ステップ S 2 5 2 にてセットした大当たり種別決定テーブル 1 3 1 を参照することにより、大当たり種別を、「通常」、「確変」、「突確」という複数種類のうち、いずれかの大当たり種別に決定する（ステップ S 2 5 3）。なお、ステップ S 2 4 6 の処理で特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当たり種別決定テーブル 1 3 1 にて「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別決定用の乱数値 MR 2 が割り当てられていないことから、大当たり種別が「突確」に決定されることはない。こうして決定された大当たり種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）を更新することなどにより、決定された大当たり種別を記憶させる（ステップ S 2 5 4）。一例として、大当たり種別が「通常」であれば大当たり種別バッファ値を「0」とし、「確変」であれば「1」とし、「突確」であれば「2」とすればよい。

【0 2 4 7】

ステップ S 2 5 0 にて乱数値 MR 1 を示す数値データが大当たり判定値データと合致しない場合や（ステップ S 2 5 0 ; N o）、ステップ S 2 5 4 の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に制御するかどうかの事前判定結果や大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップ S 2 5 5）。一例として、ステップ S 2 5 0 にて乱数値 MR 1 を示す数値データが大当たり判定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の事前判定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップ S 2 5 0 にて乱数値 MR 1 を示す数値データが大当たり判定値データと合致した場合には、ステップ S 2 5 3 における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「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、大当たり種別を「通常」とする決定結果に応じて、通常大当たり図柄となる「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、大当たり種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当たり図柄となる「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、大当たり種別を「突確」とする決定結果に応じて、2 ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0 2 4 8】

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

【0 2 4 9】

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

【0 2 5 0】

ステップS 2 6 1にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS 2 6 1；N o）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図1 2（D）に示すテーブル選択設定に従い、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ判定テーブル1 3 3 A～1 3 3 Cのいずれかを選択してセットする（ステップS 2 6 3）。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップS 2 6 4）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ判定用の乱数値M R 3を抽出する（ステップS 2 6 5）。そして、ステップS 2 6 5にて抽出したリーチ判定用の乱数値M R 3に基づき、ステップS 2 6 3にてセットしたリーチ決定テーブル1 3 3 A～1 3 3 Cのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を決定する（ステップS 2 6 6）。

【0 2 5 1】

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

【0 2 5 2】

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

【0253】

ここで、ステップS270、S271の処理では、第1始動条件が成立したことにに基づき第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決定用となる共通の乱数値MR4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S270、S271の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR4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S271の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

10

【0254】

こうしてステップS271にて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図15に示す当り変動パターン決定テーブル136や図16に示すハズレ変動パターン決定テーブル137といった複数種類の変動パターン決定テーブルのいずれかを選択してセットする（ステップS272）。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、変動パターン決定用の乱数値MR5を抽出する（ステップS273）。そして、ステップS273にて抽出した変動パターン決定用の乱数値MR5に基づき、ステップS272にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS274）。

20

【0255】

ここで、ステップS273、S274の処理では、第1始動条件が成立したことにに基づき第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を決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS273、S274の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS274の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

30

【0256】

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

40

【0257】

ステップS276の処理を実行した後は、特別図柄の可変表示開始時用となる各種コ

50

マンドを送信するための設定を行う（ステップS 2 7 7）。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 7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 2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。

10

【0 2 5 8】

ステップS 2 7 7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 7 8）、変動パターン設定処理を終了する。

20

【0 2 5 9】

図 4 7は、図 4 3のステップS 1 1 3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 4 7に示す特別図柄停止処理において、CPU 1 0 3は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 9 1）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS 2 9 1；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップS 2 9 2）。例えば、ステップS 2 9 2の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部 1 5 3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。

【0 2 6 0】

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

30

40

【0 2 6 1】

ステップS 2 9 1にて大当たりフラグがオフである場合には（ステップS 2 9 1；No）、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップS 2 9 7）。例えば、ステップS 2 9 7の処理では、確変フラグや時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの値（時短回数カウント値）を、例えば 1 減算または 1 加算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短制御を終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップS 2 9 7の処理を終了すればよい。なお、時短

50

回数カウント値に基づく終了判定は、確変フラグがオフで時短フラグがオンとなっている時短状態である場合のみ行うようにして、確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続して時短制御が行われるようにしてもよい。また、ステップS 2 9 7の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部1 5 4に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM 1 0 1などに格納された確変状態終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変状態における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップS 2 9 7の処理では、確変状態を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで確変状態を継続させるようにしてもよい。ステップS 2 9 7の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“ 0 ”に更新してから（ステップS 2 9 8）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0 2 6 2】

図4 8は、図4 3のステップS 1 1 7にて実行される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4 8に示す大当たり終了処理において、CPU 1 0 3は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS 3 1 1）。一例として、図4 3に示すステップS 1 1 6の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“ 7 ”に更新するとき、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS 3 1 1の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1 減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS 3 1 1にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS 3 1 1；N o）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

20

【0 2 6 3】

これに対して、ステップS 3 1 1にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS 3 1 1；Y e s）、遊技制御バッファ設定部1 5 5に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す（ステップS 3 1 2）。続いて、ステップS 3 1 2にて読み出した大当たり種別バッファ値が「通常」の大当たり種別に対応した「0」であるか否かを判定する（ステップS 3 1 3）。このとき、大当たり種別バッファ値が「0」であれば（ステップS 3 1 3；Y e s）、時短状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS 3 1 4）。一例として、ステップS 3 1 4の処理では、時短フラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「1 0 0」）が、時短回数カウンタにセットされればよい。

30

【0 2 6 4】

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

40

【0 2 6 5】

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

【0 2 6 6】

図4 9は、図4 2のステップS 1 6にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、CPU 1 0 3は、まず、通過ゲート4 1に設けられたゲートスイッチ2 1からの検出信号がオン状態であるか否かを

50

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。

【0267】

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値MR6を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値MR6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。

【0268】

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。

【0269】

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MR6を示す数値データに基づき、図8（C）に示す普図表示結果判定テーブル130Cを参照して、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかかの判定などが行われる。ここで、普図表示結果判定テーブル130Cでは、時短フラグがオンである場合に、時短フラグがオフである場合よりも「普図当り」とする判定がなされる割合が高くなるように、乱数値MR6と比較される判定値が普図当り判定値データに割り当てられている。これにより、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口に進入（始動入賞）しやすくなる。また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動時間の決定も行われる。ここで、普図表示結果判定テーブル130Cでは、時短フラグがオンである場合に、時短フラグがオフである場合よりも普図変動時間が短くなるように設定されている。これにより、確変状態や時短状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口に進入（始動入賞）しやすくなる。さらに、普通図柄判定処理では、乱数値MR6が普図当り判定値データと合致して普通図柄の可変表示結果を「普図当り」とする場合に、第2始動入賞口を拡大開放状態とする時間である傾動制御時間を設定してもよい。ここで、普図表示結果判定テーブル130Cでは、時短フラグがオンである場合に、時短フラグがオフである場合よりも傾動制御時間が長くなるように設定されている。これにより、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口が拡大開放状態となる時間が長くなることで、遊技球が第2始動入賞口に進入（始動入賞）しやすくなる。あるいは、時短フラグがオンである場合には、時短フラグがオフである場合よりも可変表示結果が「普図当り」となったときに傾

10

20

30

40

50

動制御を行う回数が多くなるように設定することで、確変状態や時短状態では、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第 2 始動入賞口に進入（始動入賞）しやすくしてもよい。なお、傾動制御に関する設定は、ステップ S 1 4 3 の普通図柄停止処理やステップ S 1 4 4 の普通電動役物作動処理にて行うようにしてもよい。

【0270】

ステップ S 1 4 2 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 2 0 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 S 1 4 3 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の経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する。

10

【0271】

ステップ S 1 4 3 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 2 0 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 S 1 4 2 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 6 B が備える可動翼片に連結された普通電動役物用のソレノイド 8 1 を駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする傾動制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。このように、ステップ S 1 4 2 の普通図柄停止処理にて普電作動パターンを設定する場合には、その設定時にて時短フラグがオフであれば図 8（C）に示す傾動制御時間 T K 1 とする普電作動パターンを選択する一方で、設定時にて時短フラグがオンであれば図 8（C）に示す傾動制御時間 T K 2 とする普電作動パターンを選択すればよい。こうして、普通図柄の可変表示を開始するときには、例えば大当り遊技状態であることなどに対応して時短フラグがオフであったものの、普通図柄の可変表示結果が停止表示されるときには、大当り遊技状態の終了後に時短状態となったことに対応して時短フラグがオンとなっている場合に、時短状態において普図表示結果が「普図当り」となったことに対応して第 2 始動入賞口の傾動制御時間を長くすることができる。これにより、時短状態となる以前に普通図柄の可変表示が開始されたために時短状態となってから普図表示結果が「普図当り」となっても第 2 始動入賞口に遊技球が進入しがたくなってしまうことを防止できる。普図表示結果が「普図ハズレ」である場合には、普図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

20

30

【0272】

ステップ S 1 4 4 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 6 B が備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第 2 始動入賞口を通常開放状態から拡大開放状態に変化させる傾動制御の設定などが行われる。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップ S 1 4 3 の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用のソレノイド 8 1 を駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用のソレノイド 8 1 を駆動して第 2 始動入賞口を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した傾動制御時間に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が傾動制御時間に達した場合には、普通電動役物用のソレノイド 8 1 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

40

50

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。

【0273】

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。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。

10

【0274】

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

20

30

【0275】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS403；No）、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS403；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS404）、コマンド解析処理を実行する（ステップS405）。ステップS405にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信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。

40

【0276】

ステップS405にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS406）。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9といった発光体における点灯動作、予告用可動部材78といった可動部材における駆動動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0277】

図51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

50

すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S165の処理のいずれかを選択して実行する。

【0278】

ステップS160の変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この変動開始待ち処理には、主基板11から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける飾り図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

10

【0279】

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

20

【0280】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）に対応して、図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板11からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板12の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

30

【0281】

ステップS163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11から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスフラグの値が“4”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。

40

【0282】

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各種演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、音声制御基板13に対する

50

指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

【0283】

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

【0284】

図 5 2 及び図 5 3 は、図 5 1 のステップ S 1 6 1 にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0 は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドの EXT データを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（図 5 2 のステップ S 5 0 1）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップ S 5 0 1；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 S 5 0 2）。

【0285】

ステップ S 5 0 2 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 S 5 0 2；Yes）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップ S 5 0 3）。一例として、ステップ S 5 0 3 の処理では、まず、図 1 9（A）に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A を参照することにより、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 となる飾り図柄を決定する。次に、図 1 9（B）に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B を選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 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 S R 1 - 2 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 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 1 6 0 B を参照することにより、右最終停止図柄 F Z 1 - 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 F Z 1 - 1 と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 との組合せに基づき、図 2 0 に示すような左右出目判定テーブル 1 6 1 を参照することにより、左右出目タイプ D C 1 - 1 が複数種類のいずれ

となるかを判定する。その後、図19(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3と、左右出目タイプDC1-1とに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することにより、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄を決定する。

【0286】

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

【0287】

ステップS502にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS502;No）、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS504）。一例として、ステップS504の処理では、まず、図22(A)に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図22(B)に示す最終停止図柄決定テーブル162Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することにより、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄と中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

【0288】

このように、ステップS504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。

【0289】

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「大当り」である場合における大当り種別が「突確」であるか否かを判定する（図53のステップS505）。このとき、大当り種別が「突確」である場合には（ステップS505;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PG1-4~特殊PG1-7、特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS506）。ここで、図7に示すように、特殊PG1-4~特殊PG1-7、特殊PG2-1、特殊PG2-2の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に所定のリーチ演出（リーチ演出α1又はリーチ演出α2）を実行することを指定している。そのため、ステップS506にて

特殊 P G 1 - 4 ~ 特殊 P G 1 - 7、特殊 P G 2 - 1、特殊 P G 2 - 2 の変動パターン of のいずれかであると判定された場合には (ステップ S 5 0 6 ; Y e s)、図 5 2 に示すステップ S 5 0 4 の処理に進み、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。

【0290】

図 5 3 のステップ S 5 0 6 にて特殊 P G 1 - 4 ~ 特殊 P G 1 - 7、特殊 P G 2 - 1、特殊 P G 2 - 2 の変動パターン以外であると判定された場合には (ステップ S 5 0 6 ; N o)、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (ステップ S 5 0 7)。一例として、ステップ S 5 0 7 の処理では、図 2 3 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C を参照することにより、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 4 - 1、F Z 4 - 2、F Z 4 - 3 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

10

【0291】

ステップ S 5 0 5 にて大当たり種別が「突確」ではない場合には (ステップ S 5 0 5 ; N o)、大当たり中昇格演出を実行するか否かを判定するための使用テーブルとして、図 2 4 (B) に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル 1 6 4 B を選択してセットする (ステップ S 5 0 8)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値 S R 5 - 2 を示す数値データを抽出する (ステップ S 5 0 9)。そして、抽出した乱数値 S R 5 - 2 を示す数値データに基づき、大当たり中昇格演出実行判定テーブル 1 6 4 B を参照することにより、大当たり中昇格の有無を決定する (ステップ S 5 1 0)。

20

【0292】

ステップ S 5 1 0 の処理に続いて、ステップ S 5 1 0 での決定結果が大当たり中昇格演出を実行しない「昇格演出なし」とするものであるか否かを判定する (ステップ S 5 1 1)。このとき、「昇格成功」又は「昇格失敗」として、「昇格演出あり」とする決定結果であれば (ステップ S 5 1 1 ; N o)、通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (ステップ S 5 1 2)。一例として、ステップ S 5 1 2 の処理では、図 2 3 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1 - 1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A を参照することにより、通常大当たり組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3 の組合せを、確定飾り図柄として決定する。こうして、大当たり中昇格演出が実行される場合には、飾り図柄の可変表示結果として通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄を導出表示させ、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄の導出表示を防止する。これにより、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されたにもかかわらず大当たり中昇格演出が実行されてしまうことで遊技者等が受ける違和感を防止できる。

30

40

【0293】

ステップ S 5 1 1 にて「昇格演出なし」とする決定結果である場合には (ステップ S 5 1 1 ; Y e s)、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する (ステップ S 5 1 3)。ここで、図 2 4 (B) に示す大当たり中昇格演出実行判定テーブル 1 6 4 B の設定では、大当たり種別が「確変」であることに応じて、大当たり中昇格演出を実行しない旨の決定結果に、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値 S R 5 - 2 と比較される決定値が割り当てられており、大当たり種別が「通常」である場合には、大当たり中昇格演出を実行しない旨の決定結果に決定値が割り当てられていない。したがって、「

50

昇格演出なし」とする決定結果となるのは、大当たり種別が「確変」である場合のみとなる。一例として、ステップS513の処理では、図23(B)に示す最終停止図柄決定テーブル163Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Bを参照することにより、確変大当たり組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0294】

図52に示すステップS503、S504の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図53に示すステップS507、S512、S513の処理のいずれかを実行した後は、滑り／擬似連設定処理を実行する(図52のステップS514)。図54は、ステップS514にて実行される滑り／擬似連設定処理の一例を示すフローチャートである。図54に示す滑り／擬似連設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターン(例えば非リーチPA1-4やノーマルPA2-2、スーパーPA3-2など)であるか否かを判定する(ステップS701)。

【0295】

ステップS701にて「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定された場合には(ステップS701; Yes)、複数の滑りパターンのいずれかを使用パターンに決定するためのテーブルとして、図26に示す滑りパターン決定テーブル166を、選択してセットする(ステップS702)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、滑りパターン決定用の乱数値SR6を示す数値データを抽出する(ステップS703)。そして、抽出した乱数値SR6を示す数値データに基づき、滑りパターン決定テーブル166を参照することにより、滑りパターンを滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれかに決定する(ステップS704)。

【0296】

ステップS704にて滑りパターンを決定した後は、決定された滑りパターンに応じて、「滑り」の可変表示演出が実行される際に仮停止表示させる飾り図柄としての滑り時仮停止図柄を決定する(ステップS705)。例えば、ステップS705の処理では、ステップS704にて決定された滑りパターンに対応して、図27(A)～(D)に示す滑り時仮停止図柄決定テーブル167A～167Dのいずれかを、使用テーブルとして選択してセットする。すなわち、滑りTP1-1の滑りパターンに決定された場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル167Aを選択し、滑りTP1-2の滑りパターンに決定された場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル167Bを選択し、滑りTP1-3の滑りパターンに決定された場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル167Cを選択し、滑りTP1-4の滑りパターンに決定された場合には滑り時仮停止図柄決定テーブル167Dを選択する。また、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を示す数値データに基づき、選択した滑り時仮停止図柄決定テーブル167A～167D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。

【0297】

ステップS701にて「滑り」の可変表示演出を実行しない変動パターンであると判定された場合には(ステップS701; No)、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン(例えば非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPB3-3など)であるか否かを判定する(ステップS706)。このとき、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンであると判定された場合には(ステップS706; No)、滑り／擬似連設定処理を終了す

10

20

30

40

50

る。これに対して、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には（ステップS706；Yes）、「擬似連」の可変表示演出が実行される際に仮停止表示させる飾り図柄としての擬似連時仮停止図柄を決定してから（ステップS707）、滑り／擬似連設定処理を終了する。

【0298】

一例として、ステップS707の処理では、まず、受信した変動パターン指定コマンドなどから特定される擬似連変動の実行回数を定数Mにセットする。このとき、「擬似連」の可変表示演出における再変動回数（初回変動を含まない）が1回の変動パターンである場合には定数Mを「1」に設定し、再変動回数が2回の変動パターンである場合には定数Mを「2」に設定し、再変動回数が3回の変動パターンである場合には定数Mを「3」に設定する。続いて、決定し終えた仮停止図柄の組合せ数を示す変数Nに「0」を設定する。また、変動パターンが非リーチPA1-5又は特殊PG1-2である場合には、図28（A）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Aを使用テーブルとして選択し、変動パターンがスーパーPA3-3、スーパーPA3-6、スーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB3-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、特殊PG1-3のいずれかである場合には、図28（B）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Bを使用テーブルとして選択する。その後、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-1を示す数値データに基づき、選択した擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A、168Bのいずれかを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否か判定する。

【0299】

更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS707の処理を終了するとともに、滑り／擬似連設定処理を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、演出制御用CPU120は、図28（C）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Cを使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-2を示す数値データに基づき、擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Cを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかになる左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否か判定する。

【0300】

更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS707の処理を終了するとともに、滑り／擬似連設定処理を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、演出制御用CPU120は、図28（D）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Dを使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-3を示す数値データに基づき、擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Dを参照することにより、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかになる左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新することで、更新後の変数Nが定数Mと合致するので、ステップS707の処理を終了するとともに、滑り／擬似連設定処理を終了する。

【0301】

図52に示すステップS514にて以上のような滑り／擬似連設定処理を実行した後は、変動中昇格演出設定処理を実行する（ステップS515）。図55は、ステップS5

10

20

30

40

50

15にて実行される変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図55に示す変動中昇格演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合、すなわち、大当り種別が「通常」又は「確変」である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する（ステップS721）。このとき、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「通常」又は「確変」である場合に該当しなければ（ステップS721；No）、そのまま変動中昇格演出設定処理を終了する。

【0302】

ステップS721にて、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「通常」又は「確変」である場合に該当すると判定されたときには（ステップS721；Yes）、図24（A）に示す変動中昇格演出実行判定テーブル164Aを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップS722）。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、変動中昇格演出実行決定用の乱数値SR5-1を示す数値データを抽出する（ステップS723）。そして、ステップS723にて抽出した乱数値SR5-1を示す数値データに基づき、ステップS722にてセットした変動中昇格演出実行決定テーブル164Aを参照することにより、大当り種別が「通常」及び「確変」のいずれであるかに応じて、変動中昇格演出の有無を決定する（ステップS724）。このとき、変動中昇格演出を実行しない「昇格演出なし」とする決定結果であれば（ステップS725；No）、変動中昇格演出設定処理を終了する。

【0303】

これに対して、ステップS725にて変動中昇格演出を実行する「昇格演出あり」とする決定結果である場合には（ステップS725；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S726）、変動中昇格演出設定処理を終了する。ステップS726の処理では、一例として、図25に示す昇格演出時仮停止図柄決定テーブル165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、昇格演出時仮停止図柄決定テーブル165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。

【0304】

図52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は、予告演出設定処理を実行する（ステップS516）。図56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。図56に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、演出画像の表示による予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図30に示す表示系予告パターン種別決定テーブル169を選択してセットする（ステップS741）。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、表示系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-1を示す数値データを抽出する（ステップS742）。そして、ステップS742にて抽出した乱数値SR7-1を示す数値データに基づき、表示系予告パターン種別決定テーブル169を参照することにより、変動パターンに応じて、表示系予告なし、あるいは、表示系予告CAY1～表示系予告CAY3の表示系予告パターン種別のいずれかに決定する（ステップS743）。

【0305】

ステップS743にて表示系予告CAY1～表示系予告CAY3の表示系予告パターン種別のいずれかに決定された場合には（ステップS744；No）、決定された表示系予告パターン種別に応じて、図31に示す表示系予告パターン決定テーブル170Aと、図32に示す表示系予告パターン決定テーブル170Bと、図33に示す表示系予告パター

ン決定テーブル170C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S745）。すなわち、ステップS743にて表示系予告CAY1の表示系予告パターン種別に決定された場合には表示系予告パターン決定テーブル170Aをセットし、表示系予告CAY2の表示系予告パターン種別に決定された場合には表示系予告パターン決定テーブル170Bをセットし、表示系予告CAY3の表示系予告パターン種別に決定された場合には表示系予告パターン決定テーブル170Cをセットする。その後、表示系予告パターン種別に応じて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1～第3予告パターン決定用の乱数値SR8-1～SR8-3を示す数値データのいずれかを抽出する（ステップS746）。すなわち、ステップS743にて表示系予告CAY1の表示系予告パターン種別に決定された場合には第1予告パターン決定用の乱数値SR8-1を示す数値データを抽出し、表示系予告CAY2の表示系予告パターン種別に決定された場合には第2予告パターン決定用の乱数値SR8-2を示す数値データを抽出し、表示系予告CAY3の表示系予告パターン種別に決定された場合には第3予告パターン決定用の乱数値SR8-3を示す数値データを抽出する。

10

【0306】

ステップS746の処理に続いて、ステップS746の処理にて抽出した乱数値SR8-1～SR8-3のいずれかに基づき、ステップS745にてセットした表示系予告パターン決定テーブル170A～170Cのいずれかを参照することにより、表示系予告パターンを決定する（ステップS747）。ステップS743にて表示系予告なしに決定された場合や（ステップS744；Yes）、ステップS747の処理を実行した後は、予告用可動部材78を動作させることによる予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図34に示す部材系予告パターン種別決定テーブル171を選択してセットする（ステップS748）。

20

【0307】

ステップS748の処理に続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、部材系予告パターン種別決定用の乱数値SR7-2を示す数値データを抽出する（ステップS749）。そして、ステップS749にて抽出した乱数値SR7-2を示す数値データに基づき、部材系予告パターン種別決定テーブル171を参照することにより、変動パターンに応じて、部材系予告なし、あるいは、部材系予告CBY1～部材系予告CBY3の部材系予告パターン種別のいずれかに決定する（ステップS750）。このとき、部材系予告なしに決定された場合には（ステップS751；Yes）、予告演出設定処理を終了する。

30

【0308】

ステップS750にて部材系予告CBY1～部材系予告CBY3の部材系予告パターン種別のいずれかに決定された場合には（ステップS751；No）、決定された部材系予告パターン種別に応じて、図35に示す部材系予告パターン決定テーブル172Aと、図35（B）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Bと、図35（C）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Cと、図35（D）に示す部材系予告パターン決定テーブル172Dとのうち、いずれかを使用テーブルとして選択してセットする（ステップS752）。すなわち、ステップS750にて部材系予告CBY1の部材系予告パターン種別に決定された場合には部材系予告パターン決定テーブル172Aをセットし、部材系予告CBY2の部材系予告パターン種別に決定された場合には部材系予告パターン決定テーブル172Bをセットし、部材系予告CBY3の部材系予告パターン種別に決定された場合には部材系予告パターン決定テーブル172Cをセットし、部材系予告CBY4の部材系予告パターン種別に決定された場合には部材系予告パターン決定テーブル172Dをセットする。その後、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第4予告パターン決定用の乱数値SR8-4を示す数値データのいずれかを抽出する（ステップS753）。

40

【0309】

ステップS753の処理を実行した後は、部材系予告パターンの決定を行ってから（

50

ステップS 7 5 4)、予告演出設定処理を終了する。ステップS 7 5 4の処理では、ステップS 7 5 3の処理にて抽出した乱数値S R 8 - 4に基づき、ステップS 7 5 2にてセットした部材系予告パターン決定テーブル1 7 2 A ~ 1 7 2 Dのいずれかを参照することにより、部材系予告パターンを決定する。

【0 3 1 0】

図5 2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 4に示すステップS 7 0 4にて決定された滑りパターンなどに対応して、図3 6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 6に示すステップS 7 4 7にて決定された表示系予告パターンや、ステップS 7 5 4にて決定された部材系予告パターンに対応して、図3 7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

【0 3 1 1】

ステップS 5 1 7の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部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の表示画面に設けられた「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いった、画像表示装置5における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う(ステップ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

【0 3 1 2】

図5 7は、図5 1のステップS 1 6 2にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図5 7に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用C P U 1 2 0は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新(例えば1減算)してから(ステップS 5 3 1)、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う(ステップS 5 3 2)。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ(ステップS 5 3 2; N o)、飾り図柄変動中処理を終了する。

30

【0 3 1 3】

ステップS 5 3 2にてタイマ判定値と合致した場合には(ステップS 5 3 2; Y e s)、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された各種制御データ(表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データ、終了コードのいずれか)を読み出す(ステップS 5 3 3)。ここで、ステップS 5 3 2の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の制御データを、ステップS 5 3 3の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS 5 3 3にて読み出された制御データが終了コードであるか否かの判定を行う(ステップS 5 3 4)。このとき、終了コードではないと判定されれば(ステップS 5 3 4; N o)、ステップS 5 3 3にて読み出された制御データに応じた指令や設定を行うための演出制御指令処理を実行してから(ステップS 5 3 5)、飾り図柄変動中処理を終了する。

40

【0 3 1 4】

ステップS 5 3 4にて終了コードであると判定された場合には(ステップS 5 3 4; Y e s)、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、大当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う(ステップS 5 3 6)。そして、飾り図柄プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新し

50

てから（ステップS 5 3 7）、飾り図柄変動中処理を終了する。なお、主基板1 1から演出制御基板1 2に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、ステップS 5 3 4にて終了コードであると判定されたときに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させ、図5 1に示すステップS 1 6 3の飾り図柄変動終了時処理にて飾り図柄停止コマンドを受信したことに応答して、飾り図柄を完全停止させればよい。

【0 3 1 5】

図5 8は、図5 7のステップS 5 3 5にて実行される演出制御指令処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御指令処理において、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、図5 7に示すステップS 5 3 3の処理で読み出された制御データの種別を、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データのうちから特定する（ステップS 7 6 1）。そして、ステップS 7 6 1にて特定された制御データの種別は表示制御データであるか否かの判定を行う（ステップS 7 6 2）。

【0 3 1 6】

ステップS 7 6 2にて表示制御データであると判定された場合には（ステップS 7 6 2；Y e s）、読み出した表示制御データに従って作成した表示制御指令を表示制御部1 2 3に対して伝送させる（ステップS 7 6 3）。ステップS 7 6 2にて表示制御データではないと判定された場合や（ステップS 7 6 2；N o）、ステップS 7 6 3の処理を実行した後は、ステップS 7 6 1にて特定された制御データの種別は音声制御データであるか否かを判定する（ステップS 7 6 4）。このとき、制御データの種別が音声制御データであれば（ステップS 7 6 4；Y e s）、読み出した音声制御データに従って作成した音声データを示す指令（効果音信号）を、I / O 1 2 5に含まれる出力ポートから音声制御基板1 3に対して伝送させることにより（ステップS 7 6 5）、演出制御パターンから読み出した音声制御データに対応する音声を、スピーカ8 L、8 Rから出力させる。ステップS 7 6 4にて音声制御データではないと判定された場合（ステップS 7 6 4；N o）、あるいは、ステップS 7 6 5の処理を実行した後は、ステップS 7 6 1にて特定された制御データの種別はランプ制御データであるか否かを判定する（ステップS 7 6 6）。

【0 3 1 7】

ステップS 7 6 6にてランプ制御データであると判定された場合には（ステップS 7 6 6；Y e s）、読み出したランプ制御データに従って作成したランプデータを示す指令（電飾信号）を、I / O 1 2 5に含まれる出力ポートからランプ制御基板1 4に対して伝送させることにより（ステップS 7 6 7）、演出制御パターンから読み出したランプ制御データに対応した遊技効果ランプ9の点灯動作などを行わせる。ステップS 7 6 6にてランプ制御データではないと判定された場合（ステップS 7 6 6；N o）、あるいは、ステップS 7 6 7の処理を実行した後は、ステップS 7 6 1にて特定された制御データの種別は可動部材制御データであるか否かを判定する（ステップS 7 6 8）。このとき、制御データの種別が可動部材制御データであれば（ステップS 7 6 8；Y e s）、読み出した可動部材制御データに従って作成したモータ駆動データに対応する指令（モータ駆動信号）を、I / O 1 2 5に含まれる出力ポートからモータ8 6に対して伝送させることにより（ステップS 7 6 9）、演出制御パターンから読み出した可動部材制御データに対応したモータ8 6の駆動による予告用可動部材7 8の進出退避動作などを行わせる。ステップS 7 6 8にて可動部材制御データではないと判定された場合（ステップS 7 6 8；N o）、あるいは、ステップS 7 6 9の処理を実行した後は、演出制御指令処理を終了する。

【0 3 1 8】

図5 9は、表示系予告パターンや部材系予告パターンといった予告パターンの一部について、変動パターンに応じた決定割合の一例を示している。図5 9（A）は、図5 6に示すステップS 7 4 3の処理で表示系予告C A Y 1の予告パターン種別に決定された場合に、ステップS 7 4 7にて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンY A P 1 - 1～表示系予告パターンY A P 1 - 4のいずれかに決定される決定割合を示している。図5 9（B）は、図5 6に示すステップS 7 4 3の処理で表示系予告C A Y 2の予告パターン種別に

決定された場合に、ステップS747にて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4のいずれかに決定される決定割合を示している。図59(C)は、図56に示すステップS743の処理で表示系予告CAY3の予告パターン種別に決定された場合に、ステップS747にて、予告なし、あるいは、表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4のいずれかに決定される決定割合を示している。図59(D)は、図56に示すステップS750の処理で部材系予告CBY1の予告パターン種別に決定された場合に、ステップS754にて、予告なし、あるいは、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-4のいずれかに決定される決定割合を示している。

【0319】

図59(A)に示す表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4は、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、画像表示装置5の表示画面にて演出画像を表示することによりステップアップ予告演出となる「ステップアップ動作」の予告演出を実行する予告パターンである。そして、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-4のうちで、表示系予告パターンYAP1-1は可変表示結果が「大当たり」となる可能性(信頼度)が最も低く、表示系予告パターンYAP1-2、表示系予告パターンYAP1-3、表示系予告パターンYAP1-4の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性(信頼度)が高くなる。例えば、非リーチPA1-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP1-1の決定割合が高く、表示系予告パターンYAP1-2から表示系予告パターンYAP1-4となるに従って、決定割合が低くなる。なお、スーパーPA3-1の変動パターンである場合などには、可変表示結果が「ハズレ」となるにもかかわらず、表示系予告パターンYAP1-4などの決定割合が高くなっている。しかしながら、スーパーPA3-1の変動パターンは特別のリーチ演出が行われる「スーパー」の変動パターンであり、可変表示結果が「ハズレ」である場合に使用パターンとして選択される割合は、非リーチPA1-1の変動パターンやノーマルPA2-1の変動パターンが選択される割合に比べて、著しく低くなっている。そのため、可変表示結果が「ハズレ」である場合における「スーパー」の変動パターンに対応した予告パターンの決定割合は、可変表示結果が「ハズレ」である場合の全体における予告パターンの決定割合に殆ど影響を与えない。その一方で、例えばスーパーPA4-1の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP1-1の決定割合が低く、表示系予告パターンYAP1-2から表示系予告パターンYAP1-4となるに従って、決定割合が高くなる。

【0320】

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

【0321】

図59(B)に示す表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-4は、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、所定の操作有効期間内に操作ボタン30に対する操作が検出されたことに応じてキャラクタ画像によるセリフを示す演出表示により操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出を実行する予告パターンである。そして、表示系予告パターンYAP2-2～表示系予告パターンYAP2-4のうちで、表示系予告パターンYAP2-2は可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が最も低く、表示系予告パターンYAP2-3、表示系予告パターンYAP2-4の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。例えば、ノーマルPA2-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP2-2の決定割合が高く、表示系予告パターンYAP2-3、表示系予告パターンYAP2-4の順に、決定割合が低くなる。この場合、表示系予告パターンYAP2-4には決定されることがない。その一方で、例えばスーパーPA4-1の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP2-2の決定割合が低く、表示系予告パターンYAP2-3及び表示系予告パターンYAP2-4の決定割合が高い。

10

【0322】

ここで、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターンのいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、表示系予告パターンYAP2-3の決定割合が高くなっている。なお、特殊PG1-1の変動パターンである場合には、特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、表示系予告パターンYAP2-3の決定割合が低くなっているが、変動パターン種別が特殊CA4-1に決定された場合に特殊PG1-1～特殊PG1-7のそれぞれに決定される割合は、ほぼ均等になっていることから（図15を参照）、遊技状態が通常状態であるとき全体でみれば、遊技状態が確変状態であるときよりも、表示系予告パターンYAP2-3の決定割合が高くなっている。すなわち、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも、表示系予告パターンYAP2-1及び表示系予告パターンYAP2-2に比べて可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い表示系予告パターンYAP2-3による操作時予告演出が実行される割合が低い。また、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-3の決定割合を異ならせる。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、表示系予告パターンYAP2-1～表示系予告パターンYAP2-3のそれぞれに対応した操作時予告演出の態様が決定される。

20

30

【0323】

図59(C)に示す表示系予告パターンYAP3-1～表示系予告パターンYAP3-4は、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、所定の操作有効期間内に操作ボタン30に対する操作が検出されたことに応じてメッセージ画像の表示及び音声出力により操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出を実行する予告パターンである。そして、表示系予告パターンYAP3-2～表示系予告パターンYAP3-4のうちで、表示系予告パターンYAP3-2は可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が最も低く、表示系予告パターンYAP3-3、表示系予告パターンYAP3-4の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。例えば、ノーマルPA2-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの場合には、一定の決定割合で表示系予告パターンYAP3-2に決定されることがあるのに対して、表示系予告パターンYAP3-3及び表示系予告パターンYAP3-4には決定されること

40

50

がない。表示系予告パターンYAP3-3には、スーパーPA3-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの一部の場合に、一定の決定割合で決定されることがある。その一方で、例えばスーパーPA4-1の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンの場合には、表示系予告パターンYAP3-2の決定割合が、表示系予告パターンYAP3-3の決定割合に比べて、低くなっている。また、表示系予告パターンYAP3-4にも、一定の決定割合で決定されることがある。

【0324】

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

【0325】

図59(D)に示す部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-4は、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、予告用可動部材78の動作によりステップアップ予告演出となる「ステップアップ動作」の予告演出を実行する予告パターンである。そして、部材系予告パターンYBP1-1～部材系予告パターンYBP1-3のうちで、部材系予告パターンYBP1-1は可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が最も低く、部材系予告パターンYBP1-2、部材系予告パターンYBP1-3の順に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高くなる。例えば、非リーチPA1-1の変動パターンといった、可変表示結果が「ハズレ」となる変動パターンの場合には、部材系予告パターンYBP1-1の決定割合が高く、部材系予告パターンYBP1-2、部材系予告パターンYBP1-3の順に、決定割合が低くなる。この場合、部材系予告パターンYBP1-3には決定されることがない。その一方で、例えばスーパーPA4-1の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる変動パターンの場合には、部材系予告パターンYBP1-1の決定割合が低く、部材系予告パターンYBP1-2、部材系予告パターンYBP1-3の順に、決定割合が高くなる。

【0326】

ここで、遊技状態が通常状態であるときに用いられる特殊PG1-4～特殊PG1-7の変動パターンのいずれかである場合には、遊技状態が確変状態であるときに用いられる特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかである場合よりも、部材系予告パターンYBP1-3の決定割合が高くなっている。すなわち、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも、部材系予告パターンYBP1-1及び部材系予告パターンYBP1-2に比べて可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が高い部材系予告パターンYBP1-3によるステップアップ予告演出が実行される割合が低い。また、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるか通常状態である

10

20

30

40

50

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

【0327】

また、表示系予告CAY1～表示系予告CAY3の予告パターン種別に決定された場合と、部材系予告CBY1の予告パターン種別に決定された場合には、変動パターンが特殊PG1-1、特殊PG1-4～特殊PG1-7のいずれかであるときと、特殊PG2-1及び特殊PG2-2のいずれかであるときとで、「予告なし」に決定する割合が異なっている。すなわち、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合とは異なる割合で、表示系予告パターンによる予告演出を実行しないこと、あるいは、部材系予告パターンによる予告演出を実行しないことが、決定される。こうして、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合には、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、複数の予告演出のいずれかを実行しないことが決定される。なお、図56に示す予告演出設定処理では、ステップS747の処理にて表示系予告パターンを決定した後、ステップS747の処理とは別個にステップS754の処理で部材系予告パターンを決定する。そのため、表示系予告パターンによる予告演出と、部材系予告パターンによる予告演出とは、互いに重複して実行することが可能であり、いずれか一方の予告演出が実行されない場合でも、他方の予告演出を実行することができる。

【0328】

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

【0329】

次に、画像表示装置5の表示領域における飾り図柄の可変表示を中心とした、各種の演出画像を表示することによる演出動作の具体例について説明する。演出制御基板12では、主基板11から伝送された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信したこ

とに対応して、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用CPU120が図58に示すステップS763にて所定の表示制御指令を表示制御部123に供給することなどにより、画像表示装置5の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて、飾り図柄の変動を開始させる。

【0330】

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60は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、特定演出が実行されない場合や、「擬似連」の特定演出が実行される場合、「滑り」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドにより非リーチPA1-1の変動パターンが指定されたときには、図60(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60(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60(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る。図60(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60(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。

【0331】

「滑り」及び「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合、あるいは、「滑り」の可変表示演出が実行される場合には、図52に示すステップS503にて図19(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60(B)に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。なお、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出が実行される非リーチPA1-4の変動パターンであれば、図26に示すように、滑り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。「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、図52に示すステップS503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54に示すステップS707にて図28(A)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A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60(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。

【0332】

その後、「滑り」及び「擬似連」の可変表示演出が実行されない場合には、一例として、図60(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60(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5Rや「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は、図52に示すステップS503にて図19(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することや、図20に示す左右出目判定テーブル161とともに図19(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することにより、右最終停止図柄FZ1-2や中最終停止図柄FZ1-3として決定される。

【0333】

これに対して、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図60

(D1)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60(D2)に示すように「中」の飾り図柄表示エリア5C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GC6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60(D3)に示すように全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動させればよい。その後、例えば図60(D4)～(D6)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。

【0334】

「滑り」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図60(E1)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5R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60(E2)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄を高速に再変動させる。その後、図60(E3)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60(E1)に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示される飾り図柄は、例えば図52に示すステップS503にて決定された右最終停止図柄FZ1-2に基づき、図54に示すステップS705にて図27(A)に示す滑り時仮停止図柄決定テーブル167Aを参照することにより、決定される。その後、例えば図60(E4)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。

【0335】

図61～図63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。

【0336】

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」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図61(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PA4-3であるときなどのように、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合には、一例として、図61(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。

【0337】

図61(C3)や図61(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62(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62(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62(B)に示す例では、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たり組合せを構成

する飾り図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、例えば「5」を示す数字が「中」の飾り図柄表示エリア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β2のいずれかが実行される場合には、例えば図62(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。

【0338】

例えば、リーチ演出β1では、図62(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62(E)に示すようなキャラクタ画像CH1が表示された後、図62(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62(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62(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62(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では、図62(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。

【0339】

図62(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63(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63(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α3では、例えば図63(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55に示すステップS724にて変動中昇格演出を実行しないことに決定された場合には、図63(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63(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63(G)に示すように「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る。そして、大当たり種別が「確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、例えば図63(H)に示すように、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が行われることがある。なお、変動中昇格失敗演出が実行される場合には、図63(G)に示すような飾り図柄の再変動を行った後、例えば図63(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。

【0340】

図64は、図56に示すステップS742にて表示系予告CAY1の予告パターン種別に決定されたことに基づき、演出画像の表示によるステップアップ予告演出となる「ステップアップ動作」の予告演出が実行される場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図64(A)に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて停止表示されていた飾り図柄が、図64(B)に示すように「左」、「中」、「右」の飾

10

20

30

40

50

り図柄表示エリア5 L、5 C、5 Rの全部にて変動を開始する。このときには、例えば図5 6に示すステップ7 4 7の処理で決定された表示系予告パターンY A P 1－4などに応じて、キャラクタ画像C H 1 0となる演出画像を表示することにより、1段階目となる演出表示を実行する。続いて、例えば図6 4（C）に示すように、キャラクタ画像C H 1 0とは異なるキャラクタ画像C H 1 1となる演出画像を表示することにより、2段階目となる演出表示を実行する。さらに、例えば図6 4（D）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5 Lにて「6」を示す数字が停止表示（仮停止表示）されるとともに、キャラクタ画像C H 1 0、C H 1 1とは異なるキャラクタ画像C H 1 2となる演出画像を表示することにより、3段階目となる演出表示を実行する。その後、例えば図6 4（E）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5 Rにて「6」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。

10

【0 3 4 1】

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

20

【0 3 4 2】

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

【0 3 4 3】

40

図6 6は、図5 6に示すステップS 7 4 2にて表示系予告C A Y 3の予告パターン種別に決定されたことに基づき、操作時予告演出となる「ボタン操作予告」の予告演出が実行される場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図6 6（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 6（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 6に示すステップ7 4 7の処理で決定された表示系予告パターンY A P 3－2に対応して図5 2に示すステップS 5 1 7の処理で決定された予告演出制御パターンC Y A P 3－2から読み出した表示制御データなどに従い、図6 6（C）に示すように、遊技者に操作ボタン3 0の操作を促す演出画像Y H 2 1

50

を表示させる。そして、遊技者が所定期間内に操作ボタン30を操作し、それに応じて操作検出スイッチ31から演出制御基板12へと伝送される操作検出信号がオン状態となった場合には、例えば図66(D)に示すようなメッセージを示すメッセージ画像となる演出画像YH22を表示させる。これに対して、所定期間内に操作ボタン30の操作がなされなかった場合には、例えば図66(E)に示すように演出画像YH21が消去されて、予告演出が終了する。その後、例えば図66(F)に示すように「左」の飾り図柄表示エリア5L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。

【0344】

図67は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合の表示動作例を示している。図67(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67(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TC1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67(E)に示すようにLIVE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67(F)に示すような演出画像を表示させ、LIVE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67(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。

【0345】

遊技状態が確変状態であるときに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」に決定されたことに対応して、変動パターン指定コマンドにより特殊PG2-1及び特殊PG2-2の変動パターンのいずれかが指定された場合には、図53に示すステップS506における判定結果(ステップS506; Yes)に基づき、ステップS504の処理が実行される。このときには、図22(A)に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄が、通常図柄によりリーチ状態となった後にリーチハズレ組合せとなるように決定される。また、例えば図56に示すステップS743にて表示系予告CAY1の予告パターン種別に決定された場合には、ステップS747にて図30に示す表示系予告パターン決定テーブル170Aを参照する。このときには、可変表示結果を「ハズレ」とするときに比べて高い割合で、例えば表示系予告パターンYAP1-4のように、表示系予告パターンYAP1-1～表示系予告パターンYAP1-3よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性(信頼度)の高い予告パターンによる予告演出を実行することが決定される。したがって、遊技状態が確変状態であるときに「突確大当たり」となる場合には、信頼度が高い予告パターンによる予告演出が実行されてから、同一の通常図柄が「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rに揃って停止表示されることでリーチ状態となる。このとき、遊技者は、通常大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示されて大当たり種別が「通常」となることで、大当たり遊技状態の終了後には確変状態とはならない可能性が高いことを認識する。その一方で、実際には通常図柄によりリーチ状態となった後にリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されて「突確大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後には再び確変状態に制御されることになる。これにより、確変状態であるときに「突確大当たり」となり、さらに確変状態に継続して制御されるような場合に、確変状態が継続する意外性や喜び感を与えて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0346】

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

、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示した後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける一部にて飾り図柄を再び変動させることにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）するようによい。

【0347】

一例として、図 6 及び図 7 に示す複数種類の変動パターンに加えて、図 6 8 に示すような突然大当たり変動パターンとなる変動パターンを用意する。図 6 8 に示す例では、突然大当たり変動パターンとして、突然 P T 1－1、突然 P T 1－2、突然 P T 2－1、突然 P T 2－2、突然 P T 3－1、突然 P T 3－2、突然 P T 4－1、突然 P T 4－2 の変動パターンが設けられている。突然大当たり変動パターンは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」又は「確変」に決定されたときに、使用パターンとして選択可能となり、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける全部にて擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 のいずれかを構成する飾り図柄を仮停止表示した後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおける一部にて飾り図柄を再び変動させることにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を停止表示（導出表示）する変動パターンである。

【0348】

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

【0349】

そして、突然 P T 1－1、突然 P T 2－1、突然 P T 3－1、突然 P T 4－1 の変動パターンでは、「右」の飾り図柄表示エリア 5 Rにて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示を行い、大当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停止表示させる。これに対して、突然 P T 1－2、突然 P T 2－2、突然 P T 3－2、突然 P T 4－2 の変動パターンでは、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 Cにて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示を行い、大当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停止表示させる。このような突然大当たり変動パターンは、通常のリーチ演出を実行する変動パターンと比べた場合に、擬似連チャンス目 G C 1～G C 8 を仮停止表示させる回数が同一のものであれば、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短くなるように設定されていけばよい。

【0350】

図 6 8 に示す突然大当たり変動パターンとなる各変動パターンは、突然 C A 5－1 の変動パターン種別に含まれている。また、図 10 (A)、(B)、(D)、(E) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A、1 3 2 B、1 3 2 D、1 3 2 E に代えて、図 6 9 (A)～(D) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 2 0 1 A～2 0 1 D と、図 7 0 (A) 及び (B) に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル 2 0 2 A、2 0 2 B

と、図70(C)及び(D)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル203A、203Bとを、用意する。この場合、図12に示すようなテーブル選択設定に代えて、図71に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態や、変動特図指定バッファ値、大当り種別バッファ値に応じて、大当り変動パターン種別決定テーブルのいずれかが使用テーブルとして選択される。

【0351】

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

【0352】

大当り変動パターン種別決定テーブル201A、201Bと、大当り変動パターン種別決定テーブル201C、201Dとでは、突然CA5-1の変動パターン種別に決定される割合が異なるように、変動パターン種別決定用の乱数値MR4と比較される決定値が割り振られている。例えば、合計保留記憶数が「0」～「2」の範囲である場合に、大当り変動パターン種別決定テーブル201Aでは、「221」～「241」の範囲の値が突然CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、大当り変動パターン種別決定テーブル201Cでは、より多くの「216」～「241」の範囲の値が突然CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている。ここで、図71に示すように、大当り変動パターン種別決定テーブル201A、201Bは、変動特図指定バッファ値が「1」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。これに対して、変動パターン種別決定テーブル201C、201Dは、変動特図指定バッファ値が「2」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。この場合、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実行されるときに比べて、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときの方が高い割合で、突然大当り変動パターンを選択することができる。こうして、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実行されるか、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行されるかに応じて、突然大当り変動パターンの選択割合を異ならせることができる。なお、第2開始条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームが実行される場合に比べて、第1開始条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームが実行される場合の方が高い割合で突然大当り変動パターンを選択するように、決定値が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。

【0353】

また、可変表示結果が「大当り」となる時の大当り種別が「通常」及び「確変」のいずれであるかに応じて、突然大当り変動パターンの選択割合が異なるようにしてもよい。例えば、合計保留記憶数が「3」～「5」の範囲である場合に、大当り変動パターン種別決定テーブル201Aでは、「211」～「241」の範囲の値が突然CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、大当り変動パターン種別決定テーブル201Bでは、より多くの「201」～「241」の範囲の値が突然CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている。ここで、図71に示すように、大当り変動パターン種別決定

テーブル201Aは、大当り種別が「通常」に対応した大当り種別バッファ値が「0」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。これに対して、大当り変動パターン種別決定テーブル201Bは、大当り種別が「確変」に対応した大当り種別バッファ値が「1」であるときに使用テーブルとして選択されることがある。この場合、大当り種別が「通常」であるときに比べて、大当り種別が「確変」であるときの方が高い割合で、突然大当り変動パターンを選択することができる。なお、大当り種別が「確変」であるときに比べて、大当り種別が「通常」であるときの方が高い割合で突然大当り変動パターンを選択するように、決定値が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。さらに、パチンコ遊技機1における遊技状態が、通常状態、確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、突然大当り変動パターンの選択割合が異なるようにしてもよい。一例として、遊技状態が通常状態であるときに比べて、遊技状態が確変状態及び時短状態のいずれかであるときの方が高い割合で突然大当り変動パターンを選択するように、決定値が各変動パターン種別に割り振られるようにしてもよい。

10

【0354】

図54に示すステップS707の処理で擬似連時仮停止図柄を決定するときには、突然大当り変動パターンとなる変動パターンである場合には、図28(A)、(C)及び(D)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168A、168C、168Dを用いて、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかとなる仮停止図柄を決定すればよい。この場合、突然PT1-1、突然PT2-1、突然PT3-1、突然PT4-1の変動パターンといった、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることにより大当り組合せとなる最終停止図柄を導出表示する突然大当り変動パターンである場合には、図28(A)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Aを用いて仮停止図柄を決定する際に、「左最終停止図柄」の欄をそのまま参照して、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれを仮停止表示させるか決定すればよい。これに対して、突然PT1-2、突然PT2-2、突然PT3-2、突然PT4-2の変動パターンといった、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア5L、5Cにて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることにより大当り組合せとなる最終停止図柄を導出表示する突然大当り変動パターンである場合には、図28(A)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル168Aを用いて仮停止図柄を決定する際に、「左最終停止図柄」の欄を「右最終停止図柄」に読み替えて、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれを仮停止表示させるか決定すればよい。これにより、大当り組合せとなる最終停止図柄を導出表示させる直前に仮停止表示させる擬似連チャンス目について、その一部を再び変動させて変更すれば大当り組合せの最終停止図柄となるように、決定することができる。

20

30

【0355】

図72は、突然大当り変動パターンによる飾り図柄の表示動作例を示している。ここで、図72(A1)～(A6)は、突然PT2-1の変動パターンである場合の表示動作例を示し、図72(B1)～(B6)は、突然PT2-2の変動パターンである場合の表示動作例を示している。

【0356】

一例として、突然PT2-2の変動パターンである場合には、図72(A1)に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始された後、図72(A2)に示すように、擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる。続いて、図72(A3)に示すように、全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動(擬似連変動)させる演出表示が行われる。これにより、擬似連変動が1回実行されることになる。そして、図72(A4)に示すように、さらに擬似連チャンス目GC6を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて仮停止表示させる。この後、図72(A5)に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて飾り図柄を再び変動させる一方で、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア5L、5Cでは、飾り図柄の仮停止表示を継続させる。こうして、図72(A6)に示すように、

40

50

「右」の飾り図柄表示エリア 5 R にて「6」の数字を示す飾り図柄を停止表示することにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【0357】

他の一例として、突然 P T 2-2 の変動パターンである場合には、図 7 2 (B 1) ~ (B 4) に示すように、擬似連変動を 1 回実行してから擬似連チャンス目 G C 6 を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて仮停止表示させるまでは、図 7 2 (A 1) ~ (A 4) と同様の表示動作が行われる。そして、図 7 2 (B 4) に示すように、擬似連チャンス目 G C 6 を構成する飾り図柄を全部の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて仮停止表示させた後には、図 7 2 (B 5) に示すように、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C にて飾り図柄を再び変動させる一方で、「右」の飾り図柄表示エリア 5 R では、飾り図柄の仮停止表示を継続させる。こうして、図 7 2 (B 6) に示すように、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C にて「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示することにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【0358】

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

【0359】

「擬似連」の可変表示演出が実行される飾り図柄の可変表示中には、擬似連変動（初回変動を含む）の進行に伴って、例えば画像表示装置 5 の表示画面に所定の演出画像を表示すること、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出 L E D とした発光体を点灯（点滅を含む）させること、遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材を所定の動作態様で動作させること、あるいは、これらのいずれかを組み合わせることにより、擬似連演出（再変動演出）が実行されるようにしてもよい。この場合には、例えば図 7 3 に示すように構成された擬似連パターン決定テーブル 2 1 0 を、演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 に記憶させることなどにより、予め用意する。擬似連パターン決定テーブル 2 1 0 は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、擬似連パターン決定用の乱数値 S R 9 に基づいて、複数の擬似連パターンのうちから、使用パターンとなる擬似連パターンを決定するために参照されるテーブルである。ここで、擬似連パターン決定用の乱数値 S R 9 は、演出制御基板 1 2 に搭載された乱数回路 1 2 4 により、あるいは、演出制御カウンタ設定部 1 9 3 に設けられたランダムカウンタを用いて、数値データを更新することで生成されるものであればよい。

【0360】

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

【0361】

演出制御基板12では、主基板11から伝送された変動パターン指定コマンドにより「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンが指定された場合に、例えば演出制御用CPU120が、その変動パターンに応じて、複数の擬似連パターンのうちから、いずれかを使用パターンに決定する。一例として、図54に示すステップS706の処理で「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定されたときには、擬似連パターン決定用の乱数値SR6を示す数値データを抽出し、擬似連パターン決定テーブル210を参照することにより、変動パターンに応じた使用パターンとなる擬似連パターンを、複数の擬似連パターンのうちから決定する。

【0362】

ここで、擬似連パターンは、変動パターンに対応した「擬似連」の可変表示演出における具体的な演出内容に対応して、複数用意されている。図74は、「擬似連」の可変表示演出における動作例を示す説明図である。図74（A）に示すパターンaは、それぞれの変動表示（初回変動も含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数（例えば4つ）の演出LEDのうちで、点灯されるものが1つずつ増えていくように制御される。なお、仮停止期間において、演出LEDは全て消灯状態であってもよい。また、再変動（初回変動も含む）の期間中に、演出LEDは点滅するように制御されてもよいし、表示色が変わるように制御されてもよいし、点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されるのではなく複数の演出LEDのうちで点灯するものが変更されるように制御されるようにしてもよい。図74（A）には、飾り図柄の1回の変動中に3回の仮停止期間が設けられ、4回の変動表示（初回変動も含む）が行われる例が示されているが、仮停止の回数は1回や2回の場合があってもよいし、4回以上であってもよい。また、それぞれの変動表示（初回変動も含む）に伴う演出動作A1、A2、A3、A4を、第1再変動演出態様の再変動演出ということがある。

【0363】

図74（B）に示すパターンbは、それぞれの変動表示（初回変動も含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用の可動部材が動作する。この演出用の可動部材としては、上記の構成例における予告用可動部材78を用いてもよいし、予告用可動部材78とは別個に設けられた可動部材を用いてもよい。なお、仮停止期間において、演出用の可動部材は停止状態であってもよい。また、図74（B）には、飾り図柄の1回の変動中に3回の仮停止期間が設けられ、4回の変動表示（初回変動も含む）が行われる例が示されているが、仮停止の回数は1回や2回の場合があってもよいし、4回以上であってもよい。また、それぞれの変動表示（初回変動も含む）に伴う演出動作B1、B2、B3、B4を、第2再変動演出態様（I）の再変動演出ということがある。

【0364】

図74（C）に示すパターンcは、それぞれの変動表示（初回変動も含む）の期間中に、画像表示装置5において特定のキャラクタ画像が表示される。なお、仮停止期間では、特定のキャラクタ画像が表示されないようにしてもよい。また、図74（C）には、飾り図柄の1回の変動中に3回の仮停止期間が設けられ、4回の変動表示（初回変動も含む）が行われる例が示されているが、仮停止の回数は1回や2回の場合があってもよいし、4回以上であってもよい。また、それぞれの変動表示（初回変動も含む）に伴う演出動作C1、C2、C3、C4を、第2再変動演出態様（II）の再変動演出ということがある。

【0365】

図74(D)に示すパターンa, b, c混在は、複数の変動表示(初回変動も含む)の期間の1つ以上の期間において、第1再変動演出態様と第2再変動演出態様(第2再変動演出態様(I)と第2再変動演出態様(II)の一方、または、第2再変動演出態様(I)と第2再変動演出態様(II)の双方)で演出が実行されるパターンである。なお、仮停止期間では、第1再変動演出態様および第2再変動演出態様の演出が実行されないようにしてもよい。また、図74(D)には、飾り図柄の1回の変動中に3回の仮停止期間が設けられ、4回の変動表示(初回変動も含む)が行われる例が示されているが、仮停止の回数は1回や2回の場合があってもよいし、3回以上であってもよい。また、それぞれの変動表示(初回変動も含む)に伴う演出動作D1、D2、D3、D4を、第3再変動演出態様の再変動演出ということがある。

10

【0366】

なお、図74(D)において、「2つ点灯」のボックスなどが破線で示されているのは、その演出が実行される場合もあり、実行されない場合もあることを示す。実行されない場合には、初回変動において演出LEDを用いた演出が実行され、次に実行される再変動において、可動部材を用いた演出が実行されるが、演出LEDを用いた演出は実行されないことなどを示す。また、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合の初回変動において使用される演出態様(図74に示す例では、A1、B1、C1、D1)は、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンにおける演出態様の一部としても用いられるようにしてもよい。

【0367】

20

図75は、この実施の形態における擬似連パターンによる演出動作の具体例を示す説明図である。図75(A)は、パターンaに分類される擬似連パターンでの演出動作を示す。図75(A)における左端の「A2」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにて、図74(A)に示された第1再変動演出態様の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「A3」は、初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにて、図74(A)に示された第1再変動演出態様の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「A4」は、初回変動と、それに続く3回の再変動のそれぞれにて、図74(A)に示された第1再変動演出態様の再変動演出が実行される擬似連パターンである。なお、ボックス内に示されるA1、A2、A3、A4は、図74(A)に示された第1再変動演出態様の再変動演出を示す。

30

【0368】

図75(B)は、パターンbに分類される擬似連パターンでの演出動作を示す。図75(B)における左端の「B2」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにて、図74(B)に示された第2再変動演出態様(I)の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「B3」は、初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにて、図74(B)に示された第2再変動演出態様(I)の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「B4」は、初回変動と、それに続く3回の再変動のそれぞれにて、図74(B)に示された第2再変動演出態様(I)の再変動演出が実行される擬似連パターンである。なお、ボックス内に示されるB1、B2、B3、B4は、図74(B)に示された第2再変動演出態様(I)の再変動演出を示す。

40

【0369】

図75(C)は、パターンcに分類される擬似連パターンでの演出動作を示す。図75(C)における左端の「C2」は、初回変動とそれに続く再変動のそれぞれにて、図74(C)に示された第2再変動演出態様(II)の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「C3」は、初回変動、それに続く再変動、およびさらに続く再変動のそれぞれにおいて図74(C)に示された第2再変動演出態様(II)の再変動演出が実行される擬似連パターンである。左端の「C4」は、初回変動と、それに続く3回の再変動のそれぞれにて、図74(C)に示された第2再変動演出態様(II)の再変動演出が実行される擬似連パターンである。なお、ボックス内に示されるC1、C2、C3、C4は、図74(C)に示された第2再変動演出態様(II)の再変動演出を示す。

50

【0370】

図75(D)は、パターンa, b, c混在に分類される擬似連パターンでの演出動作を示す。図75(D)における左端の「D2-1」は、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出A2と再変動演出B2とがともに実行される擬似連パターンである。左端の「D2-2」は、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出B2が実行される擬似連パターンである。左端の「D3-1」は、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出A2と再変動演出B2とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A3と再変動演出C3とがともに実行される擬似連パターンである。左端の「D3-2」は、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出B2が実行され、さらに続く再変動において再変動演出A3が実行される擬似連パターンである。左端の「D3-3」は、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出A2と再変動演出B2とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A3と再変動演出B3と再変動演出C3がともに実行される擬似連パターンである。左端の「D4-1」は、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出A2と再変動演出B2とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A3と再変動演出C3とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A4と再変動演出B4と再変動演出C4がともに実行される擬似連パターンである。左端の「D4-2」は、初回変動において再変動演出A1が実行され、再変動において、再変動演出B2が実行され、さらに続く再変動において再変動演出B3と再変動演出C3とがともに実行され、さらに続く再変動において再変動演出A4と再変動演出B4と再変動演出C4がともに実行される擬似連パターンである。

10

20

【0371】

擬似連パターン決定テーブル210の設定では、可変表示結果が「ハズレ」である場合に選択され得る非リーチPA1-5、スーパーPA3-3、スーパーPA3-6及びスーパーPB3-3の変動パターン(図6を参照)からなるグループに比べて、可変表示結果が「大当たり」の場合に選択され得るスーパーPA4-3、スーパーPA4-6、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3、スーパーPB5-3、特殊PG1-2及び特殊PG1-3の変動パターン(図7を参照)からなるグループの方が、パターンa, b, c混合の再変動演出を実行する擬似連パターンに決定される割合が高くなっている。したがって、第1再変動演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、第1再変動演出態様及び第2再変動演出態様を組み合わせた第3再変動演出態様で再変動演出が実行される期間を含んでいる場合には、可変表示結果が「大当たり」となる期待感を高めることができる。

30

【0372】

また、図73に示す設定例では、擬似連パターンD4-1が、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に選択され得るスーパーPB3-3の変動パターンに応じて決定可能となっている。これに対して、擬似連パターンD4-2は、スーパーPB5-3の変動パターンといった、可変表示結果が「大当たり」となる場合に選択され得る変動パターンに応じて決定可能であり、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に選択され得る変動パターンでは決定されることがない。したがって、擬似連パターンD4-2による再変動演出態様での再変動演出が実行された場合には、可変表示結果が「大当たり」となることを、再変動演出が実行された時点で認識することができる。こうして、擬似連パターンD4-2のような所定の擬似連パターンによる再変動演出が実行された場合に、可変表示結果が「大当たり」となる期待感を高めることができる。なお、例えば可変表示結果が「ハズレ」である場合にも、擬似連パターンD4-2に決定することはできるが、その決定割合は可変表示結果が「大当たり」である場合よりも低くなるように設定してもよい。

40

【0373】

さらに、可変表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別が「通常」、「確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、異なる決定割合で擬似連パターンを決定することにより、複数種類の再変動演出態様に決定する割合を異ならせてもよい。一例として、大当たり

50

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

【0374】

以上説明したように、この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるか通常状態であるかに応じて異なる割合で、図56に示すステップS747にて複数の表示系予告パターンのいずれによる予告演出を実行するかが決定され、ステップS754にて複数の部材系予告パターンのいずれによる予告演出を実行するかが決定される。このように、特別遊技状態に含まれる確変状態であるときに「突確大当たり」となって2ラウンド大当たり状態に制御される場合と、特別遊技状態には含まれない通常状態であるときに「突確大当たり」となって2ラウンド大当たり状態に制御される場合とで、複数の予告演出のいずれかを実行するか否かの決定割合が異なるものとなる。これにより、「突確大当たり」となって2ラウンド大当たり状態に制御された後に確変状態となる場合に実行される飾り図柄の可変表示などに遊技者の注意を惹きつけることが容易になる。また、遊技状態に応じて異なる割合で複数の予告演出のいずれかを実行することで、予告演出における演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【0375】

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

【0376】

例えば、表示系予告パターンYAP3-3及び表示系予告パターンYAP3-4よりも可変表示結果が「大当たり」となる可能性（信頼度）が低い表示系予告パターンYAP3-2は、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合よりも決定割合が高くなる。したがって、表示系予告パターンYAP3-2による操作時予告演出で可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態となる可能性が低いことが予告された場合でも、遊技状態が通常状態であれば、確変状態であるときよりも高い確率で「突確大当たり」となり、大当たり遊技状態（2ラウンド大当たり状態）の終了後には確変状態に制御される。こうして、予告演出の意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。あるいは、遊技状態が通常状態であると

きに大当り信頼度が低い操作時予告演出が実行されてから「突確大当り」となって大当り遊技状態の終了後には確変状態となることで、通常状態から確変状態に移行する意外性による喜び感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となる場合に実行される飾り図柄の可変表示中に、多様な操作時予告演出を実行可能として遊技者の参加意欲を向上させつつ、遊技者の注意を惹きつけることが容易になる。

【0377】

例えば、部材系予告パターンYBP1-1及び部材系予告パターンYBP1-2よりも可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が高い部材系予告パターンYBP1-3は、遊技状態が確変状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合に、遊技状態が通常状態であるときに可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合よりも決定割合が低くなる。したがって、遊技状態が確変状態であるときには、通常状態であるときよりも、「突確大当り」となる場合に部材系予告パターンYBP1-3によるステップアップ予告演出が実行される可能性が低下する。これにより、確変状態であるときに「突確大当り」となる場合における遊技者の落胆を抑制し、遊技意欲の減退を防止することができる。また、「突確大当り」となって2ラウンド大当り状態に制御された後に確変状態となる場合に実行される飾り図柄の可変表示中に、多様なステップアップ予告演出を実行可能として遊技者の注意を惹きつけることが容易になる。

【0378】

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

【0379】

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

【0380】

遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103は、図10、図13及び図14に示す変動パターン種別決定テーブルを用いて変動パターン種別を決定した後、その変動パターン種別に基づき、図15及び図16に示す変動パターン決定テーブルを用いて変動パターンを決定する。これにより、変動パターン種別の追加や発生率の変更を行う場合に

は、変動パターン種別決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な変動パターンの追加や発生率の変更を行う場合には、変動パターン決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。すなわち、変動パターン種別の決定割合と、変動パターンの決定割合とを、別個に設定することができるので、変動パターン種別や変動パターンの振分けにかかわる設計変更を容易に行うことができる。

【0381】

図68に示すような突然大当り変動パターンを用いる場合には、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示された後に、例えばスーパーPA3-3やスーパーPA4-3の変動パターン（図6及び図7を参照）などにより飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることもあれば、例えば突然大当り変動パターンにより飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの一部にて飾り図柄が再び変動して大当り組合せとなる最終停止図柄が停止表示されることもある。これにより、可変表示結果が「大当り」となる際の意外性による演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「大当り」となる場合に、擬似連チャンス目が仮停止表示されてから短時間で大当り組合せの最終停止図柄を導出表示させることができ、遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。

【0382】

「擬似連」の可変表示演出を実行するときには、図73に示すような擬似連パターン決定テーブル210を用いて決定した擬似連パターンに基づき、擬似連変動（初回変動を含む）の進行に伴って再変動演出を実行する。そして、再変動演出には、例えばパターンaのような第1再変動演出態様の再変動演出と、第1再変動演出態様とは異なるパターンbやパターンcのような第2再変動演出態様の再変動演出とが含まれるように構成されているので、第1再変動演出態様および第2再変動演出態様によって擬似連の演出が実行されていることを遊技者に認識させることが可能である上に、複数種類の再変動演出態様によって擬似連の演出による演出効果を向上させることができる。そして、擬似連パターン決定テーブル210を用いて擬似連パターンを決定することにより、第1再変動演出態様の再変動演出、第2再変動演出態様の再変動演出または第3再変動演出態様の再変動演出が選択される。また、擬似連パターン決定テーブル210の設定では、可変表示結果が「大当り」となる場合に、再変動演出として、第1再変動演出態様の再変動演出および第2再変動演出態様の再変動演出よりも高い割合で第3再変動演出態様の再変動演出が決定されるように、決定値が割り当てられている。これにより、再変動演出における演出態様に応じて可変表示結果が「大当り」となる期待感を異ならせて、再変動演出による演出効果を向上させることができる。

【0383】

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

【0384】

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

【0385】

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

【0386】

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

【0387】

滑りパターンや擬似連パターンの決定は、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103などにより、行うようにしてもよい。この場合には、主基板11の側で決定された滑りパターンや擬似連パターンを、変動パターンとともに指定するための変動パターン指定コマンドを用意すればよい。あるいは、変動パターン指定コマンドとは別個に、滑りパターンや擬似連パターンを指定する演出制御コマンドを用意してもよい。

【0388】

また、変動中昇格演出を実行するか否かの決定は、主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103などにより、行うようにしてもよい。この場合には、主基板11の側で決定された変動中昇格演出の有無に応じて、異なる変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを用意すればよい。あるいは、変動パターン指定コマンドとは別個に、変動中昇格演出の有無を指定する演出制御コマンドを用意してもよい。

【0389】

上記実施の形態では、演出制御基板12に搭載された演出制御用CPU120が、図52に示すステップS503、S504、図53に示すステップS507、S512、S513にて最終停止図柄を決定することや、ステップS514にて滑り／擬似連設定処理を実行すること、ステップS515にて変動中昇格演出設定処理を実行すること、ステップS516にて予告演出設定処理を実行すること、ステップS517にて演出制御パターンを決定することなどにより、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。し

10

20

30

40

50

かしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のCPUなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

【0390】

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

10

【0391】

この場合、表示制御用CPUは、例えば演出制御基板12からの表示制御指令や演出制御基板12を介して主基板11から伝送された演出制御コマンドなどに基づき、図52に示すステップS503、S504、図53に示すステップS507、S512、S513の処理を実行することにより、最終停止図柄を決定してもよい。また、表示制御用CPUは、ステップS514の滑り／擬似連設定処理を実行することにより、滑りパターンや擬似連パターン、仮停止図柄の決定を行うようにしてもよいし、ステップS516の予告演出設定処理を実行することにより、予告演出の有無や予告パターンの決定を行うようにしてもよい。さらに、表示制御用CPUは、ステップS517の処理を実行することなどにより、演出制御パターンのいずれかを使用パターンに決定してもよい。なお、表示制御用CPUは、上記実施の形態にて演出制御用CPU120が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。なお、音声制御基板13やランプ制御基板14は、演出制御基板12からの制御指令を伝送する配線により、演出制御基板12と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板12では、例えば演出制御用CPU120により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

20

30

【0392】

また、音声制御基板13やランプ制御基板14が備える機能を、演出制御基板12に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板13やランプ制御基板14となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。この場合には、演出制御基板12と画像表示装置5との間に、前述したような表示制御基板を設け、演出制御用CPU120により図52のステップS517にて決定した演出制御パターンなどに応じた表示制御コマンドが、演出制御基板12から表示制御基板に対して伝送されるようにしてもよい。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といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

40

【0393】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図56に示すステップS743の処理

50

やステップS750の処理にて表示系予告パターン種別や部材系予告パターン種別を決定するときに、予告演出の有無も含めて予告パターン種別の決定を行った後、ステップS747の処理やステップS754の処理にて表示系予告パターンや部材系予告パターンを決定するときに、さらに予告演出の有無も含めて予告パターンの決定を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出の有無と予告パターン種別及び予告パターンの決定を1回の処理で全て決定するようにしてもよいし、まず予告演出の有無を決定する処理を行い、予告演出ありと決定した場合に予告パターン種別と予告パターンを順次に決定するようにしてもよい。あるいは、予告演出の有無も含めて予告パターン種別を決定した後、予告演出が実行されることを前提に予告パターンの決定を行うようにしてもよい。

10

【0394】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となったことに基いて2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当たり種別が「突確」となる場合に代えて、あるいは、この場合に加えて、可変表示結果が「小当たり」となる場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突然時短」や「突然通常」となる場合を設けるようにしてもよい。この場合、第1及び第2特図表示結果決定テーブル130A、130Bでは、「小当たり」の可変表示結果に対応した小当たり決定値データに、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が割り当てられるようにすればよい。あるいは、第1特図表示結果決定テーブル130Aでは小当たり決定値データに決定値を割り当てる一方で、第2特図表示結果決定テーブル130Bでは小当たり決定値データに決定値が割り当てられないように設定することで、第2開始条件の成立時には可変表示結果が「小当たり」にはならないようにしてもよい。また、大当たり種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値に応じて、「突然時短」や「突然通常」の大当たり種別に、大当たり種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が割り当てられるようにすればよい。

20

【0395】

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

30

【0396】

また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然時短」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、大当たり種別が「突確」の場合とは異なり時短状態に制御される。他方、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然通常」となるときには、大当たり種別が「突確」の場合と同様にして2ラウンド大当たり状態に制御され、2ラウンド大当たり状態が終了した後は、大当たり種別が「突確」の場合とは異なり通常状態に制御される。これにより、たとえ遊技者が2ラウンド大当たり状態となることを認識できた場合でも、その2ラウンド大当たり状態の終了後に制御される遊技状態に対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

40

【0397】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となったことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態や時短状態といった遊技状態に制御できるものとして説明した。そして、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば確変状態には、継続して確変制御が行われるとともに、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有

50

利開放制御が行われる高確高ベース状態と、確変制御が行われるが有利開放制御は行われない高確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。また、時短状態には、特図変動時間が短縮されるとともに有利開放制御が行われる低確高ベース状態と、特図変動時間は短縮されるが有利開放制御は行われない低確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに対応して、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御されるようにしてもよい。他の一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに応じて、大当たり遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御される割合を、互いに異ならせるようにしてもよい。

【0398】

10

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

【0399】

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。

20

【0400】

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。

30

【符号の説明】

【0401】

- 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
- 20 … 普通図柄表示器
- 21 … ゲートスイッチ

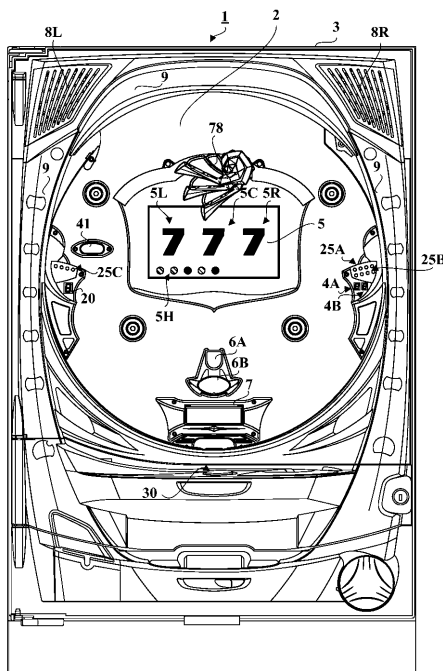
40

50

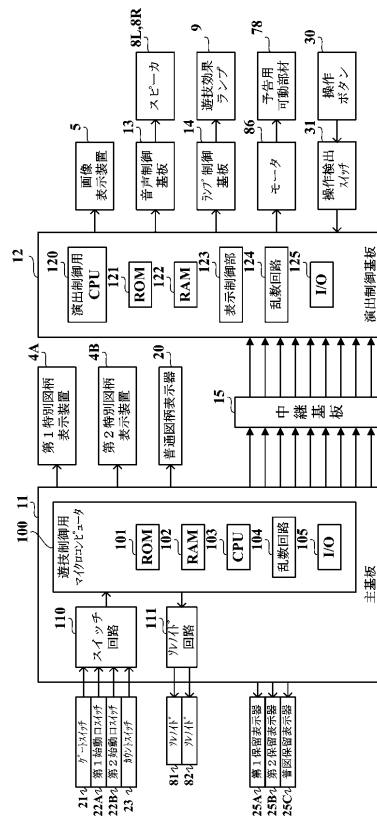
- 2 2 A、2 2 B … 始動口スイッチ
 2 3 … カウントスイッチ
 3 0 … 操作ボタン
 3 1 … 操作検出スイッチ
 7 8 … 予告用可動部材
 8 6 … モータ
 1 0 0 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
 1 0 1、1 2 1 … ROM
 1 0 2、1 2 2 … RAM
 1 0 3 … CPU
 1 0 4、1 2 4 … 乱数回路
 1 0 5、1 2 5 … I/O
 1 2 0 … 演出制御用CPU
 1 2 3 … 表示制御部

10

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(A)

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

(B)

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

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り遊技状態の開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の演出指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の演出指定
A3	XX	当り終了指定	大当り遊技状態の終了を指定
B0	01	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B0	02	第2始動口入賞指定	第2始動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	確変(大当り)
8C	03	第4可変表示結果通知	突確(大当り)

【図 7】

大当り種別	変動パターン	滑り/擬似連	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
通常/確変	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパ-PA4-1	なし	α1		
	スーパ-PA4-2	滑り	α1		
	スーパ-PA4-3	擬似連	α1		再変動2回
	スーパ-PA4-4	なし	α2		
	スーパ-PA4-5	滑り	α2		
	スーパ-PA4-6	擬似連	α2		再変動2回
	スーパ-PA5-1	なし	α3		
	スーパ-PA5-2	滑り	α3		
	スーパ-PA5-3	擬似連	α3		再変動2回
	スーパ-PB4-2	なし	β1		
	スーパ-PB4-3	擬似連	β1		再変動3回
	スーパ-PB5-1	なし	β2		
	スーパ-PB5-2	滑り	β2		
	スーパ-PB5-3	擬似連	β2		再変動3回
突確	スーパ-PD1-1	なし	β1		ル-レットチャンス経由
	スーパ-PD1-2	滑り	β1		ル-レットチャンス経由
	スーパ-PE1-1	なし	β2		ル-レットチャンス経由
	スーパ-PE1-2	滑り	β2		ル-レットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リチ		通常状態
	特殊PG1-2	擬似連	非リチ		通常状態 再変動1回
	特殊PG1-3	擬似連	非リチ		通常状態 再変動2回
	特殊PG1-4	なし	α1		通常状態
	特殊PG1-5	滑り	α1		通常状態
	特殊PG1-6	なし	α2		通常状態
	特殊PG1-7	滑り	α2		通常状態
	特殊PG2-1	なし	α2		確変状態 ル-レットチャンス経由
	特殊PG2-2	滑り	α2		確変状態 ル-レットチャンス経由
	特殊PG3-1	なし	非リチ		時短状態

【図 5】

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

【図 6】

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

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	大当り遊技状態の開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の演出指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の演出指定
A3	XX	当り終了指定	大当り遊技状態の終了を指定
B0	01	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B0	02	第2始動口入賞指定	第2始動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	確変(大当り)
8C	03	第4可変表示結果通知	突確(大当り)

【図 7】

大当り種別	変動パターン	滑り/擬似連	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
通常/確変	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパ-PA4-1	なし	α1		
	スーパ-PA4-2	滑り	α1		
	スーパ-PA4-3	擬似連	α1		再変動2回
	スーパ-PA4-4	なし	α2		
	スーパ-PA4-5	滑り	α2		
	スーパ-PA4-6	擬似連	α2		再変動2回
	スーパ-PA5-1	なし	α3		
	スーパ-PA5-2	滑り	α3		
	スーパ-PA5-3	擬似連	α3		再変動2回
	スーパ-PB4-2	なし	β1		
	スーパ-PB4-3	擬似連	β1		再変動3回
	スーパ-PB5-1	なし	β2		
	スーパ-PB5-2	滑り	β2		
	スーパ-PB5-3	擬似連	β2		再変動3回
突確	スーパ-PD1-1	なし	β1		ル-レットチャンス経由
	スーパ-PD1-2	滑り	β1		ル-レットチャンス経由
	スーパ-PE1-1	なし	β2		ル-レットチャンス経由
	スーパ-PE1-2	滑り	β2		ル-レットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リチ		通常状態
	特殊PG1-2	擬似連	非リチ		通常状態 再変動1回
	特殊PG1-3	擬似連	非リチ		通常状態 再変動2回
	特殊PG1-4	なし	α1		通常状態
	特殊PG1-5	滑り	α1		通常状態
	特殊PG1-6	なし	α2		通常状態
	特殊PG1-7	滑り	α2		通常状態
	特殊PG2-1	なし	α2		確変状態 ル-レットチャンス経由
	特殊PG2-2	滑り	α2		確変状態 ル-レットチャンス経由
	特殊PG3-1	なし	非リチ		時短状態

【図 8】

(A)

第1特図表示結果判定テーブル

130A

確変フラグ	乱数値MR1	判定値データ
オフ	8001~8190	大当り判定値データ
オン	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
オン	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

確変フラグ	乱数値MR1	判定値データ
オフ	1~190	大当り判定値データ
オン	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
オン	上記数値以外	ハズレ判定値データ

(C)

普図表示結果判定テーブル

130C

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

TH3, TH4 < TH1, TH2

TK1 < TK2

【図 9】

大当り種別決定テーブル

131

変動特図 指定ハズレ値	乱数値MR2	大当り種別	大当り種別 ハズレ設定値
1	1~36	通常	0
	37~82	確変	1
	83~100	突確	2
2	1~36	通常	0
	37~100	確変	1

【図 10】

(A)

大当り変動パターン種別決定テーブル 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	1~74	75~200	201~241

(B)

大当り変動パターン種別決定テーブル 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
確変	1~38	39~123	124~241

(C)

大当り変動パターン種別決定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊GA4-1	
突確	1~241	

(D)

大当り変動パターン種別決定テーブル 132D

大当り種別	変動パターン種別	
	ノーマルCA3-1	スーパ-CA3-2
通常	1~24	25~241

(E)

大当り変動パターン種別決定テーブル 132E

大当り種別	変動パターン種別				
	スーパ-CA3-1	スーパ-CA3-5	スーパ-CA3-6	スーパ-CB3-1	スーパ-CB3-2
確変	1~26	27~120	121~148	149~232	233~241

(F)

大当り変動パターン種別決定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊GB4-1	
突確	1~241	

(G)

大当り変動パターン種別決定テーブル

大当り種別	変動パターン種別	
	特殊GC4-1	
突確	1~241	

【図 13】

(A)

リーチ変動パターン種別決定テーブル 134A

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

(B)

リーチ変動パターン種別決定テーブル 134B

リーチ	変動パターン種別		
	ノーマルCA2-1	スーパ-CA2-2	スーパ-CB2-1
リーチHB2-1	1~81	82~159	160~190
			191~241

(C)

リーチ変動パターン種別決定テーブル 134C

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

【図 14】

(A)

非リーチ変動パターン種別決定テーブル 135A

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

(B)

非リーチ変動パターン種別決定テーブル 135B

非リーチ	変動パターン種別		
	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)

非リーチ変動パターン種別決定テーブル 135C

非リーチ	変動パターン種別		
	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 11】

テーブル選択設定

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

【図 12】

(A)

リーチ判定テーブル 133A

合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0	1~204	非リーチHA1-1
	205~239	リーチHA2-1
	1~217	非リーチHA1-2
1	218~239	リーチHA2-2
	1~220	非リーチHA1-3
2	221~239	リーチHA2-2
	1~230	非リーチHA1-4
3, 4	231~239	リーチHA2-3
	1~235	非リーチHA1-5
5~8	236~239	リーチHA2-3

(B)

リーチ判定テーブル 133B

合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0, 1	1~235	非リーチHB1-1
	236~239	リーチHB2-1
2~8	1~235	非リーチHB1-2
	236~239	リーチHB2-1

(C)

リーチ判定テーブル 133C

合計保留記憶数	乱数値MR3	リーチ/非リーチ
0, 1	1~231	非リーチHC1-1
	232~239	リーチHC2-1
2~8	1~231	非リーチHC1-2
	232~239	リーチHC2-1

(D)

テーブル選択設定

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

【図 15】

大当り変動パターン決定テーブル 136

変動パターン種別	乱数値MRS	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
スーパ-CA3-2	239~251	ノーマルPA2-8
	1~6	スーパ-PA4-1
	7~32	スーパ-PA4-2
スーパ-CA3-3	33~52	スーパ-PA4-3
	53~64	スーパ-PA4-4
	65~140	スーパ-PA4-5
スーパ-CA3-4	141~251	スーパ-PA4-6
	1~67	スーパ-PB4-1
	68~225	スーパ-PB4-2
スーパ-CA3-5	226~251	スーパ-PB4-3
	1~20	スーパ-PB4-1
	21~30	スーパ-PB4-2
スーパ-CA3-6	31~150	スーパ-PB4-3
	151~225	スーパ-PD1-1
	226~251	スーパ-PD1-2
スーパ-CB3-1	1~26	スーパ-PA5-1
	27~103	スーパ-PA5-2
	104~251	スーパ-PA5-3
スーパ-CB3-2	1~54	スーパ-PB5-1
	55~101	スーパ-PB5-2
	102~203	スーパ-PB5-3
特殊GA4-1	204~227	スーパ-PE1-1
	228~251	スーパ-PE1-2
	1~53	スーパ-PB4-1
特殊GB4-1	54~99	スーパ-PB4-2
	100~251	スーパ-PB4-3
	1~125	スーパ-PD1-1
特殊GC4-1	126~251	スーパ-PD1-2
	1~35	特殊PG1-1
	36~70	特殊PG1-2
特殊CG4-1	71~105	特殊PG1-3
	106~140	特殊PG1-4
	141~175	特殊PG1-5
特殊CH4-1	176~211	特殊PG1-6
	212~251	特殊PG1-7
	1~151	特殊PG2-1
特殊CC4-1	152~251	特殊PG2-2
	1~155	特殊PG3-1

【図 16】

ハズレ変動パターン決定テーブル

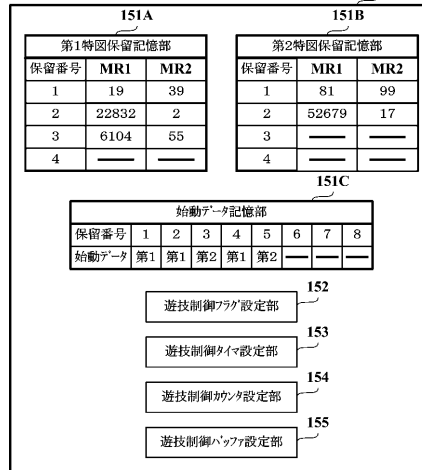
137

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
ホリチCA1-1	1~251	ホリチPA1-1
ホリチCA1-2	1~251	ホリチPA1-2
ホリチCA1-3	1~251	ホリチPA1-3
ホリチCA1-4	1~115	ホリチPA1-4
	116~251	ホリチPA1-5
ホリチCB1-1	1~251	ホリチPB1-1
ホリチCB1-2	1~251	ホリチPB1-2
ホリチCB1-3	1~251	ホリチPB1-1
ホリチCC1-1	1~251	ホリチPG1-1
ホリチCC1-2	1~251	ホリチPG1-2
ホリチCC1-3	1~131	ホリチPA1-4
	132~251	ホリチPA1-5
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
	56~161	スーパ-PA3-2
	162~203	スーパ-PA3-3
	204~209	スーパ-PA3-4
	210~227	スーパ-PA3-5
	228~251	スーパ-PA3-6
スーパ-CA2-3	1~36	ノーマルPA2-1
	37~96	スーパ-PB3-1
	97~165	スーパ-PB3-2
	166~249	スーパ-PB3-3
	250	スーパ-PB3-3
	251	スーパ-PB3-4
スーパ-CB2-1	1~55	スーパ-PB3-1
	56~107	スーパ-PB3-2
スーパ-CB2-2	108~251	スーパ-PB3-3
	1~75	スーパ-PB3-1
	76~151	スーパ-PB3-2
	152~201	スーパ-PB3-3
	202~251	スーパ-PB3-4

【図 17】

遊技制御用データ保持エリア

150



【図 18】

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

【図 19】

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

【図 20】

左右出目判定テーブル

161

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

【図 21】

最終停止図柄とならない非リチ組合せ

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

【図 2 2】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

162A

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

162B

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

【図 2 3】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

163A

1	2	3	4	5	6	7	8
1~20	21~40	41~60	61~80				

(B)

最終停止図柄決定テーブル

163B

1	2	3	4	5	6	7	8
1~20	21~40	41~60	61~80				

(C)

最終停止図柄決定テーブル

163C

TC1	TC2	TC3	TC4
1~20	21~40	41~60	61~80

【図 2 6】

滑りパターン決定テーブル

166

変動パターン	滑りTP1-1	滑りTP1-2	滑りTP1-3	滑りTP1-4
非リ-チPA1-4, 特殊PG1-2	1~71			
ノーマル PA2-2, PA2-4, PA2-6, PA2-8, スーパ- PA3-2, PA3-5, PA4-2, PA4-5, PA5-2, PB3-2, PB4-2, PB5-2, 特殊 PG1-5, PG1-7	1~53	54~61	62	63~71
スーパ- PG3-2, PG3-4, PD1-2, PE1-2, 特殊PG2-2	1~40		41~64	65~71

【図 2 4】

(A)

変動中昇格演出実行判定テーブル

164A

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

(B)

大当たり中昇格演出実行判定テーブル

164B

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	1~50	51~101	
確変	1~50	51~101	51~101

【図 2 5】

昇格演出時仮停止図柄決定テーブル

165

最終停止図柄 FZ3-1, FZ3-2, FZ3-3	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~10	11~20	21~30	31~40	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

【図 2 7】

(A)

滑り時仮停止図柄決定テーブル

167A

右最終停止図柄 KZ1-1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
2	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
3	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
4	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
5	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
6	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
7	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
8	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		

(B)

滑り時仮停止図柄決定テーブル

167B

左最終停止図柄 KZ1-2	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~27	28~49	50~71	72~93	94~115	116~137	138~159	160~181
2	1~27	28~49	50~71	72~93	94~115	116~137	138~159	160~181
3	1~27	28~49	50~71	72~93	94~115	116~137	138~159	160~181
4	1~27	28~49	50~71	72~93	94~115	116~137	138~159	160~181
5	1~27	28~49	50~71	72~93	94~115	116~137	138~159	160~181
6	1~27	28~49	50~71	72~93	94~115	116~137	138~159	160~181
7	1~27	28~49	50~71	72~93	94~115	116~137	138~159	160~181
8	1~27	28~49	50~71	72~93	94~115	116~137	138~159	160~181

(C)

滑り時仮停止図柄決定テーブル

167C

右最終停止図柄 KZ1-3	1	2	3	4	5	6	7	8
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)

滑り時仮停止図柄決定テーブル

167D

左最終停止図柄 KZ1-4	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~101							
2	1~101							
3	1~101							
4	1~101							
5	1~101							
6	1~101							
7	1~101							
8	1~101							

【図 3 3】

170C

表示系予告パターン決定テーブル

変動パターン	予告なし	YAP3-1	YAP3-2	YAP3-3	YAP3-4	YAP3-5	YAP3-6	YAP3-7	YAP3-8	YAP3-9	YAP3-10
非リチ	1~103										
PA1-1,PA1-1											
PA1-2,PC1-2											
非リチ	1~263	264~1013									
PA1-1,PA1-1											
PA1-2,PC1-2											
非リチ	1~403	404~1013									
PA1-1,PA1-1											
PA1-2,PC1-2											
非リチ	1~473	474~1013									
ノーマル											
PA2-1,PA2-4	1~273	274~823	824~1013								
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~241	242~741	742~882	882~1013							
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~244										
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~166	167~593	593~725	726~955	956~1013						
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~87										
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~163	164~564	565~697	698~950	951~1013						
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~189										
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~548	549~734	735~796	797~951	952~1013						
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~113	114~413	414~533	534~833	834~1013						
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~73										
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~33	44~343	344~443	444~753	754~1013						
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~63										
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~75	76~654	655~674		674~1013						
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~93										
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~83	84~548	549~758	759~848	849~1013						
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~96	97~882									
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~93	94~783									
スーパ											
PA2-1,PA2-4	1~93	94~393	394~493	494~783	784~1013						
スーパ											

【図 3 4】

171

部材系予告パターン種別決定テーブル

変動パターン	部材系 予告なし	部材系 予告CBY1	部材系 予告CBY2	部材系 予告CBY3	部材系 予告CBY4
非リチ	1~61				
PA1-1,PA1-1					
PA1-2,PC1-2					
非リチ			1~61		
PA1-1,PA1-1					
PA1-2,PC1-2					
非リチ				1~61	
PA1-1,PA1-1					
PA1-2,PC1-2					
非リチ					1~61
PA1-1,PA1-1					
PA1-2,PC1-2					
非リチ		1~61			

【図 3 5】

(A) 部材系予告パターン決定テーブル 172A

変動パターン	予告なし	YBP1-1	YBP1-2	YBP1-3	YBP1-4
非リチ	1~378	379~483	484~509		
PA1-1,PA1-1					
PA1-2,PC1-1					
非リチ	1~509				
PA1-1,PA1-1					
PA1-2,PC1-1					
非リチ	1~129	130~329	330~509		
ノーマル					
PA2-1,PA2-2	1~65	66~109	110~509		
ノーマル					
PA2-1,PA2-2	1~59	60~159	160~509		
スーパ					
PA2-3,PA2-4	1~75	76~155	156~415	416~509	
スーパ					
PA2-3,PA2-4	1~28	29~58	59~203	204~403	404~509
スーパ					
PA2-3,PA2-4	1~18	19~37	38~215	216~415	416~509
ノーマル					
PA2-5,PA2-6	1~29	30~49	50~509		
ノーマル					
PA2-7,PA2-8	1~29	30~49	50~209	210~509	
スーパ					
PA2-7,PA2-8	1~9	10~19	20~79	80~479	480~509
特殊	1~359	360~459	460~509		
特殊	1~59	60~109	110~259	260~509	
PG1-1,PG1-7					
特殊	1~19	20~79	80~359	360~509	
PG1-1,PG1-7					
特殊	1~169	170~229	230~509		
PG1-1,PG1-7					
特殊	1~9	10~19	20~79	80~359	360~509

(B) 部材系予告パターン決定テーブル 172B

変動パターン	部材系予告パターン
YBP2-1	YBP2-2
非リチ	1~509
特殊	93~509

(D) 部材系予告パターン決定テーブル 172D

変動パターン	部材系予告パターン
YBP4-1	YBP4-2
スーパ	1~312
スーパ	313~509
スーパ	1~208
スーパ	209~509

(C) 部材系予告パターン決定テーブル 172C

変動パターン	部材系予告パターン
YBP3-1	YBP3-2
スーパ	1~421
スーパ	422~509
スーパ	1~348
スーパ	349~509
スーパ	1~232
スーパ	233~509

【図 3 6】

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
CPA1-1	非リチPA1-1
⋮	⋮
CPA1-5	非リチPA1-5
CPB1-1	非リチPB1-1
⋮	⋮
CPC1-2	非リチPC1-2
CPA2-1	ノーマルPA2-1
⋮	⋮
CPC3-4	スーパPC3-4
CPA2-4	ノーマルPA2-4
⋮	⋮
CPE2-1	スーパPE2-1
CPG1-1	特殊PG1-1
⋮	⋮
CPG3-1	特殊PG3-1

【図 37】

181

予告演出制御パターンテーブル

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

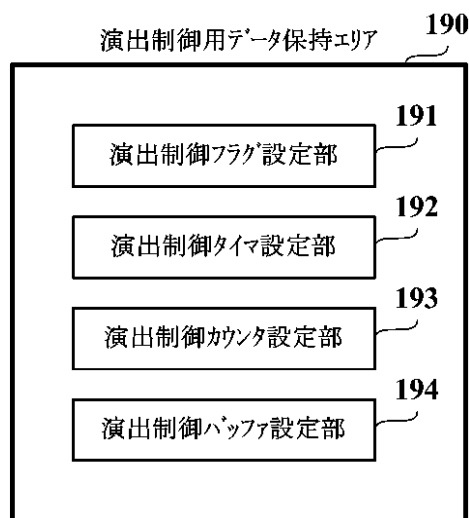
【図 38】

182

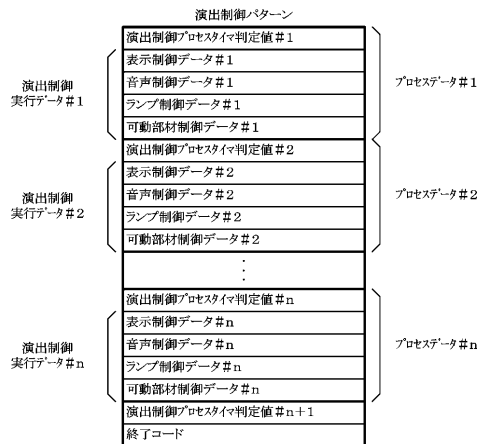
各種演出制御パターンテーブル

各種演出制御パターン	内容
GST1-1	15回開放遊技開始報知(再抽選なし)
GST1-2	15回開放遊技開始報知(再抽選あり)
GST2-1	2回開放遊技開始時演出
CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(再抽選なし)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(再抽選あり)
...	...
GRE1-1	2回開放遊技中演出
...	...
GED1-1	15回開放遊技終了報知(再抽選なし)
GED1-2	15回開放遊技終了報知(再抽選あり)
GED2-1	2回開放遊技終了時演出

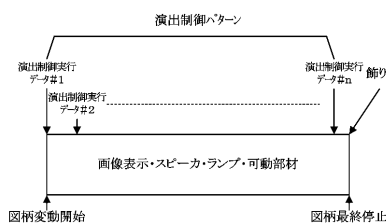
【図 41】



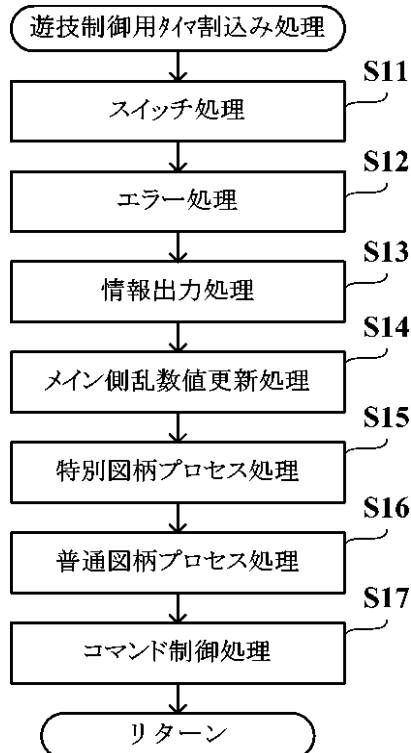
【図 39】



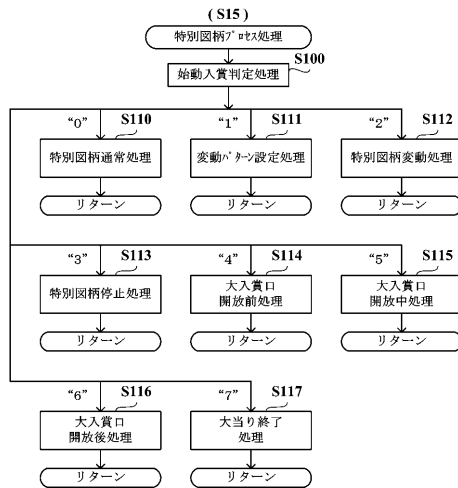
【図 40】



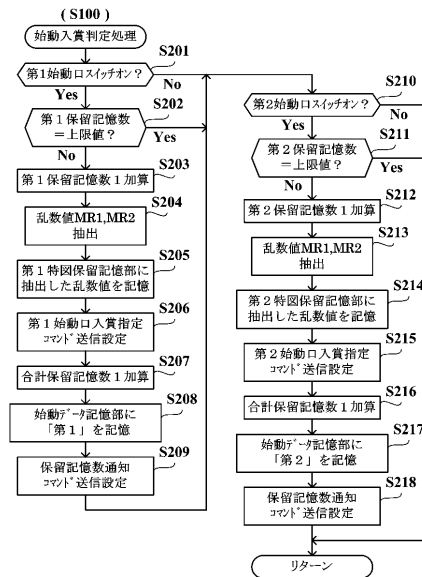
【図 42】



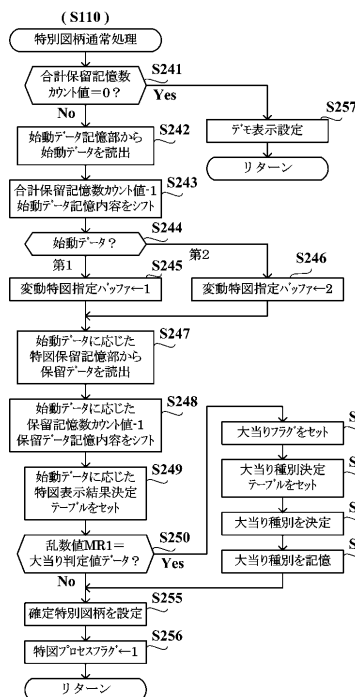
【図 4 3】



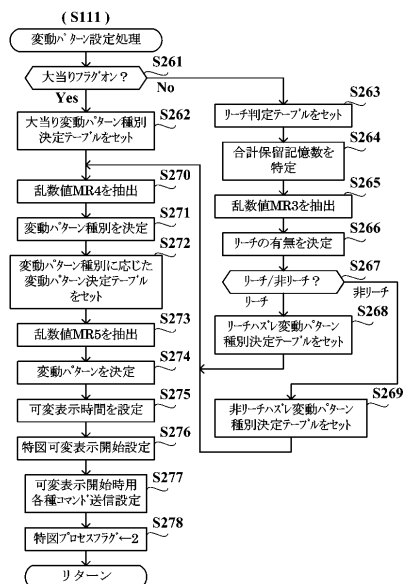
【図 4 4】



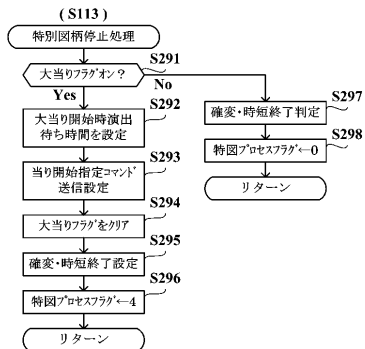
【図 4 5】



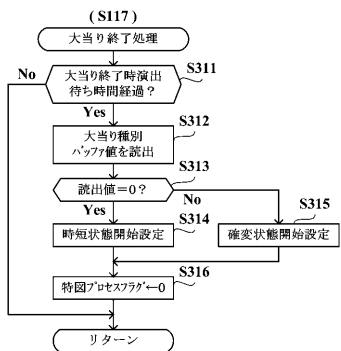
【図 4 6】



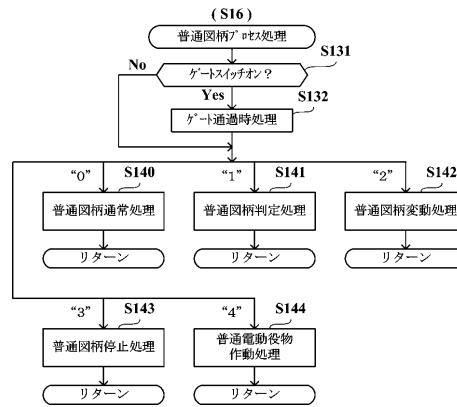
【図 47】



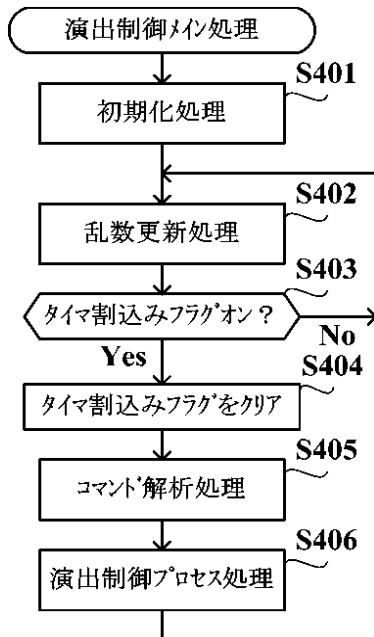
【図 48】



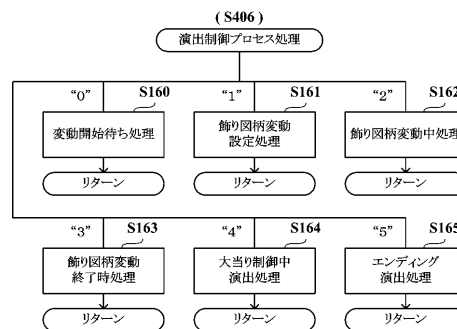
【図 49】



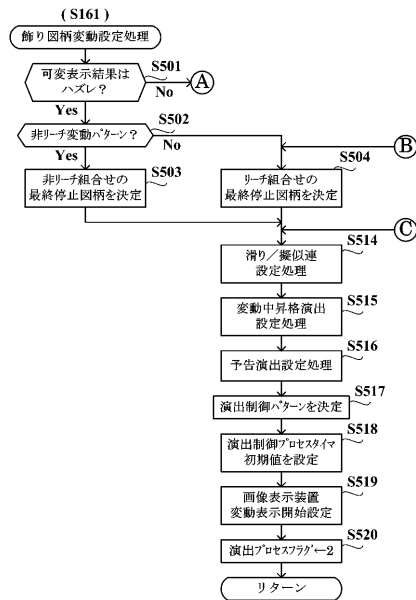
【図 50】



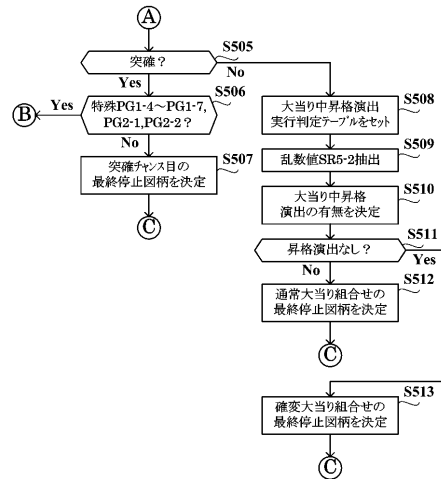
【図 51】



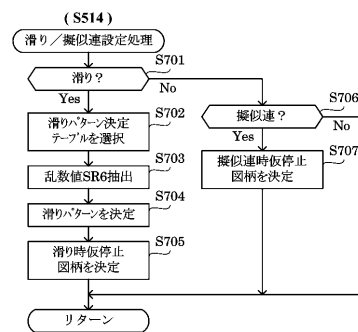
【図 5 2】



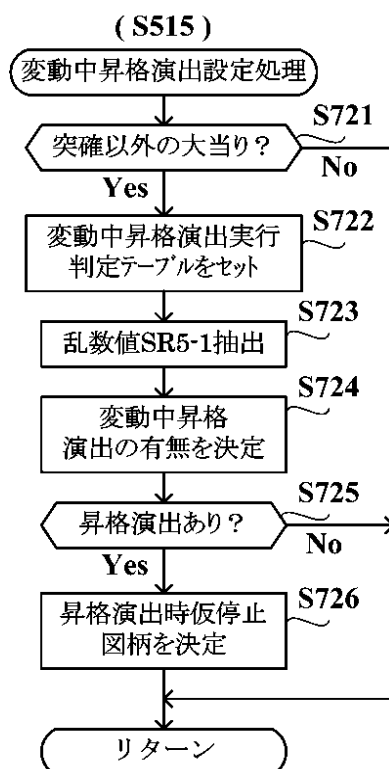
【図 5 3】



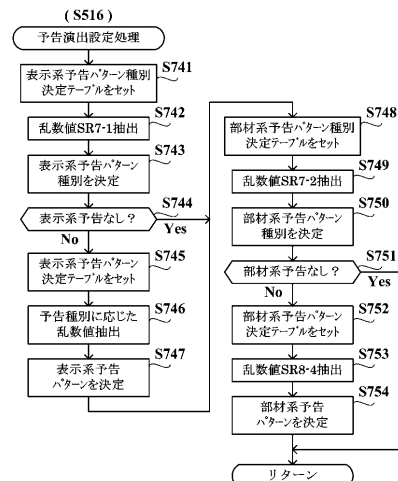
【図 5 4】



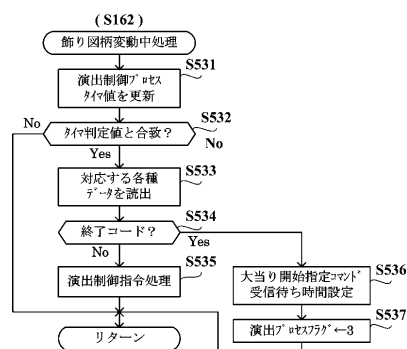
【図 5 5】



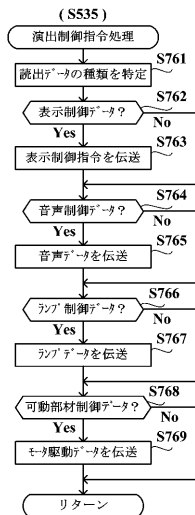
【図 5 6】



【図 5 7】



【図 58】



【図 59】

(A) 予告パターン決定割合 (表示系予告CAY1)

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

(B) 予告パターン決定割合 (表示系予告CAY2)

変動パターン	表示系予告パターン				
	予告なし	YAP2-1	YAP2-2	YAP2-3	YAP2-4
非リチPA1-1など(ハズレ)	1009/1009	0	0	0	0
ノーマルPA2-1など(ハズレ)	409/1009	0	400/1009	200/1009	0
スーパ-PA3-1など(ハズレ)	159/1009	0	200/1009	650/1009	0
スーパ-PA4-1など(大当たり)	59/1009	50/1009	100/1009	400/1009	400/1009
特殊PG1-1(通常時)	509/1009	300/1009	0	150/1009	50/1009
特殊PG1-4~PG1-5(通常時)	209/1009	0	300/1009	500/1009	0
特殊PG1-6~PG1-7(通常時)	208/1009	1/1009	300/1009	500/1009	0
特殊PG2-1PG2-2(確変時)	459/1009	50/1009	100/1009	400/1009	0
特殊PG3-1(時短時)	409/1009	50/1009	100/1009	400/1009	50/1009

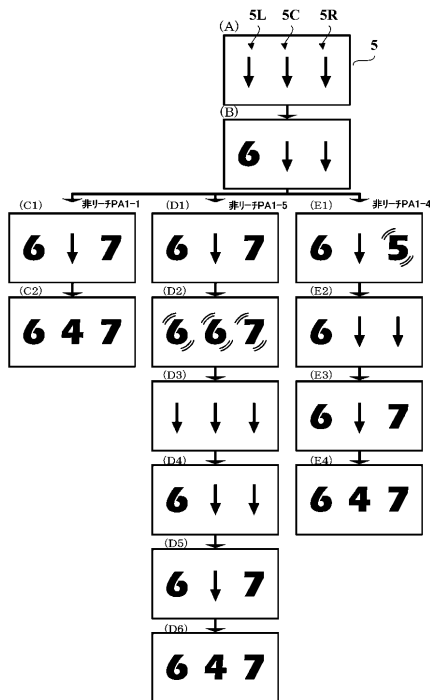
(C) 予告パターン決定割合 (表示系予告CAY3)

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

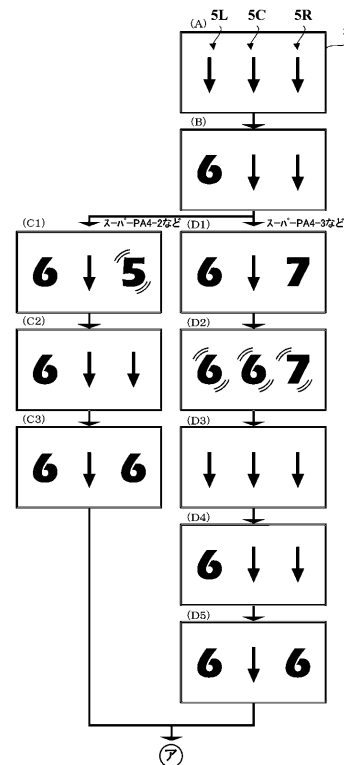
(D) 予告パターン決定割合 (部材系予告CBY1)

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

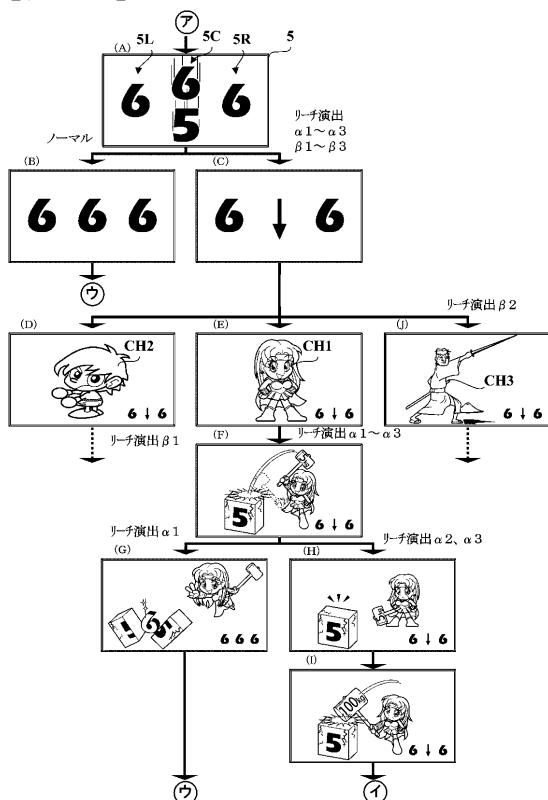
【図 60】



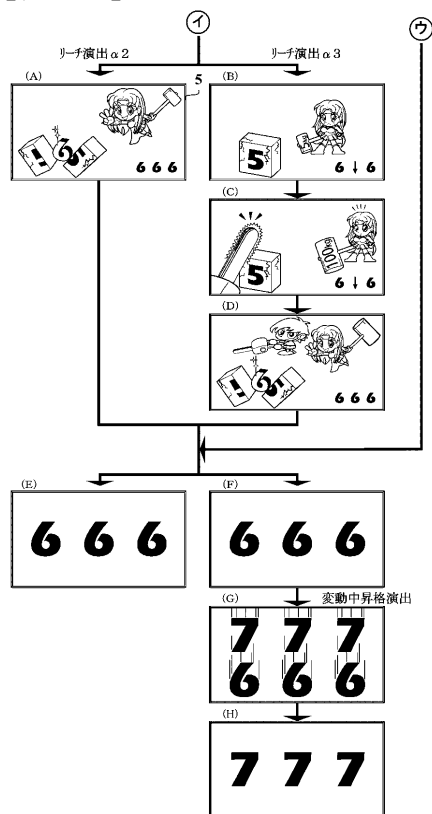
【図 61】



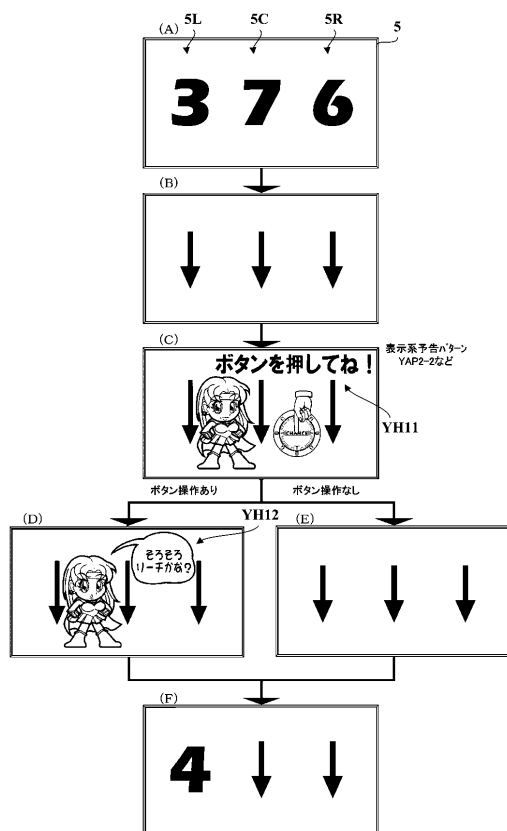
【図 6 2】



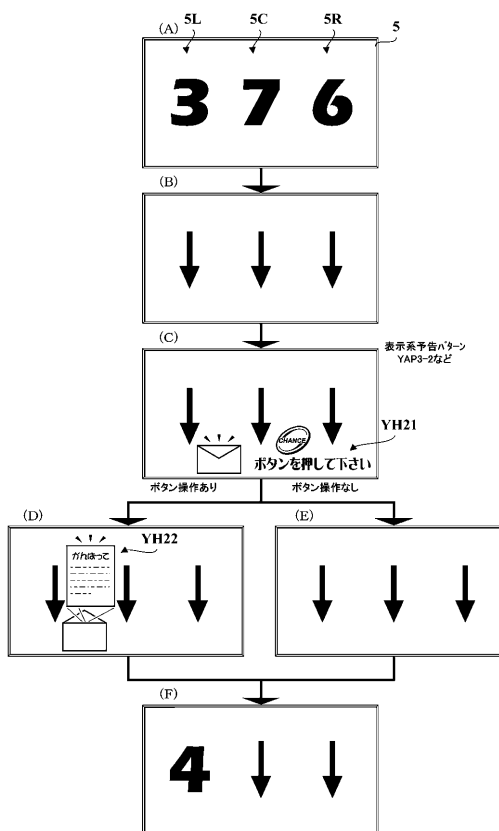
【図 6 3】



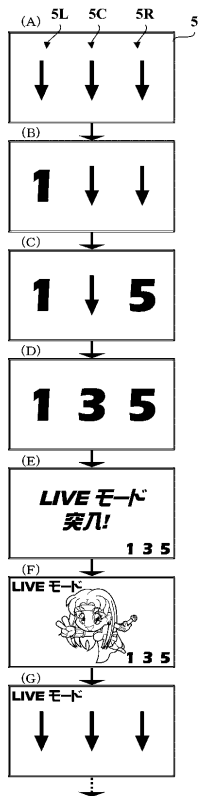
【図 6 5】



【図 6 6】



【図 67】



【図 68】

突然大当り変動パターン			内容
大当り種別	突然PT1-1	擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当り	
	突然PT1-2	擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当り	
	突然PT2-1	擬似連(再変動1回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当り	
	突然PT2-2	擬似連(再変動1回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当り	
	突然PT3-1	擬似連(再変動2回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当り	
	突然PT3-2	擬似連(再変動2回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当り	
	突然PT4-1	擬似連(再変動3回)→擬似連チャンス目停止→右図柄滑り→大当り	
	突然PT4-2	擬似連(再変動3回)→擬似連チャンス目停止→左図柄滑り→大当り	

【図 69】

大当り変動パターン種別決定テーブル 201A			大当り変動パターン種別決定テーブル 201C		
合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別	合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1~74	ノーマルCA3-1	0~2	1~74	ノーマルCA3-1
	75~200	スーパ-CA3-2		75~200	スーパ-CA3-2
	201~220	スーパ-CA3-3		201~215	スーパ-CA3-3
	221~241	突然CA5-1		216~241	突然CA5-1
3~5	1~74	ノーマルCA3-1	3~5	1~74	ノーマルCA3-1
	75~200	スーパ-CA3-2		75~200	スーパ-CA3-2
	201~210	スーパ-CA3-3		201~205	スーパ-CA3-3
	211~241	突然CA5-1		206~241	突然CA5-1
6~8	1~74	ノーマルCA3-1	6~8	1~74	ノーマルCA3-1
	75~199	スーパ-CA3-2		75~199	スーパ-CA3-2
	200	スーパ-CA3-3		191~195	スーパ-CA3-3
	201~241	突然CA5-1		196~241	突然CA5-1

大当り変動パターン種別決定テーブル 201B			大当り変動パターン種別決定テーブル 201D		
合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別	合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1~38	ノーマルCA3-1	0~2	1~74	ノーマルCA3-1
	39~123	スーパ-CA3-2		75~200	スーパ-CA3-2
	124~220	スーパ-CA3-4		201~215	スーパ-CA3-4
	221~241	突然CA5-1		216~241	突然CA5-1
3~5	1~38	ノーマルCA3-1	3~5	1~74	ノーマルCA3-1
	39~123	スーパ-CA3-2		75~200	スーパ-CA3-2
	124~200	スーパ-CA3-4		201~205	スーパ-CA3-4
	201~241	突然CA5-1		206~241	突然CA5-1
6~8	1~38	ノーマルCA3-1	6~8	1~74	ノーマルCA3-1
	39~123	スーパ-CA3-2		75~190	スーパ-CA3-2
	124~180	スーパ-CA3-4		191~195	スーパ-CA3-4
	181~241	突然CA5-1		196~241	突然CA5-1

【図 70】

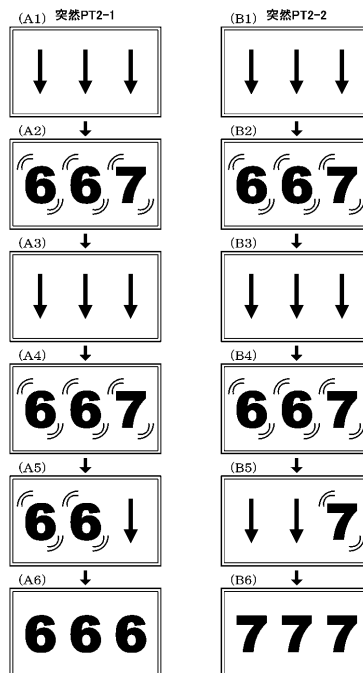
大当り変動パターン種別決定テーブル 202A			大当り変動パターン種別決定テーブル 203A		
合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別	合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1~24	ノーマルCA3-1	0~2	1~74	ノーマルCA3-1
	25~215	スーパ-CA3-2		75~120	スーパ-CA3-2
	216~241	突然CA5-1		121~150	スーパ-CA3-3
	1~24	ノーマルCA3-1		151~241	突然CA5-1
3~5	25~205	スーパ-CA3-2	3~5	1~74	ノーマルCA3-1
	206~241	突然CA5-1		75~200	スーパ-CA3-2
	1~24	ノーマルCA3-1		201~215	スーパ-CA3-4
	25~195	スーパ-CA3-2		216~241	突然CA5-1
6~8	196~241	突然CA5-1	6~8	1~16	スーパ-CA3-1
				17~100	スーパ-CA3-5
				101~118	スーパ-CA3-6
				119~192	スーパ-CA3-1

大当り変動パターン種別決定テーブル 202B			大当り変動パターン種別決定テーブル 203B		
合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別	合計保留記憶数	乱数値MR4	変動パターン種別
0~2	1~16	スーパ-CA3-1	0~2	1~38	ノーマルCA3-1
	17~100	スーパ-CA3-5		39~123	スーパ-CA3-2
	101~118	スーパ-CA3-6		124~150	スーパ-CA3-4
	119~192	スーパ-CA3-1		151~241	突然CA5-1
3~5	193~216	スーパ-CA3-2	3~5	1~16	スーパ-CA3-1
	216~241	突然CA5-1		17~95	スーパ-CA3-5
	1~16	スーパ-CA3-1		96~108	スーパ-CA3-6
	17~100	スーパ-CA3-5		109~177	スーパ-CA3-1
6~8	101~118	スーパ-CA3-6	6~8	178~195	スーパ-CA3-2
	119~192	スーパ-CA3-1		196~241	突然CA5-1
	193~205	スーパ-CA3-2			
	206~241	突然CA5-1			

【図 71】

選択状態	変動時指定ハッパ値	大当り種別ハッパ値	選択するテーブル
通常状態	1	0	201A
		1	201B
	2	2	132C
		0	201C
確変状態	1	1	201D
		0	202A
	2	1	202B
		2	132F
時短状態	1	0	202A
		1	202B
	2	0	203A
		1	203B

【図 72】



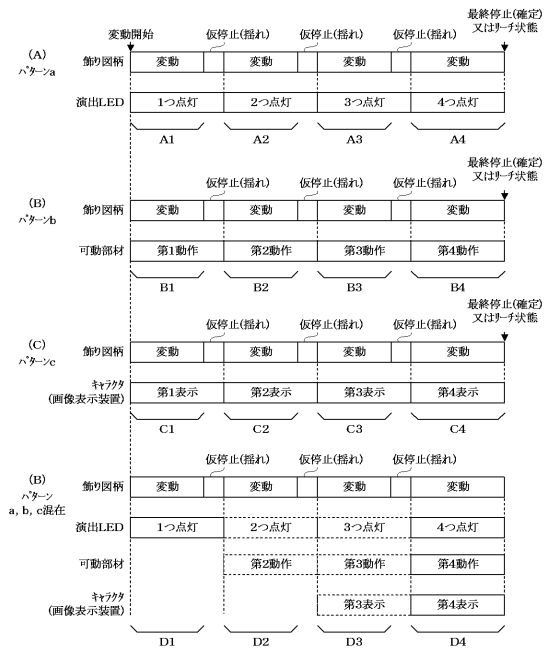
【図 7 3】

擬似連パターン決定テーブル

210

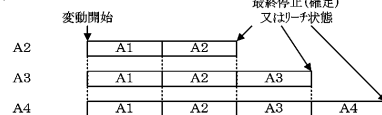
変動パターン	乱数値SR9	擬似連パターン
非リチPA1-5 (ハズレ時)	1~90	A2
	91~98	B2
	99, 100	C2
ス-パ-PA3-3 (ハズレ時)	1~80	A3
	81~90	B3
	91~97	C3
ス-パ-PA3-6 (ハズレ時)	98~100	D3-1
	1~70	A3
	71~80	B3
ス-パ-PB3-3 (ハズレ時)	81~95	C3
	96~100	D3-1
ス-パ-PB3-3 (ハズレ時)	1~60	A4
	61~75	B4
	76~99	C4
ス-パ-PA4-3 (当り時)	100	D4-1
	1~10	A3
	11~20	B3
ス-パ-PA4-6 (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

【図 7 4】

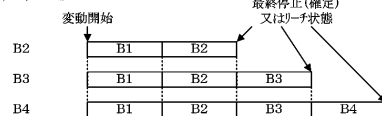


【図 7 5】

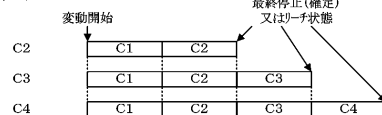
(A) パターンa



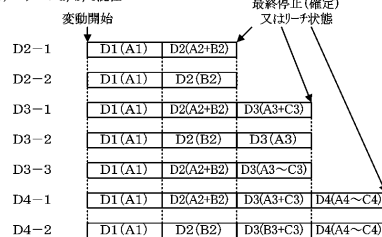
(B) パターンb



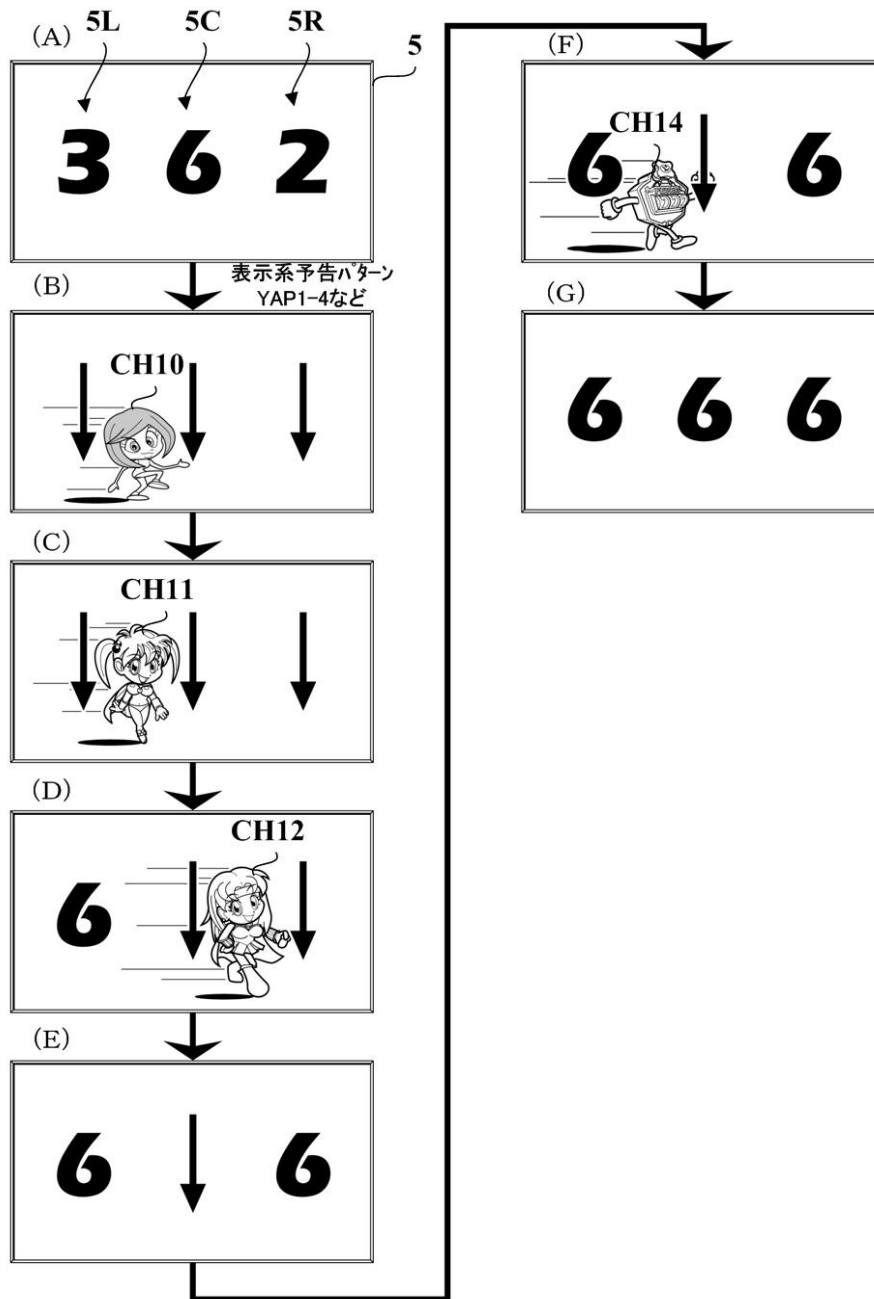
(C) パターンc



(D) パターンa, b, c混在



【図 6 4】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2007-061119 (JP, A)
特開2006-280785 (JP, A)
特開2003-265762 (JP, A)
特開2004-41318 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02