(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6466997号
(P6466997)
(45)発行日　平成31年2月6日(2019.2.6)　(24)登録日　平成31年1月18日(2019.1.18)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 112 頁)

(21)出願番号　特願2017-113067(P2017-113067)
(22)出願日　平成29年6月8日(2017.6.8)
(62)分割の表示　特願2011-235515(P2011-235515)の分割
原出願日　平成23年10月26日(2011.10.26)
(65)公開番号　特開2017-148631(P2017-148631A)
(43)公開日　平成29年8月31日(2017.8.31)
審査請求日　平成29年6月8日(2017.6.8)

前置審査

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　堀　圭史

(56)参考文献　特開２０１１－０１９６７４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－０５１７４７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１７２７５７（ＪＰ，Ａ）

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】
複数の識別情報の変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御するかを決定する決定手段と、
前記決定手段の決定結果に基づいて、複数の識別情報の変動表示を開始し表示結果を導出表示させる変動表示実行手段と、
前記決定手段の決定結果に基づいて、複数の識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに繰り返される複数の識別情報の変動表示において予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、を備え、
複数の識別情報の変動表示は、特殊演出を実行して繰り返され、
複数の識別情報の変動表示が開始されて表示結果が導出表示されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を１回実行する特別予告演出実行手段と、
複数の識別情報の変動表示に関する情報に対応した保留情報を表示する表示制御手段と、
動作可能な可動部材と、をさらに備え、
少なくとも前記可動部材が動作しているときに、前記可動部材と重複しない領域に保留情報が表示され、
複数の識別情報の変動表示は、前記特殊演出として、複数の識別情報の全てを仮停止する演出と複数の識別情報のうちの一部を仮停止する演出と、のうちいずれかを実行して繰

り返され、
前記特殊演出として仮停止される識別情報の数が多いほど、前記有利状態に制御される期待度が高い、
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、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、所定の入賞領域（始動入賞口）に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能に構成されたものがある。
【０００３】
このような遊技機としては、識別情報の可変表示を開始した後、表示結果を導出表示させるまでの間に、識別情報を一旦仮停止させ、その後仮停止した識別情報の可変表示を再開させる演出（いわゆる擬似連）を実行する遊技機がある。このような擬似連を行うたびにステップアップ予告演出を実行する遊技機も知られている（例えば特許文献１参照）。
【０００４】
また、大当り遊技状態に制御される可能性があることを報知する予告演出の１つとして、大当り遊技状態に制御されることが確定したことを報知する一発告知予告を実行する遊技機も提案されている（例えば特許文献２参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【特許文献１】特開２０１０－５２８３号公報
【特許文献２】特開２０１０－５１７４７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
特許文献１の遊技機のように、予告演出を繰り返し実行する遊技機において、一発告知予告のような１回実行すれば足りる演出やはでな予告演出を実行すると、演出が煩わしくなり、遊技の興趣が低下するおそれがある。
【０００７】
本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、予告演出を実行する遊技機において、演出が煩わしくなることを防止することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、複数の識別情報の変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、前記有利状態に制御するかを決定する決定手段と、前記決定手段の決定結果に基づいて、複数の識別情報の変動表示を開始し表示結果を導出表示させる変動表示実行手段と、前記決定手段の決定結果に基づいて、複数の識別情報の変動表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに繰り返される複数の識別情報の変動表示において予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、を備え、複数の識別情報の変動表示は、特殊演出を実行して繰り返され、複数の識別情報の変動表示が開始されて表示結果が導出表示されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告

演出を１回実行する特別予告演出実行手段と、複数の識別情報の変動表示に関する情報に対応した保留情報を表示する表示制御手段と、動作可能な可動部材と、をさらに備え、少なくとも前記可動部材が動作しているときに、前記可動部材と重複しない領域に保留情報が表示され、複数の識別情報の変動表示は、前記特殊演出として、複数の識別情報の全てを仮停止する演出と複数の識別情報のうちの一部を仮停止する演出と、のうちいずれかを実行して繰り返され、前記特殊演出として仮停止される識別情報の数が多いほど、前記有利状態に制御される期待度が高い、ことを特徴とする。

さらに、上記目的を達成するため、他の態様の遊技機は、変動表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２３９の処理を実行する部分など）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、導出表示演出を実行してから変動表示の表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６２の処理において、画像表示装置５に飾り図柄を停止表示させる部分など。画像表示装置５において、飾り図柄をリーチ状態としてから「リーチハズレ」または「大当り」の表示結果を導出表示させる部分。あるいは、リーチ状態とせずに「非リーチハズレ」の表示結果を導出表示させる部分。飾り図柄の変動のみならず、リーチ演出においてキャラクタ画像を表示させることなども含む。）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、変動表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに繰り返される変動表示において予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７０１における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、図４２（Ａ）～（Ｋ）、図４３（Ａ）～（Ｊ）、図４４（Ａ）～（Ｌ）に示すように予告演出を繰り返し実行する部分など）と、を備え、変動表示は、特殊演出を実行して繰り返され、変動表示が開始されて前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を１回実行する特別予告演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ７０２～Ｓ７０４における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、図４２（Ｌ）、図４３（Ｋ）、（Ｌ）、図４４（Ｋ）に示すような特別予告演出を実行する部分など）と、未だ開始していない変動表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段に記憶された前記保留情報に対応した保留特定情報を保留表示領域に表示する保留表示制御手段と、動作可能な可動部材と、をさらに備え、前記可動部材が動作しているときに、前記保留表示領域とは異なる領域に前記保留記憶手段に記憶された前記保留情報に対応した保留特定情報が表示され、前記予告演出実行手段が所定回数繰り返し実行する前記予告演出の演出態様であって、繰り返すまでの期間が異なる演出態様を複数種類から決定する演出態様決定手段をさらに備え、前記予告演出の演出態様は期待度に応じて異なる割合により決定されることを特徴とする。

このような構成によれば、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【０００９】

前記特別予告演出実行手段は、前記予告演出と比べて大きい音、及び／または、高い照度の光を用いる前記特別予告演出を実行する（例えば例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ８２３における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、遊技効果ランプ９を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより最大音量の音声を出力させる大当り確定報知演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、大きい音、及び／または、高い照度の光を用いる特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【００１０】

前記特別予告演出実行手段は、前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定された場合のみに前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ

８２３における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、大当り確定報知演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御されることを報知する特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【００１１】

前記特別予告演出実行手段は、前記予告演出実行手段により前記所定回数目の前記予告演出が実行されるときに、前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６２の処理において、連続演出の最後の繰り返し時に特別予告演出で実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、特別予告演出が分かりやすくなり遊技の興趣が向上する。

【００１２】

前記予告演出実行手段は、可動部材を所定の初期位置から所定範囲未満動作させる予告演出（例えば「煽りのみ」または「第１態様」の可動物予告演出）を実行可能であり、前記特別予告演出実行手段は、前記可動部材を前記初期位置から前記所定範囲以上動作させる前記特別予告演出（例えば「第２態様」の可動物予告演出）を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６４３における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、可動物予告演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動部材を所定範囲以上動作させた後に初期位置に戻らなくなり演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【００１３】

変動表示手段は、始動領域（例えば普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことにより変動表示の実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２３１にてＹｅｓと判定したことなど）に基づいて、前記識別情報の変動表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、変動表示を行う権利を所定の上限数まで保留記憶する保留記憶手段（例えば第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂ、演出制御保留記憶部１９５など）と、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御する権利が記憶されているか否かを判定する判定手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６２１～Ｓ６２３の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記識別情報を変動表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、当該変動表示に対する前記決定手段の決定結果に基づいて前記予告演出を実行し（例えば図４２（Ａ）～（Ｋ）、図４３（Ａ）～（Ｊ）、図４４（Ａ）～（Ｌ）に示すように予告演出を繰り返し実行し）、前記特別予告演出実行手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６２４における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、先読予告演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、保留記憶手段に有利状態に制御する権利が記憶されているか否かを予告する特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【００１４】

前記変動表示手段は、始動領域（例えば普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことにより変動表示の実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２３１にてＹｅｓと判定したことなど）に基づいて、前記識別情報の変動表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、変動表示を行う権利を所定の上限数まで保留記憶する保留記憶手段（例えば第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂ、演出制御保留記憶部１９５など）と、前記変動表示手段における所定の保留表示領域に、所定の保留特定情報を前記保留記憶手段に記憶された権利の数を特定可能に表示する保留表示制御手段（例えば、始動入賞記

憶表示エリア５Ｈにおいて、変動表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示を行う部分）と、をさらに備え、前記予告演出または前記特別予告演出の少なくとも１つは可動部材（例えばシャッタ３８Ｈ，３８Ｌなど）を前記変動表示手段における前記保留表示領域に重畳しない非重畳位置から該変動表示手段における前記保留表示領域の少なくとも一部に重畳する重畳位置に動作させるもの（例えば、図５１（Ｄ２）、（Ｅ２）に示すように、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌを動作させる演出）であり、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記所定の保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記所定の保留表示領域を前記重畳位置にある前記可動部材と重畳しない位置に変更する（例えば図５１（Ｃ）に示すように、始動入賞記憶表示エリア５Ｈを移動する）ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記所定の保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記所定の保留表示領域を前記変動表示手段から消去する（例えば図５２（Ｃ）に示すように、始動入賞記憶表示エリア５Ｈを消去する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動物が可動したときに保留表示領域に少なくとも一部が重畳する可能性がある場合に、保留表示領域が重畳位置にある可動物と重畳しない位置に変更されるため、保留記憶された権利の数を遊技者に誤って認識されることがなく、遊技者に不信感を与えることを防ぐことができる。

【００１５】

前記可動部材が動作する場合は当該動作の前に、前記可動部材が動作しない場合でも所定の割合で、前記可動部材が動作する可能性を示唆する可動示唆演出を実行する可動示唆演出実行手段（例えば、図５１（Ｄ１）、（Ｅ１）に示すような演出）をさらに備え、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記所定の保留表示領域を前記重畳位置にある前記可動部材と重畳しない位置に変更する（例えば図５１（Ｃ）に示すように、始動入賞記憶表示エリア５Ｈを移動する）ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記所定の保留表示領域を前記変動表示手段から消去する（例えば図５２（Ｃ）に示すように、始動入賞記憶表示エリア５Ｈを消去する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動示唆演出が実行されるときには、該可動示唆演出後に可動演出が実行される場合でも実行されない場合でも一様に保留表示領域の位置が変更されるため、保留特定情報の表示状況により可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興趣が低減することを防止できる。

【図面の簡単な説明】

【００１６】

【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】変動パターン及び変動パターン種別を例示する図である。
【図７】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図８】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図９】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１０】変動パターン決定テーブルの構成例などを示す図である
【図１１】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１２】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１３】連続演出種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１４】連続演出パターン、予告演出パターンの一覧を示す図である。

【図１５】連続演出パターン決定テーブル、予告演出パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１６】演出制御パターンの構成例などを示す図である。
【図１７】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１８】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１９】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図２０】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２１】入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２２】入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２３】変動パターン共通範囲の一例を示す説明図である。
【図２４】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２５】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２６】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２７】大当り終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図２８】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２９】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】演出制御保留記憶部の構成例を示す図である。
【図３１】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３２】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３３】最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３４】可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】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３６】連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】大当り確定報知演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図３８】先読予告演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図３９】可動物予告演出設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
【図４０】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４１】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】連続演出（擬似連）の表示動作例を示す図である。
【図４３】連続演出（予告連）の表示動作例を示す図である。
【図４４】連続演出（すべり擬似連）の表示動作例を示す図である。
【図４５】予告演出の表示動作例を示す図である。
【図４６】変動パターン共通範囲の変形例を示す説明図である。
【図４７】シャッタユニットの構造を示す概略分解斜視図である。
【図４８】（ａ）はシャッタ３８Ｈと左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｌと左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。
【図４９】（ａ）はシャッタ３８Ｈと右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｌと右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。
【図５０】（ａ）はシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが格納位置に位置している状態を示す概略図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが前面位置に位置している状態を示す概略図である。
【図５１】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。
【図５２】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。
【図５３】変形例の可動物予告演出の表示動作例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１７】
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。

【００１８】

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４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示、変動表示）する。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるもの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、「－」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４Ａ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４Ｂにより可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

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対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアは、画像表示装置５の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。このように、画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲーム、又は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表

示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、表示結果を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。

【００２２】

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。

【００２３】

「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）。

【００２４】

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。

【００２５】

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

【００２６】

「左」及び「右」の色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂにて可変表示される色図柄には、例えば４種類の図柄（例えば「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」など）が含まれていればよい。色図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」の色図柄それぞれに対して、「１」～「４」の図柄番号が付されている。特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」であるか「ハズレ」であるかなどに対応して、予め定められた色図柄が停止表示されればよい。

【００２７】
画像表示装置５の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア５Ｈが配置されている。始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当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。

【００２８】
一例として、始動入賞記憶表示エリア５Ｈには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第１始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの始動条件（第１始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの１つ（例えば非表示となっている第１始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位）を白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）が成立したときには、例えば第１始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位における表示を除去するとともに、第１始動入賞に対応する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、白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第１始動入賞に対応する表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。第２始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの始動条件（第２始動条件）が成立したときには、通常非表示（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第２始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位）を白色表示に変化させる。その後、第２特図を用いた特図ゲームの開始条件（第２開始条件）が成立したときには、例えば第２始動入賞に対応する表示部位のうち左端の表示部位における表示を除去するとともに、第２始動入賞に対応する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、白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第２始動入賞に対応する表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。なお、この実施の形態では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈに８つの表示部位が設けられており、そのうち左側の４つが第１始動入賞に対応する表示部位となっており、右側の４つが第２始動入賞に対応する表示部位となっており、いずれの始動入賞に対応する保留記憶かを特定可能である。

【００２９】
なお、始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア５Ｈに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図１に示す例では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第１保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第２保留記憶数を特定可能に表示する。第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂはそれぞれ、例えば第１保留記憶数と第２保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「４」）に対応した個数（例えば４個）のＬＥＤを含んで構成されている。

【００３０】
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。

【００３１】

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。

【００３２】

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。

【００３３】

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

るときには、第２保留記憶数が１減算（デクリメント）される。なお、第１保留記憶数と第２保留記憶数との加算値は、合計保留記憶数ということもあれば、特図保留記憶数ということもある。

【００３４】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器２０は、例えば「０」～「９」を示す数字や「－」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、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。なお、普通図柄表示器２０は、「０」～「９」を示す数字や「－」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（又は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（又は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。

【００３５】

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。

【００３６】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【００３７】

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）する打球供給皿が設けられている。打球供給皿を形成する部材には、遊技者により操作可能な操作部３０が取り付けられている。操作部３０は、遊技者から見て奥・手前・左・右（前後左右）といった予め定められた複数の方向（例えば４方向）のうちから選択した方向を押下操作することが可能な押しボタンスイッチからなる平面視で円形の操作ボタン３２と、操作ボタン３２の周囲に設けられて回転操作することが可能なダイヤル（ジョグダイヤル）からなる平面視で環状の操作ダイヤル３３という、複数の操作部を含んで構成されている。操作ボタン３２は、前後左右の４方向以外に、全体を下方向にも押下操作が可能である。すなわち、遊技者は、操作ボタン３２に対して、パチンコ遊技機１に向いた状

態で前後左右の４方向から１つの方向を選択的に押下する押下方向選択操作と、方向選択操作以外に操作ボタン３２全体を下方に押下する全体押下決定操作とを、行うことができる。また、遊技者は、操作ダイヤル３３に対して、右回り（時計回り）あるいは左回り（反時計回り）のうち１つの回転方向へと選択的に回転させる回転方向選択操作を行うことができる。操作ボタン３２や操作ダイヤル３３に対してなされた遊技者の操作行為は、それぞれ図２に示す操作検出スイッチ３１によって検出される。

【００３８】

なお、操作部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、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、操作部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。

【００３９】

操作ボタン３２において、前方向（奥側）を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機１に向かった状態で操作ボタン３２の奥側部分）を、前方向部（奥方向部）と称する。操作ボタン３２において、後方向（手前側）を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機１に向かった状態で操作ボタン３２の手前側部分）を、後方向部（手前方向部）と称する。操作ボタン３２において、左方向を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機１に向かった状態で操作ボタン３２の左側部分）を、左方向部と称する。操作ボタン３２において、右方向を選択するために操作される部分（遊技者がパチンコ遊技機１に向かった状態で操作ボタン３２の右側部分）を、右方向部と称する。

【００４０】

遊技機用枠３において打球供給皿を形成する部材には、操作部３０の他に、所定のカードユニットを介して遊技球の貸出を受ける際に操作する球貸スイッチ９１や、プリペイドカードなどの返却を受ける際に操作する返却スイッチ９２等が取り付けられている。例えば、球貸スイッチ９１や返却スイッチ９２は、打球供給皿にて操作部３０が取り付けられている面と同一面上にて、その面よりも凹んだ位置に配置されていればよい。これにより、遊技者が操作部３０の操作を行っているときに、誤って球貸スイッチ９１や返却スイッチ９２を押下してしまう事態を防止できる。

【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、普図変動時間となる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。なお、通過ゲート４１を遊技球が通過したときに、普図ゲームを実行せずに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ようにしてもよい。

【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。

【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、特図変動時間となる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（特図表示結果）を導出表示する。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、「２」を示す数字を小当り図柄とし、「－」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【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）あるいは規定数（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遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行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回のラウンド遊技を終了させる。１５ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、第１ラウンド数（例えば「１５」）となる。ラウンド遊技の実行回数が「１５」となる１５ラウンド大当り状態における遊技は、１５回開放遊技とも称される。このような１５ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに１５個の出玉が得られる。なお、１５ラウンド大当り状態は、第１特定遊技状態ともいう。

【００４５】

１５ラウンド大当り状態におけるラウンド遊技において、規定数の入賞球が発生せずに所定期間が経過してラウンド遊技が終了することは、規定数の入賞球が発生した場合よりも得られる出玉が少ないので、遊技者にとって好ましくない状況である。このように、ラウンド遊技において所定期間が経過することをフルオープンともいう。また、１５ラウンド大当り状態におけるラウンド遊技において、例えば、規定数に達する際に２以上の遊技球が入賞する場合や規定数の入賞を検出する前に次の入賞があった場合など、規定数を超える数（例えば１１個など）の入賞球が発生する場合がある。この場合、規定数の入賞球が発生した場合よりも得られる出玉が多くなるので、遊技者にとって好ましい状況である。

【００４６】
特図ゲームにおける確定特別図柄として２ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される少ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）では、各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、１５ラウンド大当り状態における第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒間）となる。また、２ラウンド大当り状態では、ラウンド遊技の実行回数が、１５ラウンド大当り状態における第１ラウンド数よりも少ない第２ラウンド数（例えば「２」）となる。なお、２ラウンド大当り状態では、ラウンド遊技の実行回数が第２ラウンド数となるように制御されればよく、それ以外の制御は１５ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンド遊技の実行回数が「２」となる２ラウンド大当り状態における遊技は、２回開放遊技とも称される。２ラウンド大当り状態では、各ラウンド遊技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期間又は第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。

【００４７】
このような２ラウンド大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞すれば１５個の出玉が得られるが、大入賞口の開放期間が第２期間（０．５秒間）であって、非常に短い。そのため、２ラウンド大当り状態は実質的には出玉が得られない大当り遊技状態である。なお、２ラウンド大当り状態は、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り遊技状態は、多ラウンド特定遊技状態としての大当り遊技状態に比べて、ラウンド遊技の実行回数が少ないものに限定されず、例えばラウンド遊技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り遊技状態は、各ラウンド遊技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、ラウンド遊技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。

【００４８】
また、１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１５ラウンド大当り状態が終了した後には、特別遊技状態の１つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や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ラウンド大当り図柄は、非確変大当り図柄（「通常大当り図柄」ともいう）と称される。また、１５ラウンド大当り図柄のうち非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非確変大当り」（「１５Ｒ通常大当り」ともいう）と称される。

【００４９】
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時間短縮制御とともに、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りなく、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、１５ラウンド大当り図柄のうち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に予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

【００５０】

小当り図柄となる「２」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後には、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、２ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置７を第２期間にわたり第１状態（開放状態）とする動作が、第２回数（第２ラウンド数に等しい実行回数）に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、２ラウンド大当り状態と同様に、特別可変入賞球装置７を第１状態とする期間が第２期間となることと、第１状態とする動作の実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。可変入賞動作により特別可変入賞球装置７を第１状態とする回数が「２」である小当り遊技状態における遊技は、２ラウンド大当り状態における遊技と同様に、２回開放遊技とも称される。なお、２ラウンド大当り状態における各ラウンド遊技で特別可変入賞球装置７とは別個に設けられた入賞球装置を第１状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、２ラウンド大当り状態と同様の態様で、その入賞球装置を第１状態に変化させるようにすればよい。

【００５１】

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と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。

【００５２】

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、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「７」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部又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。

【００５３】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置５の表示画面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、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。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、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、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８Ｌ、８Ｒによる音声出力動作や、遊技効果ランプ９などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り信頼度）が高くなる。

【００５４】

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、「連続演出」や「滑り」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。

【００５５】

「連続演出」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回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、所定の演出動作が所定回数（例えば２回～４回）繰り返し実行される。この実施の形態では、演出態様の異なる３種類（「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」）の連続演出が実行可能になっている。連続演出が繰り返されるときには、所定の特殊演出が実行され、連続演出の種別に応じて、実行される特殊演出が異なる。

【００５６】

「擬似連」の連続演出では、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回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を一旦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。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、図３（Ａ）に示すような特殊組合せの擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示される。このように「擬似連」の連続演出では、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８が仮停止表示されることが特殊演出となる。ここで、図３（Ａ）などに示す「左図柄」は「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止表示される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示される飾り図柄である。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。「擬似連」の連続演出において、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。

【００５７】

「予告連」の連続演出では、後述するような予告演出（例えばステップアップ動作やキャラクタ表示など）を開始させた後に、画像表示装置５をブラックアウト（暗転）させるなどして、予告演出を一旦中断させる。そして、その後、画像表示装置５のブラックアウトを終えて、再度予告演出を最初から実行させる。このような演出動作を所定回数繰り返す。このように「予告連」の連続演出では、画像表示装置５をブラックアウト（暗転）させることが特殊演出となる。なお、「予告連」の連続演出されている間は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの飾り図柄の変動は継続して行われる。「予告連」の連続演出では、予告演出を１回～３回最初から開始し直されることで、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、あたかも予告演出が２回～４回開始されたかのように見せることができる。

【００５８】

「すべり擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ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１つの飾り図柄表示エリア（例えば「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演出動作を所定回数繰り返す演出表示が行われる。即ち、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒが、「仮停止表示→滑り→再変動」という演出動作を所定回数繰り返す。このように「すべり擬似連」の連続演出では、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒの飾り図柄が滑って再変動することが特殊演出となる。「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止表示させる飾り図柄は、通常使用される「１」～「８」の数字を示す飾り図柄ではなく、「Ａ」、「Ｂ」、「Ｃ」などの英文字を示す特殊な図柄としてもよい。そして、「すべり擬似連」を繰り返すごとに、「Ａ」→「Ｂ」→「Ｃ」となるようにして、繰り返しの回数を図柄により把握できるようにしてもよい。「すべり擬似連」の連続演出において、「仮停止表示→滑り→再変動」という演出動作が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。

【００５９】

「連続演出」の可変表示演出では、繰り返し回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。特殊演出が実行されることにより、遊技者は、「連続演出」であることや繰り返し回数を把握できるようになり、繰り返し回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる期待感が高められる。なお、繰り返し回数に応じて、特殊演出の演出態様（例えば「擬似連」や「すべり擬似連」おいて表示される図柄、「予告連」における予告演出の中断のさせ方）を変化させて、繰り返し回数を遊技者が認識できるようにしてもよい。さらに、次回が最後の繰り返しである場合には、特定の演出態様の特殊演出を実行するようにして、次回が最後の繰り返しであることを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【００６０】

「連続演出」の可変表示演出が実行される際には、初回を含む演出の繰り返しに伴って、関連する表示演出などによる演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用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てもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用ＬＥＤの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用ＬＥＤのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、遊技領域の内部又は外部に設けられた可動部材３４が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の連続演出による各変動表示（初回変動を含む）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といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用ＬＥＤの点灯や点滅、可動部材３４の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、１種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当り」となる可能性や、「１５Ｒ確変大当り」となる可能性が高まるようにしてもよい。このような演出を実行することで、遊技者に繰り返し回数を認識させることができるようになり、遊技者の期待感を高めることができる。

【００６１】

このような演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力や、遊技効果ランプ９といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材３４など）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置５に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置５においてキャラクタ画像ではなく文字表示を

変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される演出とは別に、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時など特殊演出を実行時に、例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力や、遊技効果ランプ９などの発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことなどを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【００６２】

「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」又は「２」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌと「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒのいずれか一方又は双方）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。

【００６３】

こうした飾り図柄の可変表示動作を利用した可変表示演出としては、「連続演出」や「滑り」の他にも、例えば「発展チャンス目」や「発展チャンス目終了」、「チャンス目停止後滑り」といった、各種の演出動作が実行されてもよい。ここで、「発展チャンス目」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。これにより、発展チャンス目を構成する飾り図柄が仮停止表示されたときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。また、「発展チャンス目終了」の可変表示演出では、飾り図柄の可変表示が開始された後に、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として導出表示させる演出表示が行われる。「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出では、「擬似連」の可変表示演出と同様に、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、「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のいずれかとなるハズレ組合せ（特殊組合せ）の飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、「擬似連」の可変表示演出とは異なり、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの一部にて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が行われる。

【００６４】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒ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（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて飾り図柄が停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「キャラクタ予告」や「操作時予告」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（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【００６５】
「キャラクタ予告」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、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。ここで、キャラクタ画像の表示としては、飾り図柄とは別個のキャラクタ画像を静止表示あるいは動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよいし、飾り図柄と一体的に可変表示されるキャラクタ画像を、飾り図柄の可変表示とは異なる表示形態で動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよい。
【００６６】
「操作時予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作部３０に対する所定操作（例えば押下操作や回転操作など）がな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、「操作時予告」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、遊技者による操作部３０への操作行為を促す演出動作であればよい。遊技者による操作部３０への操作行為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力させるもの、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材３４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、遊技者による操作部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部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。
【００６７】
こうした飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作による予告演出としては、「キャラクタ予告」や「操作時予告」の他にも、例えば「ステップアップ動作」といった、各種の演出動作が実行される。ここで、「ステップアップ動作」の予告演出では、一例として、飾り図柄の可変表示中に画像表示装置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あるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出となる他の一例として、飾り図柄の可変表示中に遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材３４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、可動部材３４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あ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「大当り」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出に

おけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「１５Ｒ確変大当り」や「２Ｒ確変大当り」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「１５Ｒ非確変大当り」から「１５Ｒ確変大当り」へと昇格することのうち、少なくともいずれか１つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第２ステップまで行くと「リーチ確定」、第３ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第４ステップまで行くと「大当り確定」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。

【００６８】

また、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」のほかに、可動部材３４を動作させる可動物予告演出が実行される。可動物予告演出は、飾り図柄の可変表示中に、可動部材３４を所定の演出態様で動作させる予告演出である。

【００６９】

また、この実施の形態では、上述のような予告演出とは別に、保留記憶を先読みして、保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留データがあることを予告する先読予告演出が実行される場合がある。先読予告演出となる演出動作は、飾り図柄の可変表示中の所定のタイミングに実行（開始）されるものであればよい。例えば、先読予告演出は、例えば画像表示装置５の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させることによって、保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留データがあることを予告する演出表示が行われる。ここで、キャラクタ画像の表示としては、キャラクタ画像を静止表示あるいは動作表示（アニメーション表示）させるものであってもよい。また、先読予告演出は、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力させるもの、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材３４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。

【００７０】

また、特図表示結果が「大当り」となるときの可変表示中において、特図表示結果が「大当り」となる前に、特図表示結果が「大当り」となることを事前に報知する大当り確定報知演出が実行される場合がある。大当り確定報知演出は、例えば、特別図柄及び飾り図柄の表示結果が導出されるよりも前のタイミングで遊技効果ランプ９を所定の点灯態様で点灯させることにより、「大当り」となることを報知する演出である。なお、大当り確定報知演出は、画像表示装置５の表示画面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、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりするものであってもよい。また、遊技効果ランプ９や画像表示装置５における表示動作のみならず、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力動作などが含まれてもよい。なお、大当り確定報知演出が実行されると「大当り」となることが確定するため、はでな演出とすることが望ましい。例えば、遊技効果ランプ９を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより最大音量の音声を出力させる。大当り確定報知演出は、保留記憶内に「大当り」となる権利があるときに、特図表示結果が「大当り」となることを事前に報知するものであってもよい。

【００７１】

この実施の形態では、「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」といった連続演出が実行されるときには、「キャラクタ予告」、「ステップアップ動作」の予告演出が繰り返し実行される。一方、可動物予告演出、先読予告演出、大当り確定報知演出は、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに１回のみ実行される。可動

物予告演出、先読予告演出、大当り確定報知演出のように、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに１回のみ実行される演出を特別予告演出ともいう。

【００７２】

特別予告演出は、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出とは異なる処理で、その実行の有無や演出態様が決定される予告演出である。例えば、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出とは異なる乱数値を用いてその実行の有無や演出態様が決定される。「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」の予告演出が繰り返し実行される中で、所定の繰り返し回数に達したときにのみ出現する演出態様（例えば、「ステップアップ動作」における所定の段階など）は、特別予告演出に含まれない。

【００７３】

演出が実行された時点で「大当り」となることが確定し、遊技効果ランプ９を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより最大音量の音声を出力させるはでな演出を実行する大当り確定報知演出を１回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【００７４】

保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留データがあることを予告する先読予告演出を１回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【００７５】

また可動部材３４を動作させる可動物予告演出を１回のみ実行するようにしたことで、可動部材３４が所定の初期位置に戻らなくなり、続いて画像表示装置５などで実行される演出に可動部材７５が重なってしまい、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【００７６】

また、これらの特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、連続演出の最後の繰り返しで実行させる。このようにすることで、特別予告演出がわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。なお、特別予告演出は、連続演出の最後の繰り返しにおいて実行するものに限定されず、例えば、連続演出が所定回数繰り返されるうちの特定回数目の繰り返しにおいて（例えば５回繰り返されるうちの３回目の繰り返しにおいて）、特別演出が１回のみ実行されるようにしてもよい。

【００７７】

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。

【００７８】

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、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）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。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【００７９】

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非確変大当り図柄である「３」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り

図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の非確変大当り組合せ（「通常大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。飾り図柄の可変表示が開始されてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて順次飾り図柄が停止表示され、リーチ状態となり、あるいは、リーチ状態とならず表示結果が停止表示される過程の演出を導出表示演出ともいう。ここで、非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、図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄のいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように非確変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、非確変図柄（「通常図柄」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非確変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などに、非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「非確変」（「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「非確変」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、時短状態又は通常状態に制御されることになる。

【００８０】

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「非確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当り種別が「非確変」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、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などに、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。

【００８１】

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、非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ようにしてもよい。このように、非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。非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄や確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、まとめて大当り組合せ（特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【００８２】

確定飾り図柄が非確変大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されてもよい。再抽選演出では、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に非確変大当り組合せとなる飾り

図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、非確変大当り組合せとなる飾り図柄（非確変図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当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実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。

【００８３】

非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、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などにて、確変状態に制御するか否かの報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。なお、大当り中昇格演出と同様の報知演出が、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て実行されてもよい。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実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【００８４】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が非確変大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、画像表示装置５の表示画面にて飾り図柄を可変表示させて非確変図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、確変状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。大当り中昇格演出の一例として、所定のラウンド中に画像表示装置５にゲージ等を表示して、操作ボタン３２の連打を促す演出を実行する。そして、所定期間内に所定回数（例えば１０回など）以上連打された場合に大当り中昇格成功演出を実行し、操作ボタン３２が操作されない場合や、連打の回数が所定回数未満の場合、あるいは大当り種別が「非確変」である場合には大当り中昇格失敗演出を実行する。大当り種別が「確変」である場合に大当り中昇格失敗演出を実行する場合には、その後確変状態であることを認識できない演出モード（潜伏確変状態）に移行してもよいし、最終のラウンドが終了時（エンディング時）に確変状態に移行することを報知するようにしてもよい。

【００８５】

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や、小当り図柄となる「２」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２回開放チャンス目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などに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることもある。特図ゲームにおける確定特別図柄が２ラウンド大当り図柄である「１」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２ラウンド大当り状態に制御され、その２ラウンド大当り状態が終了すると

、確変状態に制御されることになる。

【００８６】

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、飾り図柄の可変表示中に突確モード開始演出が実行されてもよい。突確モード開始演出では、大当り種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始されてもよい。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、２ラウンド大当り状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。突確モードでは、例えば可変表示結果が「大当り」となって確変状態が終了するまで、突確モード中演出が行われる。突確モード中演出では、画像表示装置５の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとすること、飾り図柄の可変表示に伴ってスピーカ８Ｌ、８Ｒから出力される音声を通常の演出モードにおける音声とは異なるものとすること、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯パターンを通常の演出モードにおける点灯パターンとは異なるものとすること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることにより、突確モードであることを遊技者が認識できるように報知すればよい。

【００８７】

確変状態では、例えば「確変中」といった確変状態であることを報知する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、及び／又は、画像表示装置５の表示画面における背景画像や飾り図柄の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとすることなどにより、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

【００８８】

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、電源基板１６、払出制御基板１７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と電源基板１６や払出制御基板１７との間で伝送される各種の制御信号、及び、演出制御基板１２、音声制御基板１３やランプ制御基板１４とスピーカ８、遊技効果ランプ９、操作検出スイッチ３１の間で伝送される各種の制御信号を中継するためドロア中継基板１９も搭載されている。さらに、ドロア中継基板１９とスピーカ８、遊技効果ランプ９、操作検出スイッチ３１の間には、各種の制御信号を中継するため枠中継基板２６が設けられる。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。

【００８９】

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。

【００９０】

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又は一部、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯動作の全部又は一部といった、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。

【００９１】

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。

【００９２】

電源基板１６は、主基板１１や演出制御基板１２などの各種基板や、画像表示装置５や遊技効果ランプ９やスピーカ８などの演出装置に電力を供給する。

【００９３】

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。主基板１１は、各種スイッチからの検出信号を受信すると、各種スイッチに応じた賞球の払い出しを実行させるための賞球信号を払出制御基板１７に送出する。なお、この賞球信号は、電源基板１６を経由して伝送される。払出制御基板１７は、賞球信号を受信すると、球払出装置１８を駆動して賞球信号に応じた賞球を払い出させる。また、主基板１１には、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【００９４】

また、遊技領域の内部又は外部の所定の位置には可動部材３４が設けられる。可動部材３４は、演出制御基板１２の制御により動作する。稼働部材３４を動作させるためのモータなどがドロア中継基板１９、枠中継基板２６を介して演出制御基板１２に接続される。この実施の形態では、後述する予告演出の一つとして可動部材３４を動作させる予告演出が実行される。なお、予告演出以外の演出（リーチ演出など）において、可動部材３４が動作するようにしてもよい。

【００９５】

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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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。

【００９９】

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

とを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【０１００】

コマンド８ＣＸＸＨは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図４（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当り種別）が「非確変」、「確変」、「突確」のいずれとなるかの大当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」となる旨の事前決定結果を示す第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「大当り」で大当り種別が「非確変」となる旨の事前決定結果及び大当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「大当り」で大当り種別が「確変」となる旨の事前決定結果及び大当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「大当り」で大当り種別が「突確」となる旨の事前決定結果及び大当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。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を示す第５可変表示結果通知コマンドである。

【０１０１】

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」、「大当り」及び「小当り」のいずれかと、「大当り」となる場合における大当り種別）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。

【０１０２】

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９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の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対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを遊技状態が通常状態である場合に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを遊技状態が確変状態である場合に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを遊技状態が時短状態である場合に対応した第３遊技状態指定コマンドとすればよい。

【０１０３】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するようにしている。これに対して、飾り図柄停止コマンドの送信は行われないようにしてもよい。この場

合、演出制御基板１２の側では、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応する特図変動時間を特定し、第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信してからの経過時間が特定された特図変動時間に達したときに、主基板１１からの演出制御コマンドを受信しなくても、特図ゲームに対応して実行される演出を終了するための設定が行われるようにすればよい。

【０１０４】

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

【０１０５】

コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態において、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ことを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば１５ラウンド大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１５」）や、２ラウンド大当り状態又は可変入賞動作における大入賞口の開放回数（例えば「１」又は「２」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。なお、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかにかかわりなく、大当り遊技状態や小当り遊技状態の開始時点から、あるいは、飾り図柄の可変表示開始時点から、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態や小当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となっている期間であるか、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であるかに応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１０６】

コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンド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。なお、２ラウンド大当り状態及び／又は小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、２ラウンド大当り状態中及び／又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１０７】

コマンドＢ１ＸＸＨは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されたことに基づき、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。この実施の形態では、第１始動口入賞指定コマンドが、第１始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第１始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば図４（Ｃ）に示すように、第１始動口入賞指定コマンドでは、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが、可変表示結果を「大当り」又は「小当り」となる決定値と合致するか否かや、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データが、１５

ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」と合致するか、「突確」か、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが特 図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを、非リーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「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）とする非リーチ変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＢ１００Ｈは、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第１入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドＢ１０１Ｈは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第２入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドＢ１０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が１５ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」であることを通知する第３入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドＢ１０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「突確」であること、または、可変表示結果が「小当り」を通知する第４入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドＢ１０４Ｈは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第５入賞時判定結果通知コマンドである。

【０１０８】

コマンドＢ２ＸＸＨは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されたことに基づき、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。この実施の形態では、第２始動口入賞指定コマンドが、第２始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第２始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば、図４（Ｃ）に示すように、第２始動口入賞指定コマンドでは、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが、可変表示結果を「大当り」又は「小当り」となる決定値と合致するか否かや、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データが、１５ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」と合致するか、「突確」か、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが特図ゲームの保留記憶数（特図保留記憶数）にかかわらず飾り図柄の変動パターンを、非リーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「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）とする非リーチ変動パターン共通範囲内であるか否か、スーパーリーチ変動パターン（例えば可変表示結果が「ハズレ」でスーパーリーチを伴う変動パターン）とするスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であるか否かに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＢ２００Ｈは、非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第６入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドＢ２０１Ｈは、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第７入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドＢ２０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が１５ラウンド大当り状態になることに対応した「非確変」、「確変」であることを通知する第８入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドＢ２０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「突確」であること、または、可変表示結果が「小当り」を通知する第９入賞時判定結果通知コマンドである。コマンドＢ２０４Ｈは、可変表示結果が「当り」でなく、且つ非リーチ変動パターン共通範囲内でも、スーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第１０入賞時判定結果通知コマンドである。

【０１０９】

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

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１１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。

【０１１０】

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、遊技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、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ１００を構成する1チップマイクロコンピュータは、少なくともＣＰＵ１０３の他にＲＡＭ１０２が内蔵されていればよく、ＲＯＭ１０１は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏ１０５は、外付けであってもよい。

【０１１１】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００ではＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（又はＣＰＵ１０３）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ１０３がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板１１とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【０１１２】

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、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５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。

【０１１３】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１１に示す遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウン

タを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データは、乱数回路１０４によりＣＰＵ１０３とは独立して更新され、それ以外の乱数値ＭＲ２～ＭＲ５を示す数値データは、ＣＰＵ１０３がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路１０４により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。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。

【０１１４】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、乱数回路１０４が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ＲＯＭ１０１等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ１００の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路１０４が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路１０４が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【０１１５】

特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決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ＭＲ２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「非確変」、「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。

【０１１６】

変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２５１」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５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」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５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決定を行うために用いられる。

【０１１７】

図６（Ａ）は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターンを示している。この実施の形態では、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、また、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合と「突確」である場合、さらには、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」や「小当り」である場合に対応し

た変動パターンは、当り変動パターンと称される。

【０１１８】

図６（Ａ）に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１～変動パターンＰＡ１－４が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ２－１、変動パターンＰＡ２－２、変動パターンＰＢ２－１、変動パターンＰＢ２－２、変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２、変動パターンＰＢ３－１、変動パターンＰＢ３－２が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「非確変」又は「確変」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＡ４－２、変動パターンＰＢ４－１、変動パターンＰＢ４－２、変動パターンＰＡ５－１、変動パターンＰＡ５－２、変動パターンＰＢ５－１、変動パターンＰＢ５－２が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となる場合にのみ対応した当り変動パターンとして、変動パターンＰＣ１－４及び変動パターンＰＣ１－５が、予め用意されている。

【０１１９】

図６（Ｂ）は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図６（Ａ）に示す各変動パターンは、図６（Ｂ）に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも１つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された１つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「連続演出」の可変表示演出の有無や再変動の実行回数（繰り返し回数）で分類（グループ化）して、「連続演出」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「連続演出」の可変表示演出にて再変動の実行回数（繰り返し回数）を１回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「連続演出」の可変表示演出にて再変動の実行回数（繰り返し回数）を２回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

【０１２０】

図６（Ｂ）に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「非確変」又は「確変」の可変表示態様（大当り種別）に対応して、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「突確」の可変表示態様（大当り種別）である場合や可変表示結果が「小当り」である場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ４－１が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で「突確」の可変表示態様（大当り種別）である場合のみに対応して、変動パターン種別ＣＡ４－２が、予め用意されている。

【０１２１】

変動パターン種別ＣＡ１－１は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、ま

た、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし」の変動パターン種別であり、「短縮なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－２は、例えば合計保留記憶数が「３」以上であることや、確変状態又は時短状態にて時間短縮制御が行われることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮あり」の変動パターン種別であり、「短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－３は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「連続演出」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、連続演出」の変動パターン種別であり、「滑り、連続演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１２２】

変動パターン種別ＣＡ２－１は、「連続演出」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－２は、「連続演出」の可変表示演出における再変動の実行回数（繰り返し回数）が２回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出２回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出２回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１２３】

変動パターン種別ＣＡ２－３は、「連続演出」の可変表示演出における再変動の実行回数（繰り返し回数）が１回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出１回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）連続演出１回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－４は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１２４】

変動パターン種別ＣＡ３－１は、「連続演出」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）連続演出なし」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）連続演出なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－２は、「連続演出」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）連続演出あり」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）連続演出あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－３は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（大当り）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１２５】

変動パターン種別ＣＡ４－１は、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「２回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「２回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図６（Ａ）に示す変動パターンの例では、変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３が、確

定飾り図柄を２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別ＣＡ４－１に含まれることになる。変動パターン種別ＣＡ４－２は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「２回開放時リーチハズレ」の変動パターン種別であり、「２回開放時リーチハズレ」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図６（Ａ）に示す変動パターンの例では、変動パターンＰＣ１－４及び変動パターンＰＣ１－５が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別ＣＡ４－２に含まれることになる。

【０１２６】

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、図６（Ａ）に示すような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。

【０１２７】

図７は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果決定テーブル１３０の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル１３０は、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームや、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）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「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値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。

【０１２８】

特図表示結果決定テーブル１３０では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、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であるか、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であるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル１３０を参照して特図表示結果が決定される。

【０１２９】

これに対して、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームの場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームの場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームの場合とでは、「小当り」の特図表示結果に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。一例として、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームの場合には、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームの場合に比べて、「小当り」の特図表示結果に決定される割合が低くなるように、各特図表示結果に決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【０１３０】

このような設定により、第２特図を用いた特図ゲームでは、第１特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、確変状態や時短状態における高開放制御で第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、特図表示結果が「小当り」となって賞球がほとんど得られない小当り遊技状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での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。特に、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが第１

特別図柄表示装置４Ａにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により確変状態や時短状態（特に確変状態）から１５ラウンド大当り状態となるまでの時間が短縮されて、遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームの場合には、「小当り」の特図表示結果に決定されることがないように決定値が割り当てられるようにしてもよい。

【０１３１】

図８は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別決定テーブル１３１の構成例を示している。大当り種別決定テーブル１３１は、特図表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づき、可変表示態様を「非確変」や「確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル１３１では、図１１に示す遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「１」であるか「２」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（決定値）が、「非確変」や「確変」、「突確」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、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が実行されるときに「１」となり、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が実行されるときに「２」となる。

【０１３２】

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

【０１３３】

図８に示す大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値が「１」であるか「２」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「３７」～「７２」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に「３７」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる。「突確」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「７３」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には決定値が割り当てられていない。

【０１３４】

図８に示す設定例では、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特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「突確」として２ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「突確」となって賞球がほとんど得られない２ラウンド大当り状態に制御さ

れてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での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。特に、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示装置４Ａにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、このような設定とともに、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特図ゲームが第１特別図柄表示装置４Ａにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、確変状態や時短状態から１５ラウンド大当り状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【０１３５】

なお、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、例えば変動特図指定バッファ値が「１」であるときよりも少ない決定値が、「突確」の特図表示結果に対して割り当てられるようにしてもよい。また、遊技状態が時短状態であるときには、大当り種別が「突確」となって２ラウンド大当り状態の終了後に確変状態へと移行すれば、遊技者にとっての有利度合いが増大することになる。そこで、遊技状態が時短状態であるときには、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、「突確」の特図表示結果に対して決定値が割り当てられるように、大当り種別決定テーブル１３１におけるテーブルデータを構成してもよい。

【０１３６】

図９は、ＲＯＭ１０１に記憶される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、変動パターン種別決定テーブルとして、図９（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、図９（Ｂ）に示す小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂと、図９（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃと、図９（Ｄ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとが、予め用意されている。

【０１３７】

大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３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。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別の決定結果が「非確変」や「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ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２のいずれかに割り当てられている。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当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部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」であるか「確変」であるかに応じて、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、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。

【０１３８】

また、大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「非確変」又は「確変」である場合には、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当り種別が「突確」である場合には、変動パターン種別ＣＡ４－１及び変動パターン種別ＣＡ４－２に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」

に応じて２ラウンド大当り状態に制御される場合には、１５ラウンド大当り状態に制御され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。

【０１３９】

なお、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、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。また、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４０】

小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂは、特図表示結果を「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を決定するために参照されるテーブルである。小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂでは、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ４－１に対して割り当てられている。ここで、変動パターン種別ＣＡ４－１には、図９（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａにおいて、大当り種別が「突確」である場合に応じて決定値の一部が割り当てられている。このように、変動パターン種別ＣＡ４－１は、大当り種別が「突確」となる場合と、特図表示結果が「小当り」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａにて大当り種別が「突確」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂを構成するテーブルデータとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

【０１４１】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３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。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃは、例えば遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「３」未満であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されない場合に使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄは、例えば遊技状態が確変状態や時短状態であるときや、通常状態でも合計保留記憶数が「３」以上であるときといった、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合に使用テーブルとして選択される。

【０１４２】

なお、遊技状態が確変状態や時短状態であるときと、遊技状態が通常状態で合計保留記憶数が「３」以上であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。また、合計保留記憶数が「３」以外の所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。さらに、合計保留記憶数が「０」であるときと、合計保留記憶数が「１」であるときと、合計保留記憶数が「２」であるときと、合計保留記憶数が「３」であるときと、合計保留記憶数が「４」であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。加えて、合計保留記憶数が「３」未満であるときには、共通の決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにする一方で、合計保留記憶数が「３」であるときと、合計保留記憶数が「４」であるときとでは、異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。あるいは、合計保留記憶数に代えて、第１保留記憶数や第２保留記憶数が所定数以上であるか否かに応じて、異なる決定テーブルを参照することで変動パターン種

別の決定が行われるようにしてもよい。この場合、第１保留記憶数や第２保留記憶数が所定数（例えば「３」など）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて可変表示時間が短い変動パターンを含む変動パターン種別に決定される割合が高くなるように各変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにすればよい。あるいは、遊技状態が確変状態や時短状態であるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「１」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定が行われるようにしてもよい。例えば、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数未満であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃが使用テーブルとして選択される一方で、確変状態や時短状態であるときに合計保留記憶数が所定数以上であればハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄが使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。

【０１４３】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄでは、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとでは、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部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとでは、変動パターン種別ＣＡ１－３や変動パターン種別ＣＡ２－１に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、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。

【０１４４】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃでは、変動パターン種別ＣＡ１－２や変動パターン種別ＣＡ２－３に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ２－２に対して決定値が割り当てられている。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄでは、変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ２－２に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別ＣＡ１－２や変動パターン種別ＣＡ２－３に対して決定値が割り当てられている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４５】

この実施の形態では、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ２－４に決定される。すなわち、乱数回路１０４などから抽出された変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」のいずれかであるときには、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う飾り図柄の可変表示が実行されることになる。

【０１４６】

なお、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、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。また、特図表示結果が「ハズレ」に決定された場合に、パチンコ遊技機１にお

ける遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４７】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄを参照することにより、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３や変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３は、図６（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄを参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

【０１４８】

そして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄにおいて変動パターン種別ＣＡ１－２や変動パターン種別ＣＡ１－３に対して割り当てられる決定値は、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃにおいて変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ１－３に対して割り当てられる決定値よりも多くなっている。このような設定により、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される場合には、短縮されない場合よりも高い割合で、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としないことに決定される。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間がリーチ変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数（具体的には「３」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができ、また、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（具体的には「３」）未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【０１４９】

図１０は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動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、変動パターン決定テーブルとして、図１０（Ａ）に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａと、図１０（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂとが、予め用意されている。

【０１５０】

ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、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ＭＲ４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１３３Ａ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ＭＲ４と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した１つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

【０１５１】

ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａでは、変動パターン種別ＣＡ１－３となる場合に対応して、変動パターンＰＡ１－３に決定値が割り当てられている。図６（Ａ）に示すように、変動パターンＰＡ１－３は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンＰＡ１－３に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａでは、変動パターン種

別ＣＡ１－３となる場合に対応して、変動パターンＰＡ１－４に決定値が割り当てられている。図６（Ａ）に示すように、変動パターンＰＡ１－４は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「連続演出」の可変表示演出にて再変動を１回実行する（繰り返す）変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンＰＡ１－４に決定されることにより「連続演出」の可変表示演出を実行することができる。

【０１５２】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図９（Ｄ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄでは、図９（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃに比べて少ない決定値が、変動パターン種別ＣＡ１－３に対して割り当てられるようにすればよい。図６（Ａ）に示す変動パターンの設定例では、「連続演出」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンＰＡ１－１における特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が１２０００ミリ秒［ｍｓ］に、変動パターンＰＡ１－２における特図変動時間が３０００ミリ秒［ｍｓ］に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンＰＡ１－３における特図変動時間は１６０００ミリ秒［ｍｓ］に、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンＰＡ１－４における特図変動時間は２４０００［ｍｓ］に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンＰＡ１－３における特図変動時間や、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンＰＡ１－４における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

【０１５３】

そして、例えば合計保留記憶数が所定数（例えば「３」）以上である場合には、所定数未満である場合に比べて「滑り」や「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ１－３に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、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、平均的な可変表示時間を短縮することができる。また、例えば確変状態や時短状態である場合には、通常状態にて合計保留記憶数が所定数（例えば「３」）未満である場合に比べて変動パターン種別ＣＡ１－３に決定される割合が低くなるように、各変動パターン種別に対して決定値を割り当てる。これにより、確変状態や時短状態であるときには、通常状態にて合計保留記憶数が所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【０１５４】

当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂは、特図表示結果を「大当り」や「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、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ＭＲ４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１３３Ｂ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ＭＲ４と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合に対応した１つ又は複数の変動パターン（当り変動パターン）に割り当てられている。

【０１５５】

図６（Ａ）に示す変動パターンＰＡ３－１、ＰＡ３－２、ＰＡ５－１、及び、ＰＡ５－２は、連続演出が３回実行される変動パターンである。図６（Ｃ）に示すように、変動パターンＰＡ３－１、及び、ＰＡ５－１は、変動開始から時刻ｔ１までの期間に連続演出が実行され、時刻ｔ１からｔ３（６５秒）までの期間にスーパーリーチαのリーチ演出が実行される変動パターンである。そして、変動パターンＰＡ３－２、及び、ＰＡ５－２は、変動開始から時刻ｔ２（＞ｔ１）までの期間に連続演出が実行され、時刻ｔ２からｔ４（８５秒）までの期間にスーパーリーチβのリーチ演出が実行される変動パターンである。

ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａの設定では、変動パターンＰＡ３－２よりも変動パターンＰＡ３－１に決定やすくなっている。当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂの設定では、変動パターンＰＡ５－２よりも変動パターンＰＡ５－１に決定されやすくなっている。即ち、連続演出の実行回数が所定回数（ここでは３回）以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなっている。連続演出の演出時間が短い変動パターンでは、１回あたりの連続演出の演出時間が短くなる。このようにすることで、連続演出を繰り返す回数が多い場合には、１回当りの連続演出が短くなりやすいので、演出が煩わしくなることを防止し、遊技の興趣の低下を防止できる。

【０１５６】

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１６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。

【０１５７】

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１１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１１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。

【０１５８】

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（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）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等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとが、保留データとして第１特図保留記憶部１５１Ａに記憶される。

【０１５９】

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（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）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等から抽出された各種の乱数値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。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとが、保留データとして第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶される。

【０１６０】

始動データ記憶部１５１Ｃは、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部１５１Ｃは、第１始動入賞口への入賞に対応した「第１」の始動データ、あるいは、第２始動入賞口への入賞に対応した「第２」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

【０１６１】

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

【０１６２】

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１８のステップＳ１５や図１９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１８のステップＳ１６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。

【０１６３】

大当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「大当り」とする旨の決定（事前決定）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り図柄が停止表示されたことなどに対応して、大当りフラグがクリアされてオフ状態となる。小当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに特図表示結果を「小当り」とする旨の決定（事前決定）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小当り図柄が停止表示されたことなどに対応して、小当りフラグがクリアされてオフ状態となる。

【０１６４】

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確変状態や時短状態となり時間短縮制御などが開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、確変状態や時短状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。大当り中フラグは、パチンコ遊技機１における大当り遊技状態が開始されることに対応してオン状態にセットされる一方で、大当り遊技状態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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当り遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板１１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当り遊技状態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。
【０１６７】
特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板１１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。
【０１６８】
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１１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。
【０１６９】
遊技制御カウンタ設定部１５４には、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部１５４に、ランダムカウンタ、第１保留記憶数カウンタ、第２保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、時短回数カウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。
【０１７０】
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、あるいは、乱数回路１０４から抽出された数値データを用いて、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～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。
【０１７１】
第１保留記憶数カウンタは、第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの数である第１保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第１保留記憶数カウンタには、第１保留記憶数に対応したカウント値データが、第１保留記憶数カウント値として記憶され、第１保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。第２保留記憶数カウンタは、第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの数である第２保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第２保留記憶数カウンタには、第２保留記憶数に対応したカウント値データが、第２保留記憶数カウント値として記憶され、第２保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第１保留記憶数と第２保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば１加算あるいは１減算）される。
【０１７２】

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、大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別バッファ値が「０」であるに対応したカウント初期値「１００」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当り」となるまでは、特図ゲームが終了するごとに、時短回数カウント値が１減算されるなどして更新される。そして、時短回数カウント値が「０」に達したときには、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短状態を終了して通常状態へと移行する制御が行われる。

【０１７３】

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遊技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回のラウンド遊技が終了して次回のラウンド遊技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。

【０１７４】

遊技制御バッファ設定部１５５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、始動口バッファ、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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

始動口バッファには、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１始動口スイッチ２２Ａにより第１始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「１」が設定される。また、第２始動口スイッチ２２Ｂにより第２始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「２」が設定される。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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

８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「非確変」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。

【０１７９】

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。

【０１８０】

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

【０１８１】

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。乱数回路１２４も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。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伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板１２には、操作部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。

【０１８２】

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。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図１２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１２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、連続演出種別判定用の乱数値ＳＲ１、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２、大当り確定報知演出実行判定用の乱数値ＳＲ３、先読予告演出実行判定用の乱数値ＳＲ４、可動物予告演出決定用の乱数値ＳＲ５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。例えば、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）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。

【０１８３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば図１７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～ＳＲ５を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、乱数回路１２４により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、演出用乱数の全部又は一部を示す数値データが更新され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、演出用乱数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。

【０１８４】

連続演出種別判定用の乱数値ＳＲ１は、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」のいずれとするかを判定するために用いられる乱数値であり、「１」～「９９」の範囲の値をとる。

【０１８５】

連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２は、連続演出の演出態様（連続演出パターン）をいずれとするかを判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。

【０１８６】

大当り確定報知演出実行判定用の乱数値ＳＲ３は、大当り確定報知演出を実行するか否かを判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。

【０１８７】

先読予告演出実行判定用の乱数値ＳＲ４は、先読予告演出を実行するか否かを判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。

【０１８８】

可動物予告演出決定用の乱数値ＳＲ５は、可動物予告演出を実行するか否か、及び、その演出態様（可動物予告演出パターン）をいずれとする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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

図１３は、ＲＯＭ１２１に記憶される連続演出種別決定テーブル１６０の構成例を示している。連続演出種別決定テーブル１６０は、連続演出を実行する場合（変動パターンが連続演出を実行することに対応したＰＡ１－４、ＰＢ２－１、ＰＢ２－２、ＰＡ３－１、ＰＡ３－２、ＰＢ４－１、ＰＢ４－２、ＰＡ５－１、ＰＡ５－２、ＰＣ１－３である場合）に、連続演出種別判定用の乱数値ＳＲ１に基づいて、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」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。この実施の形態では、「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」が均等の割合で決定されるようになっているが、可変表示結果が「大当り」であるか否か、リーチハズレであるか非リーチハズレであるか、連続演出の実行回数が何回であるかなど、変動パターンに応じて「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」の決定割合を異ならせるようにしてもよい。このようにすることで、連続演出の種別に応じて「大当り」となる信頼度やリーチとなる信頼度を異ならせることができる。「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」の決定割合を異ならせる場合においては、「大当り」となる信頼度やリーチとなる信頼度を「擬似連」＞「すべり擬似連」＞「予告連」の順に高くなるようにしてもよい。これは、連続演出を繰り返すときの特殊演出において、停止する飾り図柄の数が多い順に対応している。このような順で信頼度を高くすれば、遊技者が信頼度の高さを認識しやすくなる。また

、特殊演出のおいては、停止する飾り図柄の数が多い程、遊技者に与えるインパクトが大きいので、遊技者に与えるインパクトの大きさと信頼度の高さを対応させることができる。

【０１９１】

図１４（Ａ）は、連続演出パターンの一覧を示す図である。図１４（Ａ）に示すように、連続演出の繰り返し回数などに応じて、複数の連続演出パターンが設けられている。繰り返し回数が１回であることに対応して、連続演出パターンＡ１－１、Ａ１－２、Ａ１－３が設けられている。

【０１９２】

連続演出パターンＡ１－１は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ１－１では、１回目の予告演出が実行される演出時間と、２回目の予告演出が実行される演出時間とが均等になっている。

【０１９３】

連続演出パターンＡ１－２は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ１－２では、１回目の予告演出が実行される時間は、２回目の予告演出が実行される時間よりも短くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンＡ１－１と同じである。

【０１９４】

連続演出パターンＡ１－３は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ１－３では、１回目の予告演出が実行される時間は、２回目の予告演出が実行される時間よりも長くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンＡ１－１と同じである。

【０１９５】

図１５（Ａ）は、ＲＯＭ１２１に記憶される連続演出パターン決定テーブル１６１Ａの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル１６１Ａは、連続演出を１回繰り返す場合（変動パターンが連続演出を１回繰り返すことに対応したＰＡ１－４、ＰＢ２－１、ＰＢ４－１、ＰＣ１－３である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、連続演出パターンをＡ１－１、Ａ１－２、Ａ１－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。連続演出パターン決定テーブル１６１Ａでは、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンＡ１－３＞Ａ１－２＞Ａ１－１の順番で、可変表示結果が「大当り」となる信頼度や、リーチとなる信頼度が高くなっている。

【０１９６】

また、図１４（Ａ）に示すように、連続演出の繰り返し回数が２回であることに対応して、連続演出パターンＡ２－１、Ａ２－２、Ａ２－３が設けられている。

【０１９７】

連続演出パターンＡ２－１は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ

予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の２回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ２－１では、１回目の予告演出が実行される演出時間と、２回目の予告演出が実行される演出時間と、３回目の予告演出が実行される演出時間と、が均等になっている。

【０１９８】

連続演出パターンＡ２－２は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の２回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ２－１では、１回目の予告演出が実行される演出時間、及び、２回目の予告演出が実行される演出時間が、３回目の予告演出が実行される演出時間より短くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンＡ２－１と同じである。

【０１９９】

連続演出パターンＡ２－３は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の２回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ２－１では、１回目の予告演出が実行される演出時間が、２回目の予告演出が実行される演出時間、及び、３回目の予告演出が実行される演出時間より長くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンＡ２－１と同じである。

【０２００】

図１５（Ｂ）は、ＲＯＭ１２１に記憶される連続演出パターン決定テーブル１６１Ｂの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル１６１Ｂは、連続演出を２回繰り返す場合（変動パターンが連続演出を２回繰り返すことに対応したＰＢ２－２、ＰＢ４－２である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、連続演出パターンをＡ２－１、Ａ２－２、Ａ２－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。連続演出パターン決定テーブル１６１Ｂでは、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンＡ２－３＞Ａ２－２＞Ａ２－１の順番で、可変表示結果が「大当り」となる信頼度が高くなっている。

【０２０１】

また、図１４（Ａ）に示すように、連続演出の繰り返し回数が３回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンであることに対応して、連続演出パターンＡ３－１、Ａ３－２、Ａ３－３が設けられている。

【０２０２】

連続演出パターンＡ３－１は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャ

ラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の２回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の３回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ３－１では、１回目の予告演出が実行される演出時間と、２回目の予告演出が実行される演出時間と、３回目の予告演出が実行される演出時間と、４回目の予告演出が実行される演出時間と、が均等になっている。

【０２０３】

連続演出パターンＡ３－２は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の２回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の３回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ３－２では、１回目の予告演出が実行される演出時間、２回目の予告演出が実行される演出時間、及び、３回目の予告演出が実行される演出時間が、４回目の予告演出が実行される演出時間より短くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンＡ３－１と同じである。

【０２０４】

連続演出パターンＡ３－３は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の１回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の２回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行され、連続演出の３回目の繰り返し時にＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される連続演出パターンである。連続演出パターンＡ３－３では、１回目の予告演出が実行される演出時間が、２回目の予告演出が実行される演出時間、３回目の予告演出が実行される演出時間、及び、４回目の予告演出が実行される演出時間より長くなっている。なお、トータルの演出時間は、変動パターンに対応して決定されるので、連続演出パターンＡ３－１と同じである。

【０２０５】

図１５（Ｃ）は、ＲＯＭ１２１に記憶される連続演出パターン決定テーブル１６１Ｃの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル１６１Ｃは、連続演出を３回繰り返す場合であって演出時間が短い場合（変動パターンが連続演出を短い時間で３回繰り返すことに対応したＰＡ３－１、ＰＡ５－１である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、連続演出パターンをＡ３－１、Ａ３－２、Ａ３－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。連続演出パターン決定テーブル１６１Ｃでは、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンＡ３－３＞Ａ３－２＞Ａ３－１の順番で、可変表示結果が「大当り」となる信頼度が高くなっている。なお、連続演出の繰り返し回数が２回である場合と、連続演出の繰り返し回数が３回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンである場合と、で連続演出を実行するトータルの演出時間を等しくして、連続演出の繰り返し回数を２回にするか３回にするかを演出制御基板１２の側で決定するようにしてもよい。この場合は、連続演出の繰り返し回数が２

回であることに対応した変動パターン、または、連続演出の繰り返し回数が３回であって、連続演出を実行する演出時間が短い変動パターンである場合には、連続演出パターンをＡ２－１、Ａ２－２、Ａ２－３、Ａ３－１、Ａ３－２、Ａ３－３のいずれかに決定されるようにすればよい。

【０２０６】

なお、図１４（Ａ）に示した連続演出パターンにおいて、連続演出パターンがＡで始まって最後の番号が同じものは、途中まで同じ演出時間で同じ演出を実行するものであることが好ましい。例えば、Ａ１－２、Ａ２－２、Ａ３－２における連続演出の初回の予告演出は同じ演出時間で同じ演出を実行し、Ａ２－２、Ａ３－２における１回目の繰り返し時において、同じ演出時間で同じ演出を実行する。このようにすることで、連続演出の途中で遊技者が繰り返し回数を認識してしまい、遊技の興趣が低下することを防止できる。

【０２０７】

また、図１４（Ａ）に示すように、連続演出の繰り返し回数が３回であって、連続演出を実行する演出時間が長い変動パターンであることに対応して、連続演出パターンＢ３－１、Ｂ３－２、Ｂ３－３が設けられている。連続演出パターンＢ３－１、Ｂ３－２、Ｂ３－３は、連続演出パターンＡ３－１、Ａ３－２、Ａ３－３と演出内容は同じであるが、各予告演出を実行する演出時間が連続演出パターンＡ３－１、Ａ３－２、Ａ３－３より長くなっている。ここで、演出内容が同じであって、演出時間が異なる場合の具体例としては、（１）同じ画像（動画）が表示（再生）されるが、表示（再生）されるスピードが異なるもの、（２）同じ画像（動画）が表示（再生）されるが、演出時間が短いもの場合、一部の画像（動画のフレーム）が省略されるもの、（３）同じ画像（動画）が表示（再生）されるが、演出時間が短いもの場合、演出が途中で終了するものなどが挙げられる。

【０２０８】

図１５（Ｄ）は、ＲＯＭ１２１に記憶される連続演出パターン決定テーブル１６１Ｄの構成例を示している。連続演出パターン決定テーブル１６１Ｄは、連続演出を３回繰り返す場合であって演出時間が短い場合（変動パターンが連続演出を短い時間で３回繰り返すことに対応したＰＡ３－２、ＰＡ５－２である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、連続演出パターンをＢ３－１、Ｂ３－２、Ｂ３－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。連続演出パターン決定テーブル１６１Ｄでは、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各連続演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、連続演出パターンＢ３－３＞Ｂ３－２＞Ｂ３－１の順番で、可変表示結果が「大当り」となる信頼度が高くなっている。

【０２０９】

図１４（Ｂ）は、連続演出を実行しない場合に実行される予告演出の演出態様に対応した予告演出パターンの一覧を示す図である。図１４（Ｂ）に示すように、連続演出パターンＡ０－１、Ａ０－２、Ａ０－３が設けられている。

【０２１０】

連続演出パターンＡ０－１は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、１つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

【０２１１】

連続演出パターンＡ０－２は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ２（２段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

【０２１２】

連続演出パターンＡ０－３は、可変表示を開始してからＳＴＥＰ３（３段階目）までの「ステップアップ動作」の予告演出と、２つのキャラクタ画像を表示させる「キャラクタ予告」の予告演出が実行される予告演出パターンである。

【０２１３】

図１５（Ｅ）は、ＲＯＭ１２１に記憶される予告演出パターン決定テーブル１６２の構

成例を示している。予告演出パターン決定テーブル１６２は、連続演出を実行しない場合（変動パターンが連続演出を実行することに対応したＰＡ１－４、ＰＢ２－１、ＰＢ２－２、ＰＡ３－１、ＰＡ３－２、ＰＢ４－１、ＰＢ４－２、ＰＡ５－１、ＰＡ５－２、ＰＣ１－３以外である場合）に、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、予告演出パターンをＡ０－１、Ａ０－２、Ａ０－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。予告演出パターン決定テーブル１６２では、変動パターン（可変表示結果）がいずれであるかに応じて、各予告演出パターンへの決定値の割り当てが異なっている。具体的には、予告演出パターンＡ０－３＞Ａ０－２＞Ａ０－１の順番で、可変表示結果が「大当り」となる信頼度や、リーチとなる信頼度が高くなっている。

【０２１４】

なお、この実施の形態では、連続演出のおける初回の予告演出や繰り返し時の予告演出を、連続演出パターンを決定することで１度に決定するが、各タイミングでいずれの予告演出を実行するかを個別に決定するようにしてもよい。また、この実施の形態では、「キャラクタ予告」の予告演出と、「ステップアップ動作」の予告演出と、をセットで決定するようにしていたが、それぞれの予告演出の実行の有無や予告演出パターン（演出態様）を個別に決定するようにしてもよい。

【０２１５】

また、この実施の形態では、（１）変動時間、（２）連続演出の実行の有無、（３）連続演出の繰り返し回数、（４）変動時間における連続演出の演出時間を、変動パターンを決定することで主基板１１の側で決定し、（５）連続演出の種別（６）連続演出の演出内容（連続演出パターン）を演出制御基板１２の側で決定する。これらのうち（１）の決定以外については、主基板１１、演出制御基板１２のいずれで決定するようにしてもよい。

【０２１６】

演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光体、操作ボタン３２、さらには、演出用役物が備える可動部材３４などが含まれる演出装置（演出用の電気部品）を用いた演出動作の制御を行うために、演出制御パターンを構成するパターンデータが予め複数種類記憶されている。こうした演出制御パターンとしては、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターン、当り時演出制御パターンなどが含まれていればよい。

【０２１７】

図柄変動制御パターンは、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置５の表示領域での飾り図柄の可変表示動作に関する制御内容を示すパターンデータなどから構成され、飾り図柄の変動パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。また、パチンコ遊技機１における複数種類の演出モードに対応して、互いに異なる図柄変動制御パターンが用意されてもよい。こうした複数の図柄変動制御パターンはそれぞれ、最終停止図柄となる確定飾り図柄や可変表示中に仮停止表示される仮停止図柄などを用いて行われる飾り図柄の可変表示において、飾り図柄の表示位置や大きさ、飾り図柄の変動方向や変動速度などのタイムスケジュールを規定していればよい。ここで、最終停止図柄や仮停止図柄などは、主基板１１から演出制御基板１２へと伝送された変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンなどに基づいて、可変表示の開始時に決定されるものであればよい。

【０２１８】

予告演出制御パターンは、予告演出における演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、予告演出における演出動作の内容に応じた予告演出パターンごとに予め複数用意されたものであればよい。例えば、複数の予告演出制御パターンはそれぞれ、「キャラクタ予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンや、「操作時予告」の予告演出を実行するために予め用意された複数の予告パターンのいずれかに対応して、演出画像の表示位置や大きさ、更新表示手順、操作ボタン３２に対する操作行為を有効に検出する操作有効期間の設定、操作検出時における演出動作の切替設定などのタイムスケジュールを規定していればよい。さらに連続演出の有無や種別、特別予告

演出の有無や演出態様に対応した予告演出制御パターンが容易される。

【０２１９】

当り時演出制御パターンは、特図ゲームにおける特図表示結果が「大当り」や「小当り」となった後に、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御される期間などにおける演出動作の制御内容を示すパターンデータなどから構成され、特図表示結果が「大当り」であるか「小当り」であるかや、大当り種別が「非確変」又は「確変」であるか「突確」であるかなどに応じて予め複数用意されたものであればよい。

【０２２０】

図１６（Ａ）は、こうした各種の演出制御パターンの構成例を示している。図１６（Ａ）に示す構成例において、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、操作検出制御データ、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となるプロセス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、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。

【０２２１】

演出制御プロセスタイマ判定値は、図１７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格納値である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。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板１１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用ＣＰＵ１２０において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【０２２２】

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や装飾用ＬＥＤ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。操作検出制御データには、例えば操作ボタン３２に対する操作を有効に検出する操作有効期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、操作ボタン３２を用いた演出動作態様を示すデータが含まれている。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なっていてもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用役物が備える可動部材３４における動作態様を示す可動部材制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【０２２３】

図１６（Ｂ）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示している。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遊技効果ランプ９等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にて操作ボタン３２に対する操作を受け付けて演出内容を決定する制御を行う。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。

【０２２４】

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等の発光体など）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、操作検出制御データ＃１～操作検出制御データ＃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。

【０２２５】

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１２３では、例えば所定のＶＤＰ等がその指令に示される画像データをＣＧＲＯＭ等の画像データメモリから読み出して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。

【０２２６】

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１７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１７に示す演出制御用データ保持エリア１９０は、演出制御フラグ設定部１９１と、演出制御タイマ設定部１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３と、演出制御バッファ設定部１９４とを備えている。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】
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。
【０２３０】
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。
【０２３１】
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ＣＰＵ１２０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の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）、ＬＣＤ駆動回路などを備えて構成されていればよい。
【０２３２】
演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５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／Ｏ１２５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。
【０２３３】
音声制御基板１３には、例えば入出力ドライバや音声合成用ＩＣ、音声データＲＯＭ、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板１３では、演出制御基板１２から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ＩＣに入力される。音声合成用ＩＣは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ＩＣの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ８Ｌ、８Ｒに出力する。音声データＲＯＭには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ＩＣが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データＲＯＭの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。
【０２３４】
ランプ制御基板１４には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板１４では、演出制御基板１２から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ９などに供給する。
【０２３５】
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、電源基板１６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１８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。

【０２３６】

図１８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、所定のメイン側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）。

【０２３７】

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～ＭＲ５といった遊技用乱数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遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ１４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ１５）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【０２３８】

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伝送させる（ステップＳ１７）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板１２に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御ＩＮＴ信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御ＩＮＴ信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理を実行した後には、割込み許可状態に設定してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【０２３９】

図１９は、特別図柄プロセス処理として、図１８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Ｓ１０１）。図２０は、ステップＳ１０１にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０２４０】

図２０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）、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「１」に設定する（ステップＳ２０２）。

【０２４１】

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には（ステップＳ２０１；Ｎｏ）、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Ｓ２０３）。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Ｓ２０３；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Ｓ２０３；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ２０４）。

【０２４２】

ステップＳ２０２、Ｓ２０４の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップＳ２０５）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、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格納値である第１保留記憶数カウント値を読み出し、始動口バッファ値が「２」であるときには、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み出す。そして、ステップＳ２０５における読出値が、所定の上限値（例えば「４」）に達しているか否かを判定する（ステップＳ２０６）。このとき、ステップＳ２０５での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、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ン状態であると判定された後に、ステップＳ２０６にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、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や、飾り図柄の可変表示を実行するための第１始動条件が成立する。また、ステップＳ２０３にて第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号がオン状態であると判定された後に、ステップＳ２０６にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、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や、飾り図柄の可変表示を実行するための第２始動条件が成立する。

【０２４３】

このように、ステップＳ２０６にて読出値が上限値に達していないときには（ステップＳ２０６；Ｎｏ）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を１加算する（ステップＳ２０７）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１保留記憶数カウント値を１加算し、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２保留記憶数カウント値を１加算する。そして、ＣＰＵ１０３は、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示す合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算する（ステップＳ２０８）。

【０２４４】

ステップＳ２０８の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを、抽出する（ステップＳ２０９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部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Ｓ２１０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１５１Ａに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１５１Ｂに乱数値ＭＲ１～ＭＲ３を示す数値データがセットされる。また、このとき、始動データ記憶部１５１Ｃにおける空きエントリの先頭に、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１始動入賞口への入賞に対応した「第１」の始動データを記憶させ、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２始動入賞口への入賞に対応

した「第２」の始動データを記憶させる。

【０２４５】

ステップＳ２１０にて乱数値を記憶した後には、入賞時特定パターン判定処理を実行する（ステップＳ２１１）。続いて、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファに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Ｓ２１２）。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、図１８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。

【０２４６】

ステップＳ２０６にて読出値が上限値に達している場合や（ステップＳ２０６；Ｙｅｓ）、ステップＳ２１２の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ２１３）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ２１３；Ｙｅｓ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２１４）、図２０に示すステップＳ２０３の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップＳ２１３；Ｎｏ）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２１５）、始動入賞判定処理を終了する。

【０２４７】

図２１及び図２２は、図２０のステップＳ２１１にて実行される入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図１９のステップＳ１１０、図２４）において、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの決定や、大当り種別の決定が行われ、後述する変動パターン設定処理（図１９のステップＳ１１１、図２５）において、変動パターン種別の決定や、変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口又は第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップＳ２１１の入賞時特定パターン判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当り」となるか否かや「大当り」となるときの大当り種別、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かを、予め特定する。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前の大当り遊技状態中に、可変表示結果が「大当り」となることを特定し、この予測結果に基づいて、演出制御基板１２の側で演出制御用ＣＰＵ１２０などが大当り中予告演出などを実行するか否かを決定することになる。

【０２４８】

図２１及び図２２に示す入賞時特定パターン判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図２０のステップＳ２０９にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に応じた特図表示結果を特定する（ステップＳ３５１）。例えば、ステップＳ３５１の処理では、図７に示す特図表示結果決定テーブル１３０を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えばＲＡＭ１０２の所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ＲＯＭ１０１におけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル１３０を参照することにより、ステップＳ２０９にて抽出された乱数値ＭＲ１に応じた特図表示結果が特定される。より具体的には、乱数値ＭＲ１を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル１３０に格納された決定値とを比較して、乱数値ＭＲ１と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかを特定する。ここでは、パチンコ遊技機１における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に応じたテーブルデータを参照して、特図表示結果を特定すればよい。

【０２４９】
そして、ステップＳ３５１にて特定された特図表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップＳ３５２）。このとき、特定された特図表示結果が「ハズレ」であれば（ステップＳ３５２；Ｙｅｓ）、図２０のステップＳ２０９にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ３５３）。
【０２５０】
ここで、図９（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃや図９（Ｄ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄの設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「１」～「９９」の範囲内であれば、少なくともリーチ演出を伴わない変動パターン（非リーチ変動パターン）が含まれる変動パターン種別ＣＡ１－１～ＣＡ１－３のいずれかに決定されることになる。したがって、例えば図２３に示すように、乱数値ＭＲ３が「１」～「９９」の範囲内であれば非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップＳ３５３では、この非リーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。
【０２５１】
ステップＳ３５３にて非リーチ変動パターン共通範囲内であると判定されたときには（ステップＳ３５３；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ３５４）。そして、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ３５４；「１」）、第１始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第１始動口入賞指定コマンドとなる第１入賞時判定結果通知コマンドＢ１００Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３５５）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。
【０２５２】
ステップＳ３５４にて始動口バッファ値が「２」であると判定された場合には（ステップＳ３５４；「２」）、第２始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第２始動口入賞指定コマンドとなる第６入賞時判定結果通知コマンドＢ２００Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３５６）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。
【０２５３】
ステップＳ３５３にて非リーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときには（ステップＳ３５３；Ｎｏ）、図２０のステップＳ２０９にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ３５７）。
【０２５４】
ここで、図９（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃや図９（Ｄ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄの設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターン（スーパーリーチ変動パターン）が含まれる変動パターン種別ＣＡ２－４に決定されることになる。したがって、例えば図２３に示すように、乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるとして、ステップＳ３５７では、このスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されればよい。
【０２５５】
ステップＳ３５７にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であると判定されたときには（ステップＳ３５７；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ３５８）。そして、始動口バッファ値が「１」であれば（ステッ

プＳ３５８；「１」）、第１始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第２始動口入賞指定コマンドとなる第１入賞時判定結果通知コマンドＢ１０１Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３５９）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップＳ３５８にて始動口バッファ値が「２」であると判定された場合には（ステップＳ３５８；「２」）、第２始動入賞時にスーパーリーチ変動パターン共通範囲内であることを通知する第２始動口入賞指定コマンドとなる第７入賞時判定結果通知コマンドＢ２０１Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３６０）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【０２５６】

ステップＳ３５７にてスーパーリーチ変動パターン共通範囲内ではないと判定されたときには（ステップＳ３５７；Ｎｏ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ３６１）。そして、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ３６１；「１」）、第１始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第１始動口入賞指定コマンドとなる第５入賞時判定結果通知コマンドＢ１０４Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３６２）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【０２５７】

ステップＳ３６１にて始動口バッファ値が「２」であると判定された場合には（ステップＳ３６１；「２」）、第２始動入賞時に非リーチ変動パターン共通範囲内でもスーパーリーチ変動パターン共通範囲内でもないことを通知する第２始動口入賞指定コマンドとなる第１０入賞時判定結果通知コマンドＢ２０４Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３６３）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【０２５８】

ステップＳ３５２にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップＳ３５２；Ｎｏ）、特図表示結果が「大当り」であって、大当り種別が「確変」または「非確変」であるか、即ち、特図表示結果が「１５Ｒ大当り」（「１５Ｒ確変大当り」、「１５Ｒ非確変大当り」）であるか否かを判定する（図２２のステップＳ３６４）。ステップＳ３６４では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル１３０に格納された決定値とを比較して、乱数値ＭＲ１を示す数値データが「大当り」であることに対応しているか否か、さらに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、図８に示す大当り種別決定テーブルに格納された決定値とを比較して、乱数値ＭＲ２を示す数値データが大当り種別が「確変」または「非確変」であることに対応しているか否かを判定する。

【０２５９】

ステップＳ３６４にて特図表示結果が「１５Ｒ大当り」であると判定されたときには（ステップＳ３６４；Ｎｏ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ３６５）。ここでは、ステップＳ３６５にて始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ３６５；「１」）、第１始動入賞時に可変表示結果が「１５Ｒ大当り」となることを通知する第１始動口入賞指定コマンドとなる第３入賞時判定結果通知コマンドＢ１０２Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３６６）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップＳ３６５にて始動口バッファ値が「２」であると判定された場合には（ステップＳ３６５；「２」）、第２始動入賞時に可変表示結果が「１５Ｒ大当り」となることを通知する第２始動口入賞指定コマンドとなる第８入賞時判定結果通知コマンドＢ２０２Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３６７）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【０２６０】

ステップＳ３６４にて特図表示結果が「１５Ｒ大当り」ではないと判定されたときには（ステップＳ３６４；Ｎｏ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ３６８）。ここでは、ステップＳ３６８にて始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ３６８；「１」）、第１始動入賞時に可変表示結果が「小当り」または「突確」となることを通知する第１始動口入賞指定コマンドとなる第５入賞時判定結果通知コマンドＢ１０４Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３６９）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。ステップＳ３６８にて始動口バッファ値が「２」であると判定された場合には（ステップＳ３６８；「２」）、第２始動入賞時に可変表示結果が「小当り」または「突確」となることを通知する第２始動口入賞指定コマンドとなる第１０入賞時判定結果通知コマンドＢ２０４Ｈ（図４（Ｃ）参照）を主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ３７０）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。

【０２６１】

こうした入賞時特定パターン判定処理が実行されることにより、第１始動入賞口や第２始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、可変表示結果や大当り種別、また、パチンコ遊技機１における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず少なくともリーチ演出を伴わない変動パターンとなるか否か、少なくともスーパーリーチを伴うスーパーリーチ変動パターンとなるか否かを特定し、特定結果に応じて異なる第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送させることができる。

【０２６２】

図１９に示すステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３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に応じて、以下のようなステップＳ１１０～Ｓ１２０の各処理を実行する。

【０２６３】

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や第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【０２６４】

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」や「小当り」とするか否かの事前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。

【０２６５】

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において特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を１減算あるいは１加算して、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であるか、第２特別図柄表示装置４

Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動や、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における特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“３”に更新する。

【０２６６】

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

【０２６７】

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、例えば大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかに対応して、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「非確変」又は「確変」であることに対応して１５ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「１５回」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して２ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．５秒」に設定するとともに、ラウンド遊技の実行回数となる大入賞口の開放回数を「２回」に設定する。

【０２６８】

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、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【０２６９】

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

【０２７０】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行される。この大当り終了処理には、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大

当り種別に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。

【０２７１】

ステップＳ１１８の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“８”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことなどに基づき、小当り遊技状態において可変入賞動作の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．５秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「２回」に設定すればよい。

【０２７２】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【０２７３】

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

【０２７４】

図２４は、図１９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２４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が「０」であるか否か、すなわち、第１保留記憶数と第２保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２３１）。このとき、合計保留記憶数カウント値が「０」以外であれば（ステップＳ２３１；Ｎｏ）、始動データ記憶部１５１Ｃから始動データを読み出す（ステップＳ２３２）。このときには、始動データ記憶部１５１Ｃにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

【０２７５】

ステップＳ２３２の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を１減算することなどにより、合計保留記憶数を１減算するように更新するとともに、始動データ記憶部１５１Ｃにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「８」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる（ステップＳ２３３Ａ）。そして、ステップＳ２３２にて読み出した始動データが「第１」と「第２」のいずれであるかを判定する（ステップＳ２３３Ｂ）。

【０２７６】

ステップＳ２３３Ｂにて始動データが「第１」であると判定された場合には（ステップＳ２３３Ｂ；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対応して、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶される変動特図指定バッファ値を「１」に設定する（ステップＳ２３４）。他方、ステップＳ２３３Ｂにて始動データが「第１」であると判定された場合には（ステップＳ２３３Ｂ；第２）、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始する第２開始条件が成立したことに対応して、変動特図指定バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ２３５）。

【０２７７】

ステップＳ２３４、Ｓ２３５の処理のいずれかを実行した後には、変動特図指定バッフ

ァ値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Ｓ２３６）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合には、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データとを、それぞれ読み出す。こうして読み出された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３のそれぞれを示す数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた特図変動用乱数値バッファに格納するなどして、ＲＡＭ１０２の所定領域に一時記憶されればよい。

【０２７８】

ステップＳ２３６の処理に続いて、変動特図指定バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を１減算するとともに、変動特図指定バッファ値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」～「４」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる（ステップＳ２３７）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合には、第１保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には、第２保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。

【０２７９】

ステップＳ２３７の処理に続いて、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」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、特図表示結果決定テーブル１３０を選択してセットする（ステップＳ２３８）。ＣＰＵ１０３は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル１３０を参照することにより、ステップＳ２３７にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップＳ２３９）。そして、ステップＳ２３９にて決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ２４０）。

【０２８０】

ステップＳ２４０にて「大当り」であると判定された場合には（ステップＳ２４０；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４１）。このときには、大当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、大当り種別決定テーブル１３１を選択してセットする（ステップＳ２４２）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、ステップＳ２３６にて読み出した大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データに基づき、「非確変」や「確変」、「突確」といった予め複数用意された大当り種別のいずれかに決定する（ステップＳ２４３）。なお、ステップＳ２３５の処理で変動特図指定バッファ値を「２」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル１３１にて「突確」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当り種別が「突確」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を更新することなどにより、決定された大当り種別を記憶させる（ステップＳ２４４）。一例として、大当り種別が「非確変」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、「確変」であれば「１」とし、「突確」であれば「２」とすればよい。

【０２８１】

ステップＳ２４０にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップＳ２４０；

Ｎｏ）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ２４５）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップＳ２４５；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４６）。

【０２８２】

ステップＳ２４５にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップＳ２４５；Ｎｏ）、ステップＳ２４４、Ｓ２４６の処理のいずれかを実行した後には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップＳ２４７）。一例として、ステップＳ２４５にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「－」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、ススステップＳ２４５にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップＳ２４０にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップＳ２４３における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「非確変」とする決定結果に応じて、非確変大当り図柄となる「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、突確大当り図柄「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０２８３】

ステップＳ２４７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Ｓ２４８）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップＳ２３１にて合計保留記憶数が「０」である場合には（ステップＳ２３１；Ｙｅｓ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ２４９）、特別図柄通常処理を終了する。ステップＳ２５０におけるデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えばＲＯＭ１０１における客待ちデモ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、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図１８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。

【０２８４】

図２５は、図１９のステップＳ１１１にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図２５に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６１；Ｙｅｓ）、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１３２Ａを選択してセットする（ステップＳ２６２）。また、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「非確変」や「確変」、「突確」のいずれであるかを特定する（ステップＳ２６３）。

【０２８５】

ステップＳ２６１にて大当りフラグがオフであるときには（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６４）。そして、小当りフ

ラグがオンであれば（ステップＳ２６４；Ｙｅｓ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂを選択してセットする（ステップＳ２６５）。

【０２８６】

ステップＳ２６４にて小当りフラグがオフであるときには（ステップＳ２６４；Ｎｏ）、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ２６６）。

【０２８７】

ステップＳ２６６にて時短フラグがオフであるときには（ステップＳ２６６；Ｎｏ）、合計保留記憶数カウント値が「３」以上であるか否かを判定する（ステップＳ２６７）。そして、合計保留記憶数が「３」未満であれば（ステップＳ２６７；Ｎｏ）、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、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃを選択してセットする（ステップＳ２６８）。これに対して、ステップＳ２６６にて時短フラグがオンであるときや（ステップＳ２６６；Ｙｅｓ）、ステップＳ２６７にて合計保留記憶数カウント値が「３」以上であるときには（ステップＳ２６７；Ｙｅｓ）、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、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄを選択してセットする（ステップＳ２６９）。なお、ステップＳ２６６にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「１」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオンである場合に、合計保留記憶数が「０」であればステップＳ２６８に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃを選択してセットする一方、合計保留記憶数が「１」以上であればステップＳ２６９に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄを選択してセットしてもよい。

【０２８８】

ステップＳ２６３、Ｓ２６５、Ｓ２６８、Ｓ２６９の処理のいずれかを実行した後には、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データに基づき、ステップＳ２６３、Ｓ２６５、Ｓ２６８、Ｓ２６９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Ｓ２７０）。ここで、ステップＳ２７０の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路１０４などから抽出されて保留データとして第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶された変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データに基づき、変動パターン種別が決定される。したがって、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かの判定結果と、ステップＳ２７０の処理による変動パターン種別の決定結果との整合をとることができ、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたにもかかわらず、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に決定されてしまうことを防止できる。また、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにより第１特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、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ＭＲ３を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【０２８９】

ステップＳ２７０にて変動パターン種別を決定した後には、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当り」又は「小当り」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａと当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂのいずれかを選択し、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セットする（ステップＳ２７１）。続いて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データに基づき、ステップＳ

２７１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Ｓ２７２）。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データは、ステップＳ２７２の処理が実行されるときに乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第１始動入賞口や第２始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値ＭＲ１～ＭＲ３とともに、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【０２９０】

ステップＳ２７２の処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにより第１特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、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かかわらず、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を複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップＳ２７２の処理では、ステップＳ２７０における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン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を複数種類のいずれかに決定することができる。

【０２９１】

ステップＳ２７２にて変動パターンを決定した後には、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップＳ２７３）。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、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２７４）。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。

【０２９２】

ステップＳ２７４の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２７５）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、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、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、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、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップＳ２７５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１８に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド又は第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、保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよ

い。その後、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Ｓ２７６）、変動パターン設定処理を終了する。

【０２９３】

図２６は、図１９のステップＳ１１３にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図２６に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２９１；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップＳ２９２）。例えば、ステップＳ２９２の処理では、大当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。

【０２９４】

ステップＳ２９２の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ２９３）。例えば、ステップＳ２９３の処理では、大当り種別バッファ値に応じた当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポイン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。これにより、特別図柄停止処理が終了してから図１８に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されたときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して、大当り種別に応じた当り開始指定コマンドが送信される。ステップＳ２９３での設定を行った後には、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ２９４）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップＳ２９５）。例えば、ステップＳ２９５の処理において、ＣＰＵ１０３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を実行すればよい。続いて、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当り中フラグをオン状態にセットする（ステップＳ３０４）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップＳ２９６）、特別図柄停止処理を終了する。

【０２９５】

ステップＳ２９１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９７）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップＳ２９７；Ｙｅｓ）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップＳ２９８）。例えば、ステップＳ２９８の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、ステップＳ２９３の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行う（ステップＳ２９９）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ３００）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新する（ステップ３０１）。

【０２９６】

ステップＳ２９７にて小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９７；Ｎｏ）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する（ステップＳ３０２）。ステップＳ３０１、Ｓ３０２の処理のいずれかを実行した後には、時短状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップＳ３０３）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップＳ３０３の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば１減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（例えば「０」など）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、時短状態における時間短縮制御などを終了すればよい。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Ｓ３０３の処理を終了すればよい。なお、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなって

いる確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時間短縮制御が行われるようにすればよい。あるいは、確変状態でも時間短縮制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時間短縮制御を終了するようにしてもよい。こうして時間短縮制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

【０２９７】

また、ステップＳ３０３の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めＲＯＭ１０１などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中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、確変制御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Ｓ３０３の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図２４に示すステップＳ２３１にて合計保留記憶数カウント値が「０」以外の値であると判定した後、ステップＳ２４０にて特図表示結果を決定（事前決定）するより前に、実行されるようにしてもよい。

【０２９８】

図２７（Ａ）は、図１９のステップＳ１１７にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図２７（Ａ）に示す大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ３１１）。一例として、図１９に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップＳ３１１の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「０」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップＳ３１１にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップＳ３１１；Ｎｏ）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【０２９９】

これに対して、ステップＳ３１１にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップＳ３１１；Ｙｅｓ）、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（ステップＳ３１２）。そして、ステップＳ３１２での読出値に応じた遊技状態の制御を開始するための設定を行う（ステップＳ３１３）。図２７（Ｂ）は、ステップＳ３１３での設定例を示している。図２７（Ｂ）に示すように、大当り種別バッファ読出値が「０」であるときには、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばＣＰＵ１０３は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「１００」）を、時短回数カウンタに設定する。大当り種別バッファ読出値が「１」又は「２」であるときには、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばＣＰＵ１０３は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。

【０３００】

ステップＳ３１３における設定を行った後には、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられ大当り中フラグをオフ状態にクリアし（ステップＳ３１５）、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Ｓ３１４）、大当り終了処理を終了する。

【０３０１】

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１６等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図２８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２８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、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ４０２）、演出制御に用いる演出用乱数のうち、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。

【０３０２】

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。

【０３０３】

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。

【０３０４】

ステップＳ４０５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行してから（ステップＳ４０６）、ステップＳ４０２の処理に戻る。ステップＳ４０６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、演出用役物が備える可動部材３４における駆動動作といった、各種の演出装置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。

【０３０５】

ステップＳ４０５のコマンド解析処理内では、例えば図２９に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。図２９に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、始動口入賞指定コマンド（第１始動口入賞指定コマンド、ま

たは、第２始動口入賞指定コマンド）を受信したか否かを判定する（ステップＳ５０１）。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。このとき、始動口入賞指定コマンドを受信していなければ（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、そのまま始動入賞時コマンド処理を終了する。

【０３０６】

ステップＳ５０１にて始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、例えば始動口入賞指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、入賞時判定結果を特定する（ステップＳ５０２）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定した入賞時判定結果を、図３０に示す演出制御保留記憶部１９５における空きエントリの先頭に記憶して（ステップＳ５０３）、始動入賞時コマンド処理を終了する。演出制御保留記憶部１９５は、図３０に示すように、保留データが消化される順番である保留番号と関連付けて、いずれの始動口（「第１」または「第２」）に対応する保留データであるかを示すデータと、その保留データに対応する入賞時判定結果と、を記憶する。演出制御基板１２では、この演出制御保留記憶部１９５における入賞時判定結果を参照すうことにより、「１５Ｒ大当り」となる保留データがあるか否かを特定し、大当り中予告演出を実行することができる。

【０３０７】

図３１は、図２８のステップＳ４０６にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図３１に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１６０～Ｓ１６６の処理のいずれかを選択して実行する。

【０３０８】

ステップＳ１６０の飾り図柄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。この飾り図柄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。

【０３０９】

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。また、飾り図柄変動設定処理には、連続演出における演出画像を更新する処理や、可変表示結果が「ハズレ」となる第２特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を中断させるための設定を行う処理、連続演出の中断中に第１特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を再開させるための設定を行う処理、可変表示結果が「大当り」や「小当り」といった「当り」となる第２特図を用いた特図ゲームに対応して飾り図柄の可変表示が開始されることに基づいて、連続演出を終了させるための設定を行う処理なども含まれている。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、例えば図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンが設定される。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。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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特図表示結果が「大当り」であるときに、演出プロセスフラグの値が“４”に更新される一方、特図表示結果が「小当り」であるときには、演出プロセスフラグの値が“５”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０３１２】

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当り時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に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（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１１から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０３１３】

ステップＳ１６５の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した当り時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、音声出力基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（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、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板１１から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０３１４】

ステップＳ１６６のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した当り時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に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（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、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０３１５】

図３２は、図３１のステップＳ１６１にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。図３２に示す飾り図柄変動設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、最終停止図柄決定処理を実行する（ステップＳ５５２）。図３３は、ステップＳ５５２にて実行される最終停止図柄決定処理の一例を示すフローチャートである。図３３に示す最終停止図柄決定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ７５１）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップＳ７５１；Ｙｅｓ）、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおける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Ｓ７５２）。

【０３１６】

ステップＳ７５２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Ｓ７５２；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してから（ステップＳ７５３）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップＳ７５３の処理では、まず、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等により更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示画面における「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに停止表示される左確定飾り図柄を決定する。次に、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等により更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示画面における「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに停止表示される右確定飾り図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、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等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに停止表示される中確定飾り図柄を決定する。

【０３１７】

ステップＳ７５２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Ｓ７５２；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップＳ７５４）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップＳ７５４の処理では、まず、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等により更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示画面における「左」と「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。さらに、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等により更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像

表示装置５の表示画面における「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃにて停止表示される中確定飾り図柄を決定する。ここで、例えば中確定飾り図柄の図柄番号が左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定飾り図柄が大当り組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「１」）を中確定飾り図柄の図柄番号に加算または減算することなどにより、確定飾り図柄が大当り組合せとはならずにリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定飾り図柄を決定するときには、左確定飾り図柄及び右確定飾り図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定飾り図柄を設定してもよい。

【０３１８】

ステップＳ７５１にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップＳ７５１；Ｎｏ）、特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合、又は、特図表示結果が「小当り」である場合であるか、これら以外の場合であるかを判定する（ステップＳ７５５）。このとき、大当り種別が「突確」又は特図表示結果が「小当り」であると判定されれば（ステップＳ７５５；Ｙｅｓ）、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかといった、大当り種別が「突確」の場合や特図表示結果が「小当り」の場合に対応した飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップＳ７５６）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－１～変動パターンＰＣ１－３のいずれかが指定された場合に対応して、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、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等により更新されるチャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定のチャンス目決定テーブルを参照することなどにより、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＣ１－４及び変動パターンＰＣ１－５のいずれかが指定された場合には、例えばステップＳ７５４と同様の処理を実行することにより、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ればよい。

【０３１９】

ステップＳ７５５にて特図表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」以外の「非確変」又は「確変」であると判定されたときには（ステップＳ７５５；Ｎｏ）、大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定してから（ステップＳ７５７）、最終停止図柄決定処理を終了する。一例として、ステップＳ７５７の処理では、まず、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等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、続いてＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、画像表示装置５の表示画面における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。

【０３２０】

図３２のステップＳ５５２にて以上のような最終停止図柄決定処理を実行した後には、可変表示中演出設定処理を実行する（ステップＳ５５３）。図３４は、ステップＳ５５３にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図３４に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出を実行する「滑りあり」であるか否かを判定する（ステップＳ７７１）。

【０３２１】

ステップＳ７７１にて「滑りあり」と判定されたときには（ステップＳ７７１；Ｙｅｓ）、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する（ステップＳ７７２）。一例として、ステップＳ７７２の処理では、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等により更新される滑り前仮停止図

柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。

【０３２２】

ステップＳ７７１にて「滑りあり」ではないと判定されたときや（ステップＳ７７１；Ｎｏ）、ステップＳ７７２の処理を実行した後には、可変表示中演出設定処理を終了する。

【０３２３】

図３２のステップＳ５５３にて以上のような可変表示中演出設定処理を実行した後には、予告演出設定処理を実行する（ステップＳ５５４）。図３５は、ステップＳ５５４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３５に示す予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、連続演出の種別や連続演出パターンを決定するための処理や、連続演出を実行しない場合に予告演出を実行するか否か、及び、実行する場合の予告演出パターンを決定するための連続演出設定処理を実行する（ステップＳ７０１）。連続演出設定処理の詳細については後述する。

【０３２４】

ステップＳ７０１にて連続演出設定処理を実行した後には、大当り確定報知演出設定を実行するか否かを決定するための大当り確定報知演出設定処理を実行する（ステップＳ７０２）。大当り確定報知演出の詳細については後述する。

【０３２５】

ステップＳ７０２にて大当り確定報知演出設定処理を実行した後には、先読予告演出設定を実行するか否かを決定するための先読演出設定処理を実行する（ステップＳ７０３）。先読予告演出設定処理の詳細については後述する。

【０３２６】

ステップＳ７０３にて先読予告演出設定処理を実行した後には、可動物予告演出設定を実行するか否かなどを決定するための可動物予告演出設定処理を実行する（ステップＳ７０４）。可動物予告演出設定処理の詳細については後述する。ステップＳ７０４にて可動物予告演出設定処理を実行した後には、予告演出設定処理を終える。

【０３２７】

図３６は、ステップＳ７０１にて実行される連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図３６に示す連続演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ８４１）。

【０３２８】

「連続演出」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（ステップＳ８４１；Ｙｅｓ）、図１３に示す連続演出種別決定テーブル１６０をセットする（ステップＳ８４２）。

【０３２９】

そして、連続演出種別判定用の乱数値ＳＲ１を示す数値データに基づき、ステップＳ８４２の処理にてセットした連続演出種別決定テーブル１６０を参照することにより、連続演出の種別を「擬似連」、「予告連」、「すべり擬似連」のいずれかに決定する（ステップＳ８４３）。

【０３３０】

続いて、連続演出の繰り返し回数（変動パターン）に応じて、図１５（Ａ）～（Ｄ）に示す連続演出パターン決定テーブル１６１Ａ～１６１Ｄを選択してセットする（ステップＳ８４４）。

【０３３１】

そして、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データに基づき、ステップＳ８４４の処理にてセットした連続演出パターン決定テーブル１６１Ａ～１６１Ｄを参照

することにより、連続演出パターンを決定する（ステップＳ８４５）。
【０３３２】
ここで、ステップＳ８４３の処理にて決定した連続演出種別が「擬似連」または「すべり擬似連」である場合、連続演出の繰り返し時に仮停止表示される飾り図柄を決定する（ステップＳ８４６）。ステップＳ８４６の処理では、連続演出種別が「擬似連」である場合は、仮停止表示される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかを構成する飾り図柄を決定する。一例として、ステップＳ７７４の処理では、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等により更新される擬似連チャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の擬似連チャンス目決定テーブルを参照することなどにより、擬似連変動（再変動）が実行されるごとに仮停止表示され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決定すればよい。また、連続演出種別が「すべり擬似連」である場合は、仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する。一例として、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等により更新される滑り前仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。なお、連続演出種別が「予告連」である場合は、この処理は省略される。ステップＳ８４６の処理の後、連続演出設定処理を終了する。
【０３３３】
ステップＳ８４１にて「連続演出」の可変表示演出を実行する変動パターンでないと判定された場合（ステップＳ８４１；Ｎｏ）、図１５（Ｅ）に示す予告演出パターン決定テーブル１６２をセットする（ステップＳ８４７）。
【０３３４】
そして、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データに基づき、ステップＳ８４７の処理にてセットした予告演出パターン決定テーブル１６２を参照することにより、予告演出パターンを決定する（ステップＳ８４８）。なお、ここでは、連続演出パターン判定用の乱数値ＳＲ２に基づいて予告演出パターンを決定しているが、予告演出パターン判定用の乱数値を抽出して、当該予告演出パターン判定用の乱数値に基づいて予告演出パターンを決定するようにしてもよい。ステップＳ８４８の処理の後、連続演出設定処理を終了する。
【０３３５】
図３７（Ａ）は、ステップＳ７０２にて実行される大当り確定報知演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図３７（Ａ）に示す大当り確定報知演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」となるか否かを判定する（ステップＳ８２１）。このとき、特図表示結果が「大当り」とならない旨の判定がなされれば（ステップＳ８２１；Ｎｏ）、大当り確定報知演出設定処理を終了する。
【０３３６】
特図表示結果が「大当り」となる旨の判定がなされれば（ステップＳ８２１；Ｙｅｓ）、図３７（Ｂ）に示す大当り確定演出決定テーブル１６３をセットする（ステップＳ８２２）。図３７（Ｂ）に示す大当り確定演出決定テーブル１６３は、大当り確定報知演出実行判定用の乱数値ＳＲ３に基づいて、大当り確定報知演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。大当り確定演出決定テーブル１６３は、大当り種別に対応して乱数値ＳＲ３と比較される数値（決定値）が、大当り確定報知演出を実行する旨、または、大当り確定報知演出を実行しない旨に割り当てられている。
【０３３７】
そして、大当り確定報知演出実行判定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データに基づき、ステップＳ８２２の処理にてセットした大当り確定演出決定テーブル１６３を参照することにより、大当り確定演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ８２３）。なお、この

実施の形態では、大当り種別が「２ラウンド」である場合も、大当り確定報知演出が実行されるが、大当り遊技状態の遊技価値が低い「２ラウンド」である場合には大当り確定報知演出が実行されないようにしてもよい。また、先読演出や放出演出の実行の対象となる大当り種別である場合のみ大当り確定報知演出が実行されるようにしてもよい。このように報知対象となる大当り種別を統一することで、各演出の報知対象を分かりやすくすることができる。ステップＳ８２３の処理の後には、大当り確定報知演出設定処理を終える。

【０３３８】

図３８（Ａ）は、ステップＳ７０３にて実行される先読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３８（Ａ）に示す先読予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、図３０に示す演出制御保留記憶部１９５に保留データが記憶されているか否かを判定する（ステップＳ６２１）。このとき、演出制御保留記憶部１９５に保留データが記憶されていれば（ステップＳ６２１；Ｙｅｓ）、演出制御保留記憶部１９５に記憶されている保留データの入賞時判定結果を読み出す（ステップＳ６２２）。

【０３３９】

そして、ステップＳ６２２にて読み出された入賞時判定結果に、「１５Ｒ大当り」となるものが含まれているか否かを判定する（ステップＳ６２３）。「１５Ｒ大当り」となる入賞時判定結果が含まれている場合（ステップＳ６２３；Ｙｅｓ）、先読予告演出実行判定用の乱数値ＳＲ４を示す数値データを抽出し、図３８（Ｂ）に示す先読予告演出決定テーブル１６４を参照することにより、先読予告演出の実行の有無を決定する（ステップＳ６２４）。図３８（Ｂ）に示す先読予告演出決定テーブル１６４は、先読予告演出実行判定用の乱数値ＳＲ４に基づいて、先読予告演出を実行するか否かを決定するためのテーブルである。先読予告演出決定テーブル１６４は、乱数値ＳＲ４と比較される数値（決定値）が、先読予告演出を実行する旨、または、先読予告演出を実行しない旨に割り当てられている。ステップＳ６２４の処理の後には、大当り中予告演出設定処理を終了する。

【０３４０】

図３９（Ａ）は、ステップＳ７０４にて実行される可動物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３９（Ａ）に示す可動物予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、ステップＳ７０１の連続演出設定処理において連続演出パターンＡ１－３、Ａ２－３、Ａ３－３、Ｂ３－３のいずれかに決定されたか否かを判定する（ステップＳ６４１）。このとき、連続演出パターンＡ１－３、Ａ２－３、Ａ３－３、Ｂ３－３のいずれかに決定されたとの判定がなされれば（ステップＳ６４１；Ｎｏ）、可動物予告演出設定処理を終了する。

【０３４１】

連続演出パターンＡ１－３、Ａ２－３、Ａ３－３、Ｂ３－３以外に決定されたとの判定がなされれば（ステップＳ６４１；Ｙｅｓ）、図３９（Ｂ）に示す可動物予告演出決定テーブル１６５をセットする（ステップＳ６４２）。図３９（Ｂ）に示す可動物予告演出決定テーブル１６５は、可動物予告演出決定用の乱数値ＳＲ５に基づいて、可動物予告演出を実行するか否か、及び、実行する場合の演出態様に対応した可動物予告演出パターンを決定するためのテーブルである。可動物予告演出決定テーブル１６５は、可変表示結果が「非リーチハズレ」であるか、「リーチハズレ」であるか、「大当り」（突確以外）であるか、「突確」または「小当り」であるかに対応して乱数値ＳＲ５と比較される数値（決定値）が、「実行なし」、「煽りのみ」、「第１態様」、「第２態様」のいずれかに割り当てられている。

【０３４２】

ここで、「第１態様」は、可動部材３４を所定の初期位置から、第１の位置まで動作させることに対応した可動物予告演出パターンである。「第２態様」は、可動部材３４を所定の初期位置から、第１の位置まで動作させ、さらに第２の位置まで動作させることに対応した可動物予告演出パターンである。なお、演出終了時には、可動部材３４を第１の位置または第２の位置から初期位置に戻す。「煽りのみ」は、可動部材３４を初期位置のまま振動させるなど、可動部材３４が動作する煽り動作のみを実行することに対応した可動

物予告演出パターンである。なお、「第１態様」や「第２態様」で可動部材３４を動作させる前にも、このような煽り動作を実行する。

【０３４３】

そして、可動物予告演出決定用の乱数値ＳＲ５を示す数値データに基づき、ステップＳ６４２の処理にてセットした可動物予告演出決定テーブル１６５を参照することにより、可動物予告演出を実行するか否か、及び、その可動物予告パターンを決定する（ステップＳ６４３）。その後、可動物予告演出設定処理を終了する。

【０３４４】

この実施の形態では、連続演出パターンＡ１－３、Ａ２－３、Ａ３－３、Ｂ３－３のいずれかである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。連続演出を実行する変動パターンである場合、連続演出の最後の繰り返し時に可動物予告演出を実行する。連続演出パターンＡ１－３、Ａ２－３、Ａ３－３、Ｂ３－３は、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短くなっている（図１４（Ａ）参照）。上述のように、可動物予告演出を実行した場合、演出終了時に可動部材３４を初期位置に戻す必要がある。その動作が間に合わなくなってしまうことを防止するため、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短い連続演出パターンである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。これにより、演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。なお、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短いであっても、「第２態様」のように動作量が多く演出時間が足りなくなる可動物予告演出パターン以外の可動物予告演出は実行されるようにしてもよい。

【０３４５】

図３２のステップＳ５５４における予告演出設定処理に続いて、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ５５５）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応して、複数用意された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、ステップＳ５５４の予告演出設定処理にて決定された各種演出の実行の有無や演出パターンなどに対応して、複数用意された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【０３４６】

ステップＳ５５５の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５５６）。そして、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Ｓ５５７）。このときには、例えばステップＳ５５５にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。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（ステップＳ５５８）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【０３４７】

図４０は、図３１のステップＳ１６２にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図４０に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、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Ｓ５６２）、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Ｓ５６３）。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Ｓ５６３；Ｎｏ）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【０３４８】

ステップＳ５６３にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップＳ５６３；Ｙｅｓ）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例

えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの一部又は全部）又は終了コードを読み出す（ステップＳ５６４）。ここで、ステップＳ５６３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演出制御実行データを、ステップＳ５６４の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップＳ５６４にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う（ステップＳ５６５）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップＳ５６５；Ｎｏ）、ステップＳ５６４にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作制御を実行してから（ステップＳ５６６）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【０３４９】

例えば、ステップＳ５６６の処理による演出動作制御では、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させること、音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板１３に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板１４に対して行うことのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（１つの動作のみであれば単独で）行われればよい。また、ステップＳ５６６の処理による演出動作制御では、ステップＳ５６４にて読み出した操作検出制御データなどに基づいて、操作部３０に対する遊技者等の操作行為を有効に検出する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、操作検出スイッチ３１から伝送される検出信号に基づいて、操作部３０に対する遊技者等の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、操作部３０に対する操作が検出されずに操作有効期間が終了した場合には、操作検出制御データに応じた演出動作制御を終了する。その一方で、操作有効期間内にて操作部３０に対する操作の検出があった場合には、例えば操作検出制御データにより指定された演出制御パターンへの変更を行うことなどにより、操作部３０に対する操作に応答して演出動作を変更するための制御や設定などが行われればよい。

【０３５０】

ステップＳ５６５にて終了コードであると判定された場合には（ステップＳ５６５；Ｙｅｓ）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、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Ｓ５６７）。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ５６８）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【０３５１】

図４１は、図３１のステップＳ１６３にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図４１に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、最終停止図柄となる確定飾り図柄を完全停止表示させて導出表示する（ステップＳ５７１）。なお、主基板１１から演出制御基板１２に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、飾り図柄停止コマンドを受信するまで、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させればよい。

【０３５２】

ステップＳ５７１の処理に続いて、例えば当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定することや、受信した場合に当り開始指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ５７８）。このとき、特図表示結果が「大当り」であると判定されれば（ステップＳ５７８；Ｙｅｓ）、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップＳ５７９）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【０３５３】

ステップＳ５７８にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定されたときには（ステップＳ５７８；Ｎｏ）、その特図表示結果は「小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ５８０）。このとき、特図表示結果が「小当り」であると判定されれば（ステップＳ

５８０；Ｙｅｓ）、演出プロセスフラグの値を小当り制御中演出処理に対応した値である“５”に更新してから（ステップＳ５８１）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。ステップＳ５８０にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定されたときには（ステップＳ５８０；Ｎｏ）、演出プロセスフラグの値を“０”に初期化してから（ステップＳ５８２）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【０３５４】

続いて、連続演出の表示動作例について説明する。図４２は、擬似連の表示動作例を示す図である。

【０３５５】

ここでは、図２４のステップＳ２３９の処理において、特図表示結果（可変表示結果）が「大当り」に決定され、ステップＳ２４３の処理において、大当り種別が「確変」に決定され、図２５のステップＳ２７２の処理において、連続演出を２回繰り返すことに対応した変動パターンＰＢ４－２に決定されたものとする。そして、図３６のステップＳ８４３の処理において、連続演出種別が「擬似連」に決定され、ステップＳ８４５の処理において、連続演出パターンＡ２－１に決定されたものとする。さらに、図３７のステップＳ８２３の処理において、大当り確定報知演出を実行することに決定され、図３９（Ａ）のステップＳ６４３の処理において、可動物予告演出を実行すること（「第２態様」）に決定されたものとする。そして、図３２のステップＳ５５５の処理において、上記決定内容に対応した演出制御パターンが決定されたものとする。

【０３５６】

この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図３１のステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理を実行することで、図４２（Ａ）に示すように画像表示装置５において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４２（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、２段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４２（Ｃ）に示すように、１つのキャラクタ画像（太陽の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３５７】

そして、例えば、図４２（Ｄ）、（Ｅ）に示すように、擬似連チャンス目ＧＣ７（「７」「８」「８」）が仮停止表示される。その後、仮停止表示された飾り図柄が再変動して、図４２（Ｆ）に示すように、予告演出が再開される。この擬似連の１回目の繰り返し時には、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４２（Ｆ）、（Ｇ）に示すように、２段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４２（Ｇ）に示すように、２つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３５８】

そして、例えば、図４２（Ｇ）、（Ｈ）に示すように、再び擬似連チャンス目ＧＣ７（「７」「８」「８」）が仮停止表示される。その後、仮停止表示された飾り図柄が再変動して、図４２（Ｉ）に示すように、予告演出が再開される。この擬似連の２回目の繰り返し時には、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４２（Ｊ）、（Ｋ）に示すように、３段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４２（Ｊ）に示すように、２つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３５９】

このように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒなど）にて飾り図柄を停止表示させる前（リーチ状態となる前など）に、予告演出が繰り返し実行される。

【０３６０】

続いて、図４２（Ｌ）に示すように、可動部材３４を「第２態様」で動作させる可動物

予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ９を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当り確定報知演出が実行される。この後は、図４２（Ｌ）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに「７」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当り遊技状態に移行する。

【０３６１】

このように、この実施の形態では、繰り返し実行されるステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出に加え、変動中に１回のみ実行される特別予告演出を実行することができる。このようにすることで、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【０３６２】

次に、予告連の表示動作例について説明する。図４３は、予告連の表示動作例を示す図である。

【０３６３】

ここでは、図３６のステップＳ８４３の処理において、連続演出種別が「予告連」に決定され、ステップＳ８４５の処理において、連続演出パターンＡ２－１に決定されたものとする。それ以外の決定内容については、図４２の例と同様であるものとする。

【０３６４】

この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図３１のステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理を実行することで、図４３（Ａ）に示すように画像表示装置５において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４３（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、２段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４３（Ｃ）に示すように、１つのキャラクタ画像（太陽の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３６５】

そして、例えば、図４３（Ｄ）に示すように、画像表示装置５がブラックアウトして、画面にひびが入るような画像を表示される。その後、図４３（Ｅ）に示すように、予告演出が再開される。この予告連の１回目の繰り返し時には、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４３（Ｅ）、（Ｆ）に示すように、２段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４３（Ｆ）に示すように、２つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３６６】

そして、例えば、図４３（Ｇ）に示すように、再び画像表示装置５がブラックアウトして、画面にひびが入るような画像を表示される。その後、図４３（Ｈ）に示すように、予告演出が再開される。この予告連の２回目の繰り返し時には、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４３（Ｈ）、（Ｉ）、（Ｊ）に示すように、３段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４３（Ｉ）に示すように、２つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３６７】

続いて、図４３（Ｋ）に示すように、可動部材３４を「第２態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ９を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当り確定報知演出が実行される。この後は、図４３（Ｌ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒに「７」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当り遊技状態に移行する。

【０３６８】

次に、すべり擬似連の表示動作例について説明する。図４４は、すべり擬似連の表示動作例を示す図である。

【０３６９】

ここでは、図３６のステップＳ８４３の処理において、連続演出種別が「すべり擬似連」に決定され、ステップＳ８４５の処理において、連続演出パターンＡ２－１に決定されたものとする。それ以外の決定内容については、図４２の例と同様であるものとする。

【０３７０】

この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図３１のステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理を実行することで、図４４（Ａ）に示すように画像表示装置５において、飾り図柄の変動が開始される。そして、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４４（Ｂ）、（Ｃ）に示すように、２段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４４（Ｃ）に示すように、１つのキャラクタ画像（太陽の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３７１】

そして、例えば、図４４（Ｄ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに「７」の数字を示す飾り図柄が停止し、図４４（Ｅ）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに「Ａ」の英文字を示す飾り図柄が停止する。その後、図４４（Ｆ）に示すように、その「Ａ」の英文字を示す飾り図柄がすべって変動が再開され、予告演出が再開される。このすべり擬似連の１回目の繰り返し時には、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４４（Ｆ）、（Ｇ）に示すように、２段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４４（Ｇ）に示すように、２つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３７２】

そして、例えば、図４４（Ｈ）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに「Ｂ」の英文字を示す飾り図柄が停止する。その後、図４４（Ｉ）に示すように、その「Ｂ」の英文字を示す飾り図柄がすべって変動が再開され、予告演出が再開される。このすべり擬似連の２回目の繰り返し時には、連続演出パターンＡ２－１に決定されたことに対応して、図４４（Ｉ）、（Ｊ）、（Ｋ）に示すように、３段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４４（Ｊ）に示すように、２つのキャラクタ画像（太陽の画像と車の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３７３】

続いて、図４４（Ｌ）に示すように、可動部材３４を「第２態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ９を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当り確定報知演出が実行される。また、図４４（Ｌ）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに「７」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したノーマルリーチのリーチ演出が実行されて、その後、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当り遊技状態に移行する。

【０３７４】

また、この実施の形態では、連続演出を実行しない場合にもステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出を実行可能である。さらに、大当り確定報知演出、先読予告演出、可動物予告演出などの特別予告演出も実行可能である。図４５は、連続演出を実行しない場合の予告演出の表示動作例を示す図である。

【０３７５】

ここでは、図２４のステップＳ２３９の処理において、特図表示結果（可変表示結果）が「大当り」に決定され、ステップＳ２４３の処理において、大当り種別が「確変」に決定され、図２５のステップＳ２７２の処理において、連続演出を実行しない変動パターン（例えばＰＢ５－１など）に決定されたものとする。そして、図３６のステップＳ８４８の処理において、予告演出パターンＡ０－３に決定されたものとする。さらに、図３７の

ステップＳ８２３の処理において、大当り確定報知演出を実行することに決定され、図３９（Ａ）のステップＳ６４３の処理において、可動物予告演出を実行すること（「第２態様」）に決定されたものとする。そして、図３２のステップＳ５５５の処理において、上記決定内容に対応した演出制御パターンが決定されたものとする。

【０３７６】

この場合、演出制御用ＣＰＵ１２０が上記決定内容に対応した演出制御パターンに基づいて、図３１のステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理を実行することで、図４５（Ａ）に示すように画像表示装置５において、飾り図柄の変動が開始される。そして、予告演出パターンＡ０－３に決定されたことに対応して、図４５（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、３段階目までのステップアップ動作の予告演出が実行される。また、図４５（Ｃ）、（Ｄ）に示すように、２つのキャラクタ画像（太陽の画像）が表示されるキャラクタ表示の予告演出が実行される。

【０３７７】

そして、図４５（Ｆ）に示すように、可動部材３４を「第２態様」で動作させる可動物予告演出が実行され、また、遊技効果ランプ９を所定の点灯態様で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから最大音量で「ピコーン」という音声が出力される大当り確定報知演出が実行される。この後は、図４５（Ｇ）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに「７」の数字を示す飾り図柄が停止してリーチ状態となり、変動パターンに対応したスーパーリーチαのリーチ演出が実行されて、その後、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止表示され、大当り遊技状態に移行する。

【０３７８】

以上説明したように、上記実施の形態では、繰り返し実行されるステップアップ動作やキャラクタ表示の予告演出に加え、変動中に１回のみ実行される特別予告演出を実行することができる。このようにすることで、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【０３７９】

保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留データがあることを予告する先読予告演出を１回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【０３８０】

演出が実行された時点で「大当り」となることが確定し、遊技効果ランプ９を最も強い光で点灯させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒにより最大音量の音声を出力させるはでな演出を実行する大当り確定報知演出を１回のみ実行するようにしたことで、演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【０３８１】

また、可動部材３４を動作させる可動物予告演出を１回のみ実行するようにしたことで、可動部材３４が所定の初期位置に戻らなくなり演出が煩わしくなることを防止し、興趣の低下を防止できる。

【０３８２】

特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、連続演出の最後の繰り返しで実行される。このようにすることで、特別予告演出がわかりやすくなり、遊技の興趣が向上する。

【０３８３】

図１４（Ａ）に示すように、連続演出の繰り返し回数が同じ場合であっても、予告演出が実行される演出時間が異なる（予め定められた全体の演出時間のうちで各回の演出時間の割り振りが異なっている）複数の連続演出パターンが設けられている。これにより、繰り返し実行される予告演出に意外性が出て、遊技の興趣が向上する。

【０３８４】

また、このように複数設けられる連続演出パターンごとに、可変表示結果が「大当り」となる信頼度が異なっている。予告演出が繰り返される時間に応じて、「大当り」となる

割合が異なるので、遊技者が各回の演出時間に注目するようになり、遊技の興趣が向上する。

【０３８５】

図６（Ｃ）に示すように、変動パターンＰＡ３－１、及び、ＰＡ５－１は、変動開始から時刻ｔ１までの期間に連続演出が実行され、時刻ｔ１からｔ３（６５秒）までの期間にスーパーリーチαのリーチ演出が実行される変動パターンである。そして、変動パターンＰＡ３－２、及び、ＰＡ５－２は、変動開始から時刻ｔ２（＞ｔ１）までの期間に連続演出が実行され、時刻ｔ２からｔ４（８５秒）までの期間にスーパーリーチβのリーチ演出が実行される変動パターンである。ハズレ変動パターン決定テーブル１３３Ａの設定では、変動パターンＰＡ３－２よりも変動パターンＰＡ３－１に決定やすくなっている。当り変動パターン決定テーブル１３３Ｂの設定では、変動パターンＰＡ５－２よりも変動パターンＰＡ５－１に決定されやすくなっている。即ち、連続演出を繰り返す回数が所定回数（ここでは３回）以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなっている。連続演出の演出時間が短い変動パターンでは、１回あたりの連続演出の演出時間が短くなる。このようにすることで、連続演出を繰り返す回数が多い場合には、１回当りの連続演出が短くなりやすいので、演出が煩わしくなることを防止し、遊技の興趣の低下を防止できる。なお、変動パターンを決定する前に連続演出を繰り返す回数を決定し、その回数が所定回数（ここでは３回）以上である場合には、連続演出の演出時間が短い変動パターンに決定されやすくなるようにしてもよい。このようにしても、上記と同様の効果を得ることができる。

【０３８６】

この実施の形態では、連続演出パターンＡ１－３、Ａ２－３、Ａ３－３、Ｂ３－３のいずれかである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。連続演出を実行する変動パターンである場合、連続演出の最後の繰り返し時に可動物予告演出を実行する。連続演出パターンＡ１－３、Ａ２－３、Ａ３－３、Ｂ３－３は、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短くなっている（図１４（Ａ）参照）。上述のように、可動物予告演出を実行した場合、演出終了時に可動部材３４を初期位置に戻す必要がある。その動作が間に合わなくなってしまうことを防止するため、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短い連続演出パターンである場合には、可動物予告演出を実行しないようになっている。これにより、演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。なお、連続演出の最後の繰り返し時の演出時間が短いであっても、「第２態様」のように動作量が多く演出時間が足りなくなる可動物予告演出パターン以外の可動物予告演出は実行されるようにしてもよい。

【０３８７】

また、可変表示結果が「大当り」であっても大当り種別が「突確」である場合には、先読予告演出は実行されない。このようにすることで、先読中予告演出が実行されたにも関わらず、遊技価値の低い大当り種別となることによる興趣の低下を防止できる。

【０３８８】

また、主基板１１からの賞球信号は、ドロア中継基板１９と電源基板１６とを経由して払出制御基板１７に伝送される。この賞球信号に基づいて払出制御基板１７は球払出装置１８を駆動させて賞球を払い出す。このように、賞球信号を電源基板１６を経由して払出制御基板１７に伝送させるので、遊技盤２から払出制御基板１７へ接続するためのコネクタを設ける必要がなくなるので、コネクタの数を減らすことができる。

【０３８９】

また、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとでは、変動パターン種別ＣＡ１－３や変動パターン種別ＣＡ２－１に対する決定値の割当てが異なっている。さらに、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃでは、変動パターン種別ＣＡ１－２や変動パターン種別ＣＡ２－３に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ２－２に対して決定値が割り当てられている。これに対して

、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄでは、変動パターン種別ＣＡ１－１や変動パターン種別ＣＡ２－２に対して決定値が割り当てられていない一方で、変動パターン種別ＣＡ１－２や変動パターン種別ＣＡ２－３に対して決定値が割り当てられている。こうしたハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄの設定により、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ２－４以外の変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３や変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３に対する決定値の割当ては、遊技状態や合計保留記憶数に応じて異なるものとなる。これにより、特図ゲームの保留記憶数である合計保留記憶数に応じて変動パターンの決定割合を異ならせて、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間の調整を可能にすることにより、可変表示の作動率が低下する事態を極力防止できる。これに対して、ステップＳ２１１の入賞時特定パターン判定処理では、合計保留記憶数に関係なく、乱数値ＭＲ３がスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定されるため、連続演出が実行されたにも関わらず、例えば連続演出の開始時には「２」であった合計保留記憶数が連続演出における最後の飾り図柄の可変表示の時点では「４」にまで増加してしまったことなどにより、リーチ態様がスーパーリーチにならないといった事態を防止することができる。

【０３９０】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されるものではなく、様々な変更及び応用が可能である。上記実施の形態では、特別予告演出として、可動物予告演出、先読予告演出、大当り確定報知演出が実行可能になっていたが、これら以外の特別予告演出が実行されるようにしてもよい。特別予告演出は、「キャラクタ予告」、「操作時予告」、「ステップアップ動作」など飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに繰り返し実行される予告演出とは異なり、１回のみ実行されるものであればよい。このような特別予告演出は、繰り返し実行される予告演出とは異なる処理や乱数により決定されるものであればよい。

【０３９１】

上記実施の形態では、特別予告演出は、連続演出が実行される場合には、最後の繰り返し時に実行されるものとして説明したが、飾り図柄の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに１回、任意のタイミングで実行されるものであってもよい。

【０３９２】

また、図４２～図４４の表示動作例では、連続演出の繰り返し回数を表示していないが、画像表示装置５に繰り返し回数を表示するようにしてもよい。また、遊技盤２の所定位置に繰り返し回数を認識できるような演出装置を設けるようにしてもよい。

【０３９３】

上記実施の形態では、図１４（Ａ）に示したように、連続演出の繰り返し回数が同じ場合であって、トータルの演出時間が同じ場合に、各予告演出を実行する演出時間が異なる複数の連続演出パターンが設けられていたが、図１４（Ａ）に示した連続演出パターンは一例であり、これに限定されない。例えば、連続演出の繰り返し回数が同じ場合に、予告演出を実行するそれぞれ演出時間は均等で、トータルの演出時間が異なる複数の連続演出パターンのみが設けられていてもよい（例えば、連続演出パターンＡ３－１とＢ３－１など）。このようにする場合も、トータルの演出時間（１回の繰り返し当りの演出時間）に応じて、可変表示結果が「大当り」となる割合が異なるようにすればよい。

【０３９４】

上記実施の形態では、可動物予告演出は、変動中に１回のみ実行される特別予告演出であったが、可動物予告演出が連続演出中に繰り返し実行されるようにしてもよい。この場合は、例えば、可動部材３４を初期位置のまま振動させる「煽りのみ」や、可動部材３４を所定の初期位置から、第１の位置（所定範囲）まで動作させる「第１態様」の可動物予告演出のみ連続演出中に繰り返し実行されるようにする。そして、可動部材３４を所定の初期位置から、第１の位置まで動作させ、さらに第２の位置まで動作させる「第２態様」の可動物予告演出は、変動中に１回のみ実行される特別予告演出としてもよい。このよう

にすることで、可動部材３４を繰り返し動作させても、その動作量が少ないので可動部材３４を次回の繰り返し時までに初期位置に戻らなくなるようなことなく、演出が煩わしくなることを防止しつつ、可動物予告演出を繰り返し実行できる。

【０３９５】

上記実施の形態では、入賞時判定結果が「１５Ｒ大当り」である保留データがある場合にのみ先読予告演出を実行するようになっていたが、大当り種別が「突確」であることや、スーパーリーチを伴う変動パターンであることに対応して、先読予告演出を実行するようにしてもよい。この場合は、先読予告演出の演出態様を複数設けて、演出態様の相違により、可変表示結果が「１５Ｒ大当り」となる期待度を把握できるようにすることが望ましい。また、このような場合や、上記実施の形態において、先読予告演出の演出態様によって、確変大当りとなる期待度を報知するようにしてもよい。

【０３９６】

上記実施の形態では、大当り種別として「確変」（第１特定遊技状態）、「非確変」、「突確」（第２特定遊技状態）が設けられ、第１特定遊技状態となる保留データがあることに対応して先読予告演出が実行され、第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利度合いが低い第２特定遊技状態となる保留データがあることに対応しては先読予告演出が実行されないようになっていた。第１特定遊技状態よりも遊技者にとって有利度合いが低い第２特定遊技状態としては、上記実施の形態のように、第１特定遊技状態よりも、大入賞口の開放回数（ラウンド遊技の回数）が少なく、かつ、ラウンド遊技における大入賞口の開放時間も少ないものに限定されない。例えば、第２特定遊技状態は、第１特定遊技状態と大入賞口の開放時間は同じであるが、開放回数が少ないものであってもよいし、第１特定遊技状態と大入賞口の開放回数は同じであるが、開放時間が短いものであってもよい。

【０３９７】

図９（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａの設定例では、大当り種別が「非確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「１００」～「２５１」の範囲内であれば、あるいは、大当り種別が「確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「５０」～「２５１」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ３－３に決定されることになる。このため、図２１のステップＳ３５７の処理では、図４５（Ａ）に示すように、乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば、可変表示結果が「ハズレ」であるか、大当り種別が「突確」以外の「大当り」であるかに関わらず、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。あるいは、大当り種別が「突確」以外であると判定された場合と、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合とで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲を異ならせるようにしてもよい。例えば、特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には、乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定し、大当り種別が「突確」以外であると判定された場合には、図４５（Ｂ）に示すように、乱数値ＭＲ３が「１００」～「２５１」の範囲内であればスーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定してもよい。

【０３９８】

上記実施の形態では、合計保留記憶数に関わらず、例えば変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３がプログラムにより「２３０」以上であるか否かを判定することで、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば合計保留記憶数に対応して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄとのいずれかを参照して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｃとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）１３２Ｄに割り当てられる決定値と、を比較して予め定められている共通の判定値のときに、スーパーリーチ変動パターン共通範囲の範囲内であると判定するようにしてもよい。

【０３９９】
上記実施の形態では、可動物予告演出においては可動部材３４が動作する例について説明したが、可動物予告演出において動作する可動物は可動部材３４に限定されない。例えば、画像表示装置５と遊技盤２との間に、シャッタモータ３６Ｈ、３６Ｌにより駆動されて上下方向に移動することにより、画像表示装置５の前方を開閉可能とされたシャッタ３８Ｈ，３８Ｌを設けて、可動物予告演出においてシャッタ３８Ｈ，３８Ｌを動作させるようにしてもよい。
【０４００】
この場合、演出制御基板１２には、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌを動作させるためのシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌに駆動信号を出力する配線や、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが所定の初期位置である画像表示装置５の前面を覆わない格納位置に位置していることを検出するためのシャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌからの検出信号を伝送する配線が接続される。
【０４０１】
この変形例では、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌのそれぞれに、シャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌと、シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌが設けられていることで、画像表示装置５の上方側に設けられているシャッタ３８Ｈと、画像表示装置５の下方側に設けられているシャッタ３８Ｌとを、個々に独立して動作させることができるようになっている。
【０４０２】
ここで、本変形例におけるシャッタ３８Ｈ，３８Ｌを備えるシャッタユニット５００の構造について、図面にもとづいて説明する。図４７は、シャッタユニットの構造を示す概略分解斜視図である。図４８は、（ａ）はシャッタ３８Ｈと左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｌと左側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。図４９は、（ａ）はシャッタ３８Ｈと右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｌと右側の案内部材との取付部を示す拡大縦断面図である。図５０は、（ａ）はシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが格納位置に位置している状態を示す概略図であり、（ｂ）はシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが前面位置に位置している状態を示す概略図である。尚、以下の説明において、図４７の左斜め下をシャッタユニットの前面側、右斜め上側をシャッタユニットの背面側として説明する。
【０４０３】
図４７に示すように、シャッタユニット５００は、中央に横長長方形状の開口５０３が形成された四角枠状の枠板５０２と、枠板５０２の前面側に上下方向に移動可能に設けられる上下一対のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌと、枠板５０２の背面側に設けられ、シャッタ３８を駆動させるためのシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌと、これらシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが格納位置に位置していることを検出するためのシャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌと、から主に構成される。
【０４０４】
シャッタユニット５００は、特に図示はしないが、開口５０３の背面に設けられる画像表示装置５の前面側に起立姿勢で配設される。開口５０３は、枠板５０２の背面側に配設される画像表示装置５の表示面とほぼ同形に形成され、該開口５０３を介して表示面を遊技盤２の前面側から視認可能に形成されている。
【０４０５】
シャッタ３８Ｈ，３８Ｌは、正面から見て横長長方形状をなす板状部材にて構成される。シャッタ３８Ｈの左右側辺からは、後述する案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒを取り付けるための取付片５０８ａ，５０８ｂが外向きに形成され、また、シャッタ３８Ｌの左右側辺からは、後述する案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒを取り付けるための取付片５０９ａ，５０９ｂが外向きに形成されている。
【０４０６】
シャッタ３８Ｈは、枠板５０２の上辺部の前面に配置される格納位置（図５０（ａ）参照）と、開口５０３の上部に配置される前面位置（図５０（ｂ）参照）と、の間で移動可能に設けられる。シャッタ３８Ｌは、枠板５０２の下辺部の前面に配置される格納位置（

図５０（ａ）参照）と、開口５０３の下部に配置される前面位置（図５０（ｂ）参照）と、の間で移動可能に設けられる。

【０４０７】

シャッタ３８Ｈの左側の取付片５０８ａには、横断面コ字形をなす棒状の案内部材５２０Ｌが下方に向けて延びるように取り付けられるとともに、右側の取付片５０８ｂには、横断面コ字形をなす棒状の案内部材５２０Ｒが下方に向けて延びるように取り付けられる。また、シャッタ３８Ｌの左側の取付片５０９ａには、横断面コ字形をなす棒状の案内部材５２１Ｌが上方に向けて延びるように取り付けられるとともに、右側の取付片５０９ｂには、横断面コ字形をなす棒状の案内部材５２１Ｒが上方に向けて延びるように取り付けられる。

【０４０８】

案内部材５２０Ｒの内面には、後述する駆動用ピニオンギヤ５６５Ｈに噛合する駆動用ラックギヤ５２６Ｈが長手方向にわたり形成されているとともに、案内部材５２１Ｌの外面には、後述する駆動用ピニオンギヤ５６５Ｌに噛合する駆動用ラックギヤ５２６Ｌが長手方向にわたり形成されている。

【０４０９】

案内部材５２０Ｌの背面には、枠板５０２の前面左辺上部に突設された上下方向に延びる案内片５２２Ｌに嵌合される案内溝５２３Ｌが長手方向にわたり形成されており、案内片５２２Ｌにより案内部材５２０Ｌが上下方向に移動案内されるようになっている。また、案内部材５２０Ｒの背面には、枠板５０２の前面右辺上部に案内片５２２Ｌに対して平行に設けられた上下方向に延びる案内片５２２Ｒに嵌合される案内溝５２３Ｒが長手方向にわたり形成されており、案内片５２２Ｒにより案内部材５２０Ｒが上下方向に移動案内されるようになっている。

【０４１０】

案内部材５２１Ｌの背面には、枠板５０２の前面左辺下部に突設された上下方向に延びる案内片５２４Ｌに嵌合される案内溝５２５Ｌが長手方向にわたり形成されており、案内片５２４Ｌにより案内部材５２１Ｌが上下方向に移動案内されるようになっている。また、案内部材５２１Ｒの背面には、枠板５０２の前面右辺下部に案内片５２４Ｌに対して平行に突設された上下方向に延びる案内片５２４Ｒに嵌合される案内溝５２５Ｒが長手方向にわたり形成されており、案内片５２４Ｒにより案内部材５２１Ｒが上下方向に移動案内されるようになっている。

【０４１１】

案内部材５２０Ｌの外面からは、シャッタセンサ３７Ｈにより検出される被検出片５３０Ｈ（図５０参照）が長手方向に向けて形成されている。シャッタセンサ３７Ｈは、シャッタ３８Ｈが格納位置に位置している状態において被検出片５３０Ｈの下端よりも下方位置に配設されており、シャッタ３８Ｈが格納位置から前面位置に向けて移動することにより被検出片５３０Ｈを検出できるようになっている。

【０４１２】

また、案内部材５２１Ｒの外面からは、シャッタセンサ３７Ｌにより検出される被検出片５３０Ｌ（図５０参照）が長手方向に向けて形成されている。シャッタセンサ３７Ｌは、シャッタ３８Ｌが格納位置に位置している状態において被検出片５３０Ｌの上端よりも上方位置に配設されており、シャッタ３８Ｌが格納位置から前面位置に向けて移動することにより被検出片５３０Ｌを検出できるようになっている。

【０４１３】

このように本変形例では、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが格納位置から前面位置に向けて移動している間はシャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌにより被検出片５３０Ｈ，５３０Ｌが検出されるようになっているため、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌからの被検出片５３０Ｈ，５３０Ｌの検出信号が入力されない（シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌ；ｏｆｆ）状態において、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが初期位置である格納位置に位置していると判定する。

【０４１４】
尚、本変形例では、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが格納位置から前面位置に向けて移動している間はシャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌにより被検出片５３０Ｈ，５３０Ｌが検出されるようになっているが、格納位置においてシャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌから被検出片５３０Ｈ，５３０Ｌの検出信号が入力される（シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌ；ｏｎ）ようにすることにより、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）がシャッタ３８Ｈ，３７Ｌが格納位置に位置していると判定するようにしてもよい。
【０４１５】
次に、シャッタ３８Ｈ及び左右の案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒと、シャッタ３８Ｌ及び左右の案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒと、の取付構造について、図４７～図４９にもとづいて説明する。
【０４１６】
案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒは、被取付片５２７ａ，５２７ｂの前面にシャッタ３８Ｈの左右の取付片５０８ａ，５０８ｂを配置した状態でシャッタ３８Ｈに取り付けられる。一方、案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒは、被取付片５２９ａ，５２９ｂの背面にシャッタ３８Ｌの左右の取付片５０９ａ，５０９ｂを配置した状態でシャッタ３８Ｌに取り付けられる。
【０４１７】
具体的に説明すると、図４８（ａ）に示すように、シャッタ３８Ｈの左側においては、案内部材５２０Ｌの被取付片５２７ａの上下にそれぞれ形成された取付穴５４０ａに背面側から挿通した取付ネジ５４１ａを、取付片５０８ａに形成されたネジ穴５４２ａに螺入することで、シャッタ３８Ｈの左側に案内部材５２０Ｌが固定される。
【０４１８】
また、図４８（ｂ）に示すように、シャッタ３８Ｌの左側においては、案内部材５２１Ｌの被取付片５２９ａの上下にそれぞれ形成された取付穴５４０ｂに前面側から挿通した取付ネジ５４１ｂを、取付片５０９ａに形成されたネジ穴５４２ｂに螺入することで、シャッタ３８Ｌの左側に案内部材５２１Ｌが固定される。
【０４１９】
一方、図４９（ａ）に示すように、シャッタ３８Ｈの右側の取付片５０８ｂの上下には、案内部材５２０Ｒの被取付片５２７ｂの上下にそれぞれ形成された横長の長穴５５０ａ内に挿通可能な凸部５５１ａが背面側に向けて突設されており、該凸部５５１ａを長穴５５０ａ内に前面側から嵌合した状態で、凸部５５１ａに形成されたネジ穴５５２ａに、長穴５５０ａよりも大きなワッシャ５５４ａを介して取付ボルト５５３ａを背面側から螺入することで、シャッタ３８Ｈの右側に案内部材５２０Ｒが取り付けられる。
【０４２０】
つまり、ワッシャ５５４ａを介して取付ボルト５５３ａをネジ穴５５２ａに螺入することで、取付片５０８ｂが被取付片５２７ｂに対して離脱不能に取り付けられるが、凸部５５１ａは、左右方向に延びる長穴５５０ａ内を摺動自在であるため、シャッタ３８Ｈに対して案内部材５２０Ｒは左右方向に移動自在に取り付けられる。尚、長穴５５０ａの上下幅寸法は凸部５５１ａの幅寸法（外径）Ｌ５１と同寸であり、左右幅寸法Ｌ５０は凸部５５１ａの幅寸法（外径）Ｌ５１よりも大きく形成されていることで（Ｌ５０＞Ｌ５１）、案内部材５２０Ｒはシャッタ３８Ｈに対して左右方向に若干の遊びを設けて取り付けられている。
【０４２１】
また、凸部５５１ａの高さ寸法は、長穴５５０ａの深さ寸法よりも若干寸法が長くされていることで、取付ボルト５５３ａをネジ穴５５２ａにきつく螺入しても、ワッシャ５５４ａが長穴５５０ａ周辺部に押圧されることはなく、ワッシャ５５４ａと長穴５５０ａ周辺部との間には隙間が確保されるため、シャッタ３８Ｈに対して案内部材５２０Ｒを若干の遊びを設けて取り付けているにも関わらず、取付ボルト５５３ａにて固定されてしまうことはない。

【０４２２】
また、図４９（ｂ）に示すように、シャッタ３８Ｌの右側の取付片５０９ｂの上下には、案内部材５２１Ｒの被取付片５２９ｂの上下にそれぞれ形成された横長の長穴５５０ｂ内に挿通可能な凸部５５１ｂが前面側に向けて突設されており、該凸部５５１ｂを長穴５５０ｂ内に背面側から嵌合した状態で、凸部５５１ｂに形成されたネジ穴５５２ｂに、長穴５５０ｂよりも大きなワッシャ５５４ｂを介して取付ボルト５５３ｂを前面側から螺入することで、シャッタ３８Ｌの右側に案内部材５２１Ｒが取り付けられる。
【０４２３】
つまり、ワッシャ５５４ｂを介して取付ボルト５５３ｂをネジ穴５５２ｂに螺入することで、取付片５０９ｂが被取付片５２９ｂに対して離脱不能に取り付けられるが、凸部５５１ｂは、左右方向に延びる長穴５５０ｂ内を摺動自在であるため、シャッタ３８Ｌに対して案内部材５２１Ｒは左右方向に移動自在に取り付けられる。尚、長穴５５０ｂの上下幅寸法は凸部５５１ｂの幅寸法（外径）Ｌ５３と同寸であり、左右幅寸法Ｌ５２は、凸部５５１ｂの幅寸法（外径）Ｌ５３よりも大きく形成されていることで（Ｌ５２＞Ｌ５３）、案内部材５２１Ｒはシャッタ３８Ｌに対して左右方向に若干の遊びを設けて取り付けられている。
【０４２４】
また、凸部５５１ｂの高さ寸法は、長穴５５０ｂの深さ寸法よりも若干寸法が長くされていることで、取付ボルト５５３ｂをネジ穴５５２ｂにきつく螺入しても、ワッシャ５５４ｂが長穴５５０ｂ周辺部に押圧されることはなく、ワッシャ５５４ｂと長穴５５０ｂ周辺部との間には隙間が確保されるため、シャッタ３８Ｌに対して案内部材５２１Ｒを若干の遊びを設けて取り付けているにも関わらず、取付ボルト５５３ｂにて固定されてしまうことはない。
【０４２５】
このように、シャッタ３８Ｈに取り付けられる案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ及びシャッタ３８Ｌに取り付けられる案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒは、左側の案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌはシャッタ３８Ｈ，３８Ｌに対して固定的に取り付けられ、右側の案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒは、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌに対して上下方向に移動不能であるが左右方向に若干移動可能に取り付けられている。よって、左右側の案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ、５２１Ｌ，５２１Ｒの成型や組み付けの精度に誤差が生じても、この誤差が上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌそれぞれと右側の案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒとの取付部の遊びにて吸収されることで、左右側の案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ、５２１Ｌ，５２１Ｒが上下方向に移動する際に捻れ等が生じても上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌに伝達されることがないので、上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの昇降動作不良が生じることが防止されている。
【０４２６】
そして、図５０に示すように、左右側に案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒが下方に向けて取り付けられたシャッタ３８Ｈは、枠板５０２の上辺部に配置した状態において左右辺部の上部に案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒが配置される。また、左右側に案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒが上方に向けて取り付けられたシャッタ３８Ｌは、枠板５０２の下辺部に配置した状態において、左右辺部の下部に案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒが配置される。案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒは、案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒよりも左右方向の外側にそれぞれ配置される。
【０４２７】
このように、上下の左右一対の案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ及び案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒはそれぞれ左右に並設されるので、前後方向に配置した場合に比べてシャッタユニット５００の前後幅を極力薄型化することができ、これにより画像表示装置５の表示部に対してシャッタ３８Ｈ，３８Ｌを極力近接させて配置することができる。
【０４２８】
開口５０３の左右に配置された案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ、５２１Ｌ，５２１Ｒは、それぞれの案内溝５２３Ｌ，５２３Ｒ、５２５Ｌ，５２５Ｒ内に上下方向を向く案内片５

２２Ｌ，５２２Ｒ、５２４Ｌ，５２４Ｒを嵌合させることで、上下方向に摺動可能に案内される。尚、これら案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ、５２１Ｌ，５２１Ｒの前面は、図示しないカバー部材により覆われることで、前方への浮き上がりが防止されるようになっている。

【０４２９】

案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒに形成された駆動用ラックギヤ５２６Ｈ，５２６Ｌは、枠板５０２の背面に配設された従動ピニオンギヤ５６５Ｈ，５６５Ｌに枠板５０２の背面にて噛合され、この従動ピニオンギヤ５６５Ｈ，５６５Ｌは、前後方向を向く回動軸５６６，５６６周りに回動自在に設けられており、駆動用ラックギヤ５２６Ｈ，５２６Ｌと噛合する。

【０４３０】

また、従動ピニオンギヤ５６５Ｈ，５６５Ｌは、枠板５０２の背面側に取り付けられるシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌの出力軸３６ａに固着された駆動ギヤ３６ｂに噛合する背面側の従動ギヤ５６７Ｈ，５６７Ｌに、枠板５０２の背面側において噛合されている。

【０４３１】

よって、シャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌがそれぞれ正回転することにより、従動ギヤ５６７Ｈ，５６７Ｌ及び従動ピニオンギヤ５６５Ｈ，５６５Ｌが回転駆動し、これに噛合する案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒが下方に、案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒが上方に移動する。つまり、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌはそれぞれ格納位置から前面位置に向けて移動する。

【０４３２】

また、シャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌが逆回転すると、案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒは上方に移動してシャッタ３８Ｈが前面位置から格納位置に向けて上方に移動し、案内部材５２１Ｌ，５２１Ｒは下方に移動してシャッタ３８Ｌが前面位置から格納位置に向けて下方に移動する。

【０４３３】

すなわち、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌは、それぞれ別個の駆動源であるシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌにギヤを介して連係されているため、図５０（ａ）（ｂ）に示すように、それぞれのシャッタ３８Ｈ，３８Ｌを格納位置から前面位置または前面位置から格納位置まで、それぞれを個別にまたは連動させることが可能である。尚、本変形例では、上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌをそれぞれ別個のシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌにより移動させることができるようになっていたが、単一のシャッタモータにて上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌを前面位置から格納位置または格納位置から前面位置に連動させる連動機構等を設け、双方のシャッタを単一のシャッタモータにて連動できるようにしてもよい。

【０４３４】

以上説明したように、シャッタユニット５００は、可動物としてのシャッタ３８Ｈ，シャッタ３８Ｌと、シャッタ３８Ｈ，シャッタ３８Ｌを左側方から支持する第１移動体としての案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌと、シャッタ３８Ｈ，シャッタ３８Ｌを右側方から支持する第２移動体としての案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒと、案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌを移動案内する第１案内手段としての案内片５２２Ｌ，５２４Ｌ及び案内溝５２３Ｌ，５２５Ｌと、案内片５２２Ｌ，５２４Ｌに対して平行に設けられ、案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌの案内方向と同じ方向（上下方向）に案内部材５２０Ｒ、５２１Ｒを移動案内する第２案内手段としての案内片５２２Ｒ，５２４Ｒ及び案内溝５２３Ｒ，５２５Ｒと、案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌ、５２０Ｒ，５２１Ｒ双方を上下方向に駆動する駆動手段としてのシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌ、駆動ギヤ３６ｂ、従動ギヤ５６７Ｈ，５６７Ｌ、従動ピニオンギヤ５６５Ｈ，５６５Ｌ、駆動用ラックギヤ５２６Ｈ，５２６Ｌと、案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌとシャッタ３８Ｈ，シャッタ３８Ｌとを、上下方向に対し直交する左右方向に相対移動不能に連結する第１連結手段としての取付ネジ５４１ａ，５４１ｂ、ネジ穴５４２ａ，５４２ｂと、案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒとシャッタ３８Ｈ，シャッタ３８Ｌとを、上下方向に対し直交する左右方向に相対移動不能に連結する第２連結手段としての凸部５５１ａ，５５１ｂ、長穴５５０ａ，５５０ｂ、取付ボルト５５３ａ，５５３ｂ、ネジ

穴５５２ａ，５５２ｂと、から構成される。

【０４３５】

このように構成されるシャッタ３８Ｈ，３８Ｌは、案内片５２２Ｌ，５２４Ｌと案内溝５２３Ｌ，５２５Ｌにより移動案内される案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌ及び案内片５２２Ｒ，５２４Ｒと案内溝５２３Ｒ，５２５Ｒにより移動案内される案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒに連結して支持されていることにより、移動時における位置ずれやガタツキが生じにくい。また、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌや案内片や案内溝等の成型及び組み付け等の精度や、左右の案内部材との駆動タイミング等に誤差が生じた場合、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌに対して固定されていることで大きな位置ずれが防止されるとともに、案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒに対して相対移動することにより誤差が吸収されるため、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌをガタツキなくスムーズに移動させることができる。

【０４３６】

また、シャッタユニット５００は、上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが格納位置に位置している状態を、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）による駆動制御における初期位置として設定している。そして、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）からシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの突出動作指令が出力されると、ステッピングモータからなるシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌに突出動作方向への駆動指令が送信される。これにより、各シャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌはそれぞれ予め設定されたステップ数の駆動動作を開始する。これによりシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが前面位置に向けて移動する突出動作を行う。

【０４３７】

また、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）からシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの退避動作指令が出力されると、ステッピングモータからなるシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌに退避動作方向への駆動指令が送信される。これにより、各シャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌはそれぞれ予め設定されたステップ数の駆動動作を開始する。

【０４３８】

そして、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが格納位置に到達すると、シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌからの被検出片５３０Ｈ，５３０Ｌの検出信号の入力が途絶え（シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌ；ｏｆｆ）、シャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌの退避動作の駆動が停止される。

【０４３９】

また、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、シャッタ３８の駆動制御を、例えば遊技状態が第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示される確率が高くなる確率変動状態に移行した場合、普通可変入賞球装置６Ｂに遊技球が始動入賞しやすくなる高ベース状態に移行した場合、大当り遊技状態に移行した場合等の遊技状態の移行に応じて行ったり、画像表示装置５の表示部にて様々な演出（例えばリーチ演出等）が実行される場合や操作部３０による操作がなされた場合等の適宜タイミングで行ってもよい。

【０４４０】

さらに、上下のシャッタ３８を、各遊技状態に制御されている間や画像表示装置５で演出が実行されている場合において前面位置または格納位置のいずれかに配置させるだけでなく、前面位置と格納位置との間で上下動を繰り返すような制御を行ってもよい。

【０４４１】

なお、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、パチンコ遊技機１の電源投入時等の所定のタイミングで、シャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌに所定の初期動作を行わせ、動作確認を行うようになっている。この初期動作では、例えばシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌを突出動作及び退避動作させ、シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌが正常にｏｎ／ｏｆｆされるかが確認される。

【０４４２】

また、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）は、例えばシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌを突出動作させる際に、シャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌの動作量が所定の最大ステップ数を超えてもシャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌからの検出信号が入力されない場合には

、所定のリトライ動作を行い、それでもシャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌからの検出信号が入力されない場合には異常状態と判定するようになっている。

【０４４３】

このリトライ動作では、例えばシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌを退避動作方向に所定ステップ数、退避動作方向に突出動作方向よりも多い所定ステップ数作動させるようになっている。なお、異常状態と判定した場合、その旨を画像表示装置５による表示や、音やＬＥＤ等により報知してもよいし、報知することなく、画像表示装置５によりシャッタ３８Ｈ，３８Ｌと略同様のシャッタが動作する動画像を表示して演出を行うようにしてもよい。

【０４４４】

尚、上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが初期位置である格納位置に配置されていない状態でパチンコ遊技機１の電源が投入され、演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）がシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌに所定の初期動作を行うことで、シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌに電力が供給された時点で該シャッタセンサ３７Ｈ，３７Ｌから検出信号が入力され、シャッタ３８Ｈがどの位置に位置しているのかを特定できずにエラーと判定してしまったり、必要以上にシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌを駆動してシャッタモータ３６Ｈ，３６Ｌや各種案内部材等に負荷をかけてしまう虞がない。

【０４４５】

また、左右のラックギヤ５２５Ｈ，５２５ＬＲの成型や組み付けの精度に誤差が生じても、この誤差がシャッタ３８Ｈ，３８Ｌと右側の案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒとの取付部の遊びにて吸収されるようになっている。よって、枠板５０２の左右辺部それぞれの前面に形成された案内片５２２Ｌ，５２２Ｒ，５２５Ｌ，５２５Ｒを案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ、５２１Ｌ，５２１Ｒが移動する際に上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌとの間に捩れ等が生じることがないので、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌの昇降動作不良が生じることを防止できる。

【０４４６】

また、本変形例では、案内部材５２０Ｒ、５２１Ｒまたはシャッタ３８のうち一方に設けられ、相対移動方向である左右方向及び案内部材５２０Ｒ、５２１Ｒの案内方向である上下方向に対して直交する前後方向に向けて開口する連結開口部としての長穴５５０ａ，５５０ｂと、他方に設けられ、相対移動方向である左右方向及び案内部材５２０Ｒ、５２１Ｒの案内方向である上下方向に対して直交する前後方向に延設されて長穴５５０ａ，５５０ｂに挿入される連結挿入部としての凸部５５１ａ，５５１ｂと、から第２連結手段が構成され、長穴５５０ａ，５５０ｂを、該長穴５５０ａ，５５０ｂに挿入された凸部５５１ａ，５５１ｂを左右方向に移動可能な左右幅寸法（Ｌ５０，Ｌ５２）を有する長穴として形成していることで、長穴５５０ａ，５５０ｂ及び凸部５５１ａ，５５１ｂの軸心が前後方向を向くことになるため、例えばシャッタ３８Ｈ，３８Ｌと案内部材５２０Ｒ、５２１Ｒとの距離を強制的に広げなくても、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌと案内部材５２０Ｒ、５２１Ｒとの連結及び解除作業を前面側から簡単に行うことができる。

【０４４７】

尚、案内部材５２０Ｒ、５２１Ｒまたはシャッタ３８のうち一方の対向面に、他方に向けて開口する連結凹部を形成するとともに、他方の対向面に、相対移動方向である左右方向に延設されて連結凹部に嵌合する連結凸部を形成し、連結凹部は、該連結凹部に嵌合された連結凸部を左右方向に移動可能な深さ寸法を有する第２連結手段を構成してもよく、この場合、連結凹部に対し連結凸部を嵌合するだけで、シャッタ３８に対して案内部材５２０Ｒ、５２１Ｒを左右方向に相対移動可能、かつ、上下及び前後方向に相対移動不能に連結することができる。

【０４４８】

尚、本変形例では、左右のうち右側の案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒは、上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌに対してそれぞれ上下方向に移動不能、かつ、左右方向に移動可能な遊びを設けて取り付けられていたが、左右方向だけでなく、上下方向にも移動可能な遊びを設

けて取り付けてもよく、このようにすることで、左右のラックギヤ５２５Ｈ，５２５Ｌの成型や組み付けの精度に上下方向の誤差が生じても、この誤差がシャッタ３８Ｈ，３８Ｌと右側の案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒとの取付部の遊びにて吸収することができる。

【０４４９】

また、右側の案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒを、上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌに対してそれぞれ左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよく、この場合、例えば長穴５５０ａ，５５０ｂを上下方向に向けて配置すればよい。

【０４５０】

また、本変形例では、案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒ側に長穴５５０ａ，５５０ｂを設け、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌ側に長穴５５０ａ，５５０ｂ内に挿通可能な凸部５５１ａ，５５１ｂを設けていたが、シャッタ３８側に長穴５５０ａ，５５０ｂを設け、案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒ側に凸部５５１ａ，５５１ｂを設けてもよい。

【０４５１】

また、本変形例では、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌに対して右側の案内部材５２０Ｒ，５２１Ｒのみを左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けていたが、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌに対して左側の案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌのみを左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよいし、あるいはシャッタ３８Ｈ，３８Ｌに対して左右側の案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ，５２１Ｌ，５２１Ｒ双方を左右方向に移動不能、かつ、上下方向に移動可能な遊びを設けて取り付けてもよい。尚、この場合、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌに対する左右の案内部材５２０Ｌ，５２１Ｌ、５２０Ｒ，５２１Ｒの遊び、つまり相対移動許容量を、左右のうち一方を他方よりも大きくすればよい。

【０４５２】

また、これら上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの駆動は、主に演出制御用マイクロコンピュータ（図示略）により制御される画像表示装置５による演出表示に応じて行われるため、例えば上下のシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが万が一何らかの要因で駆動しない場合、通常なら前面側にシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが配置される画面領域には何も表示されず、遊技者に違和感を与えてしまうため、例えばシャッタ３８Ｈ，３８Ｌを駆動させる演出を実行する際に、常にシャッタ３８Ｈ，３８Ｌを模した画像を該シャッタ３８の背面領域に表示させる制御を行うことで、万が一シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが駆動しない場合でも、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌを駆動した場合と同様の演出画面を提供できるので、遊技者に違和感を与えることがない。

【０４５３】

また、前記変形例のシャッタユニット５００では、シャッタシャッタ３８Ｈ，３８Ｌは非透光性に形成され、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌを通して背面側の表示部に表示された画像等を視認することはできないが、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌを透光性を有する材質にて形成し、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌを通して背面側の表示部に表示された画像等を視認できるようにしてもよい。

【０４５４】

また、前記変形例のシャッタユニット５００は、案内部材５２０Ｌ，５２０Ｒ、５２１Ｌ，５２１Ｒはそれぞれ表示部の左右側方に配設されていたが、表示部の前面側に配設してもよいし、あるいは画像表示装置５の背面側に配設するようにしてもよい。

【０４５５】

ここで、上記のように制御される本変形例のパチンコ遊技機１で実施される可動物予告演出の具体例を、図５１～図５３を用いて説明する。尚、図５１～図５３では、（Ａ）、（Ｂ）、（Ｃ）、（Ｄ）…の順に、画像表示装置５の表示画面が遷移する。

【０４５６】

図５１は、変形例の可動物予告演出の表示動作例である。この変形例では、図３９（Ａ）のステップＳ６４３にて「煽りのみ」や「第２態様」の可動物予告演出を実行する旨の決定がなされた場合、演出制御用ＣＰＵ１２０が決定内容に対応した演出制御パターンに

基づいて、図３１のステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理を実行することで、図５１（Ａ）、（Ｂ）に示すように画像表示装置５において、飾り図柄の変動が開始される。

【０４５７】

そして、可動物予告演出を実行する前に、図５１（Ｃ）に示すように、始動入賞記憶表示エリア５Ｈの位置を、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌで隠れない位置（シャッタ３８Ｈ，３８Ｌの可動範囲と重畳しない位置）に変更する。この実施の形態では、画像表示装置５の左下部分が通常時の始動入賞記憶表示エリア５Ｈの位置となっているが、これを画像表示装置５の左右部分に変更する。なお、変更する位置はこれに限定されず、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌの可動範囲と重畳しない位置であって保留記憶数を表示できる位置であれば任意である。

【０４５８】

その後、「煽りのみ」の可動物予告演出を実行する旨が決定されていた場合には、図５１（Ｄ１）、（Ｅ１）に示すように、画像表示装置５の上部及び下部にシャッタ画像が出現し、該シャッタ画像が上下方向に移動表示されていく演出が実行される。

【０４５９】

「第２態様」の可動物予告演出を実行する旨が決定されていた場合には、図５１（Ｄ２）、（Ｅ２）に示すように、上側シャッタ３８Ｈと下側シャッタ３８Ｌとが共に動作して、画像表示装置５の表示領域の上側と下側を一時的に覆うように動作（移動）する演出が実行される。

【０４６０】

そして、図５１（Ｆ）に示すように、「煽りのみ」の可動物予告演出が実行された後は、シャッタ画像が、それぞれ逆方向に移動表示されて消去され、「第２態様」の可動物予告演出が実行された後は、両シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが初期位置となる格納位置に戻って表示領域が開放される。

【０４６１】

その後、図５１（Ｇ）に示すように、始動入賞記憶表示エリア５Ｈの表示位置が、元の位置（画像表示装置５の左下）に戻され、変動が継続される。

【０４６２】

このようにこの変形例では、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが動作する際には、画像表示装置５の表示領域（始動入賞記憶表示エリア５Ｈ）に表示されていた保留記憶表示が、下側シャッタ３８Ｌが動作することによって遊技者から見えなくなることを防止するため、始動入賞記憶表示エリア５Ｈの位置をシャッタ３８Ｈ，３８Ｌで隠れない位置（シャッタ３８Ｈ，３８Ｌの可動範囲と重畳しない位置）に変更する制御が実行される。また、「煽りのみ」の可動物予告演出の場合、実際にはシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが動作しない場合であっても、始動入賞記憶表示エリア５Ｈの位置をシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの可動範囲と重畳しない位置に変更されるので、可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興趣が低減することを防止できる。なお、ここでは説明していないが、「第１態様」の可動物予告演出は、「第２態様」の可動物予告演出とは異なる態様でシャッタ３８Ｈ，３８Ｌが動作するものであればよい。例えば、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌのいずれか一方のみが動作するもの、「第２態様」よりシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの動作量が少ないものなどであればよい。この場合にも、始動入賞記憶表示エリア５Ｈの位置をシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの可動範囲と重畳しない位置に変更させる制御が実行される。

【０４６３】

なお、「煽りのみ」の可動物予告演出は、図５１（Ｄ１）、（Ｅ１）に示したような、シャッタ画像を表示させるものに限定されず、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが一瞬動作して初期位置となる格納位置に戻るような、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌの動作を期待させるものであってもよい。

【０４６４】

また、可動物予告演出が実行される場合に始動入賞記憶表示エリア５Ｈの位置をシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの可動範囲と重畳しない位置に変更させるのではなく、始動入賞記憶表

示エリア５Ｈの位置を変更するタイミングで、図５２に示すように、始動入賞記憶表示エリア５Ｈを画像表示装置５から一時的に消去するようにしてもよい。このようにすることでも、可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興趣が低減することを防止できる。

【０４６５】

また、始動入賞記憶表示エリア５Ｈだけでなく、図５３に示すように、可動物予告演出が実行される場合には、色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂの表示位置をシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの可動範囲と重畳しない位置に変更させるようにしてもよい。

このようにすることで、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが動作することによって、色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂが遊技者から見えなくなることを防止できる。また、可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興趣が低減することを防止できる。なお、色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂについても可動物予告演出が実行される場合には画像表示装置５から一時的に消去するようにしてもよい。

【０４６６】

なお、始動入賞記憶表示エリア５Ｈや色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂの位置を変更する制御、始動入賞記憶表示エリア５Ｈや色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂを一時的に消去する制御は、可動物予告演出を実行しない場合（図３９（Ａ）のステップＳ６４３にて「実行なし」に決定された場合）であっても同様のタイミングを行うようにしてもよい。あるいは、可動物予告演出を実行しない場合には所定の割合で、このような制御が実行されるようにしてもよい。このようにすることで、始動入賞記憶表示エリア５Ｈや色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂの位置を変更する制御、始動入賞記憶表示エリア５Ｈや色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂを一時的に消去する制御が実行されたことによって、可動物予告演出が実行されることを遊技者が容易に予測できるようになって遊技の興趣が低減することを防止できる。

【０４６７】

なお、シャッタ３８Ｈ，３８Ｌが動作するのは可動物予告演出を実行する場合に限定されず、他の演出（連続演出やリーチ演出）の際に所定の動作をするようにしてもよい。この場合においても、始動入賞記憶表示エリア５Ｈや色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂの位置をシャッタ３８Ｈ，３８Ｌの可動範囲と重畳しない位置に変更させる制御、始動入賞記憶表示エリア５Ｈや色図柄表示エリア５Ａ、５Ｂを一時的に消去する制御が実行される。

【０４６８】

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１にも本発明を適用することができる。

【０４６９】

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３２のステップＳ５５２の最終停止図柄決定処理、ステップＳ５５３の可変表示中演出設定処理、ステップＳ５５４の予告演出設定処理などを実行することにより、各種演出動作の制御内容を決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば演出動作を制御するために設けられた複数の制御基板にそれぞれ搭載された複数のＣＰＵなどにより、各種演出動作の制御内容を分担して決定するようにしてもよい。

【０４７０】

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。

【０４７１】

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３２に示すステップＳ５５２～Ｓ５５４の処理のいずれかを実行してもよい。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。また、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。

【０４７２】

あるいは、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３２のステップＳ５５５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。

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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。

【０４７６】

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。

【０４７７】

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

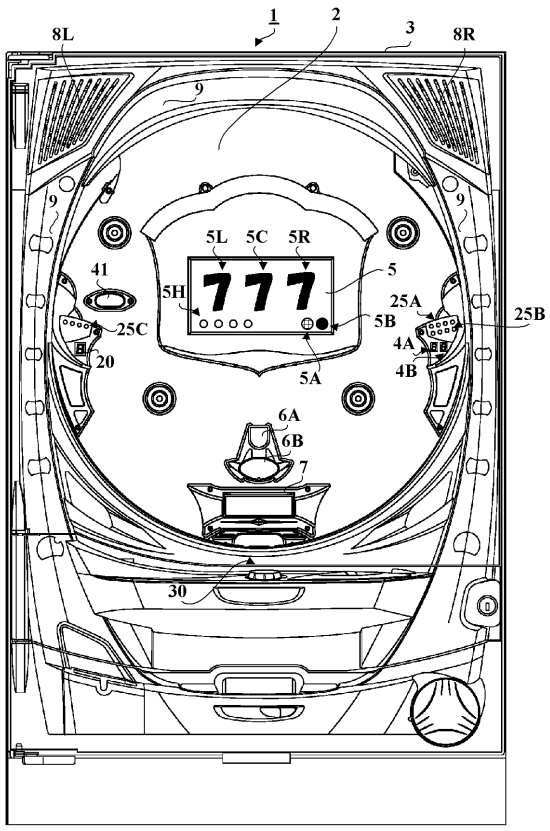
【符号の説明】

【０４７８】

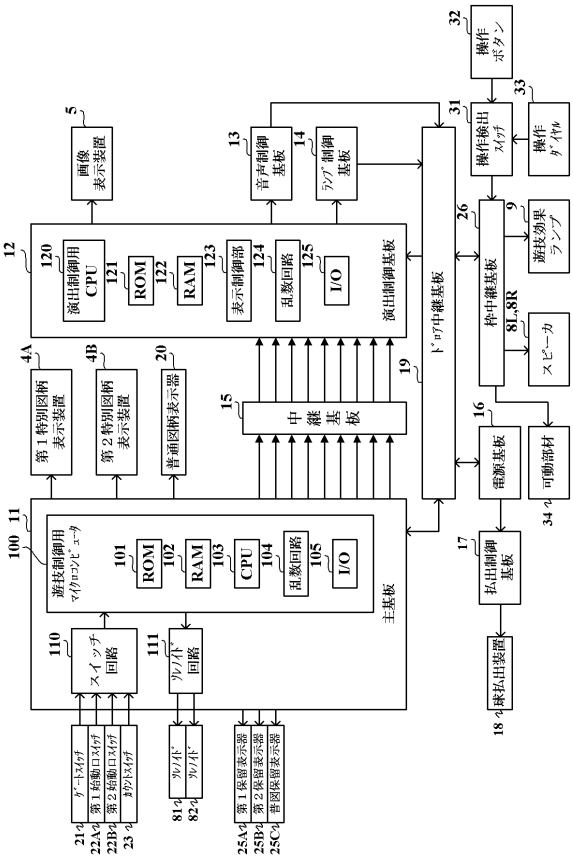
１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　普通入賞球装置
６Ｂ　…　普通可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板

２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ
３０　…　操作部
３１　…　操作検出スイッチ
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

【図１】



【図２】



【図３】

（A）

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

（B）

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

【図４】

（A）

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定	変動ﾊﾟﾀｰﾝ(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
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	XX	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	XX	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	大当り(非確変)
8C	02	第3可変表示結果通知	大当り(確変)
8C	03	第4可変表示結果通知	大当り(突確)
8C	04	第5可変表示結果通知	小当り

（C）

MODE	EXT	名称	通知内容
B1	00	第1入賞時判定結果通知	非ﾘｰﾁ変動ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲内
B1	01	第2入賞時判定結果通知	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ変動ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲内
B1	02	第3入賞時判定結果通知	大当り(15ﾗｳﾝﾄﾞ)
B1	03	第4入賞時判定結果通知	突確・小当り
B1	04	第5入賞時判定結果通知	上記以外
B2	00	第6入賞時判定結果通知	非ﾘｰﾁ変動ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲内
B2	01	第7入賞時判定結果通知	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ変動ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲内
B2	02	第8入賞時判定結果通知	大当り(15ﾗｳﾝﾄﾞ)
B2	03	第9入賞時判定結果通知	突確・小当り
B2	04	第10入賞時判定結果通知	上記以外

【図５】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2	1～100	大当り種別決定用
MR3	1～251	変動パターン種別決定用
MR4	1～997	変動パターン決定用
MR5	3～13	普図表示結果決定用

【図６】

（A）

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-2	3000	短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-3	16000	滑り→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-4	24000	連続演出(1回)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-1	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-2	30000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-1	35000	連続演出(1回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-2	50000	連続演出(2回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA3-1	65000	連続演出(3回・短)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(ﾊｽﾞﾚ)
PA3-2	85000	連続演出(3回・長)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(ﾊｽﾞﾚ)
PB3-1	43000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(ﾊｽﾞﾚ)
PB3-2	53000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(ﾊｽﾞﾚ)
PA4-1	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PA4-2	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PB4-1	50000	連続演出(1回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PB4-2	65000	連続演出(2回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PA5-1	65000	連続演出(3回・短)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(大当り)
PA5-2	85000	連続演出(3回・長)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(大当り)
PB5-1	43000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(大当り)
PB5-2	53000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(大当り)
PC1-1	12000	2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り)
PC1-3	29000	連続演出(1回)→2回開放ﾁｬﾝｽ目停止(突確・小当り)
PC1-4	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(突確)
PC1-5	24500	滑り→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(突確)

（B）

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	短縮なし
CA1-2	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	短縮あり
CA1-3	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	滑り、連続演出
CA2-1	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)連続演出なし
CA2-2	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)連続演出変動2回
CA2-3	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)連続演出変動1回
CA2-4	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
CA3-1	非確変／確変(大当り)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)連続演出なし
CA3-2	非確変／確変(大当り)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)連続演出あり
CA3-3	非確変／確変(大当り)	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ(大当り)
CA4-1	突確(大当り)／小当り	2回開放ﾁｬﾝｽ目停止
CA4-2	突確(大当り)	2回開放時ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ

【図７】

特図表示結果決定テーブル 130

遊技状態	決定値(MR1)	特図表示結果
通常状態又は時短状態	8001～8190	大当り
	30001～30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
確変状態	8001～9900	大当り
	30001～30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ

【図８】

大当り種別決定テーブル 131

変動特図指定ﾊﾞｯﾌｧ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別ﾊﾞｯﾌｧ設定値
1	1～36	非確変	0
	37～72	確変	1
	73～100	突確	2
2	1～36	非確変	0
	37～100	確変	1

【図９】

（A）大当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ 132A

大当り種別	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
非確変	1～49	CA3-1
	50～99	CA3-2
	100～251	CA3-3
確変	1～19	CA3-1
	20～49	CA3-2
	50～251	CA3-3
突確	1～100	CA4-1
	101～251	CA4-2

（B）小当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ 132B

決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
1～251	CA4-1

（C）ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ（通常用） 132C

決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
1～79	CA1-1
80～99	CA1-3
100～169	CA2-1
170～229	CA2-2
230～251	CA2-4

（D）ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ（短縮用） 132D

決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
1～179	CA1-2
180～199	CA1-3
200～214	CA2-1
215～229	CA2-3
230～251	CA2-4

【図１０】

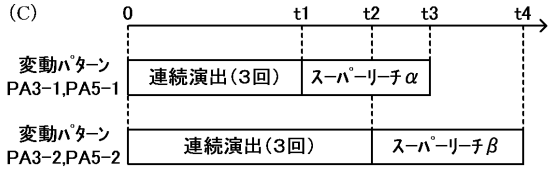
（A）ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 133A

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA1-1	1～997	PA1-1
CA1-2	1～997	PA1-2
CA1-3	1～500	PA1-3
	501～997	PA1-4
CA2-1	1～560	PA2-1
	561～997	PA2-2
CA2-2	1～997	PB2-2
CA2-3	1～997	PB2-1
CA2-4	1～500	PA3-1
	501～560	PA3-2
	561～900	PB3-1
	901～997	PB3-2

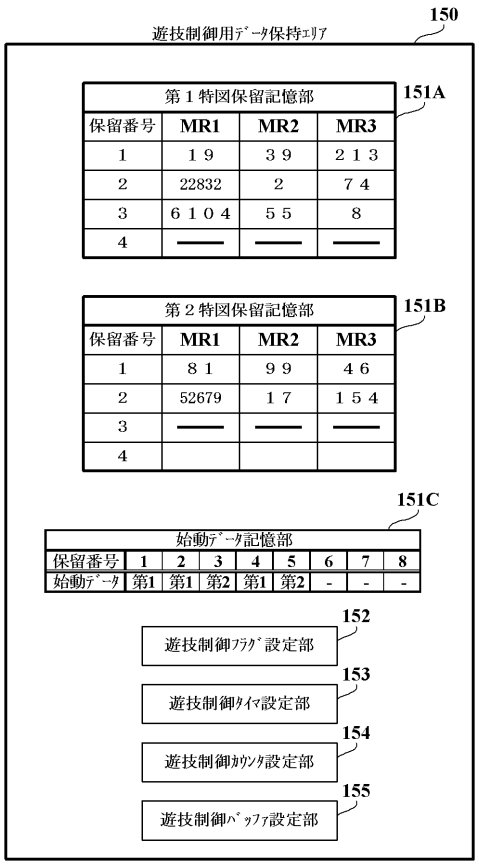
（B）当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 133B

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA3-1	1～560	PA4-1
	561～997	PA4-2
CA3-2	1～437	PB4-1
	438～997	PB4-2
CA3-3	1～400	PA5-1
	401～560	PA5-2
	561～657	PB5-1
	658～997	PB5-2
CA4-1	1～540	PC1-1
	541～636	PC1-2
	637～997	PC1-3
CA4-2	1～180	PC1-4
	181～997	PC1-5

（C）



【図１１】



【図１２】

乱数値	範囲	用途
SR1	1～99	連続演出種別判定用
SR2	1～100	連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ判定用
SR3	1～100	大当り確定報知演出実行判定用
SR4	1～100	先読予告演出実行判定用
SR5	1～100	可動物予告演出決定用

【図１３】

連続演出種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ 160

乱数値 SR1	連続演出種別
1～33	擬似連
34～66	予告連
67～99	すべり擬似連

【図１４】

(A)連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ一覧

繰り返し回数	連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ	演出内容、演出時間				
1回	ﾊﾟﾀｰﾝA1-1	STEP2＋キャラクタ1	STEP2＋キャラクタ2			
	ﾊﾟﾀｰﾝA1-2	STEP2＋キャラクタ1	STEP2＋キャラクタ2			
	ﾊﾟﾀｰﾝA1-3	STEP3＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2			
2回	ﾊﾟﾀｰﾝA2-1	STEP2＋キャラクタ1	STEP2＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2		
	ﾊﾟﾀｰﾝA2-2	STEP2＋キャラクタ1	STEP2＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2		
	ﾊﾟﾀｰﾝA2-3	STEP3＋キャラクタ1	STEP3＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2		
3回（短）	ﾊﾟﾀｰﾝA3-1	STEP2＋キャラクタ1	STEP2＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2	
	ﾊﾟﾀｰﾝA3-2	STEP2＋キャラクタ1	STEP2＋キャラクタ2	STEP2＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2	
	ﾊﾟﾀｰﾝA3-3	STEP3＋キャラクタ1	STEP3＋キャラクタ1	STEP3＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2	
3回（長）	ﾊﾟﾀｰﾝB3-1	STEP2＋キャラクタ1	STEP2＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2	
	ﾊﾟﾀｰﾝB3-2	STEP2＋キャラクタ1	STEP2＋キャラクタ2	STEP2＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2	
	ﾊﾟﾀｰﾝB3-3	STEP3＋キャラクタ1		STEP3＋キャラクタ1	STEP3＋キャラクタ2	STEP3＋キャラクタ2

(B)予告演出ﾊﾟﾀｰﾝ一覧(連続演出なしの場合)

ﾊﾟﾀｰﾝA0-1	STEP2＋キャラクタ1
ﾊﾟﾀｰﾝA0-2	STEP2＋キャラクタ2
ﾊﾟﾀｰﾝA0-3	STEP3＋キャラクタ2

【図１５】

(A)連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 161A

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	可変表示結果	連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ		
		A1-1	A1-2	A1-3
PA1-4	非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～70	71～90	91～100
PB2-1	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～60	61～85	86～100
PB4-1	大当り	1～30	31～60	61～100
PC1-3	突確・小当り	1～50	51～80	81～100

(B)連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 161B

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	可変表示結果	連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ		
		A2-1	A2-2	A2-3
PB2-2	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～60	61～85	86～100
PB4-2	大当り	1～30	31～60	61～100

(C)連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 161C

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	可変表示結果	連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ		
		A3-1	A3-2	A3-3
PA3-1	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～60	61～85	86～100
PA5-1	大当り	1～30	31～60	61～100

(D)連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 161D

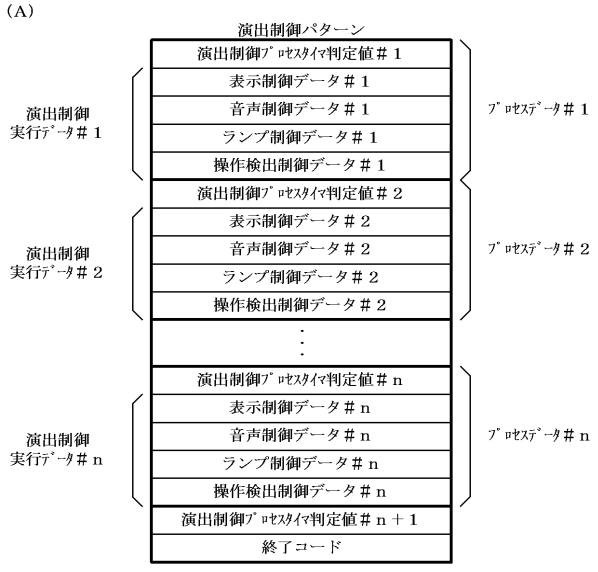
変動ﾊﾟﾀｰﾝ	可変表示結果	連続演出ﾊﾟﾀｰﾝ		
		B3-1	B3-2	B3-3
PA3-2	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～60	61～85	86～100
PA5-2	大当り	1～30	31～60	61～100

(E)予告演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 162

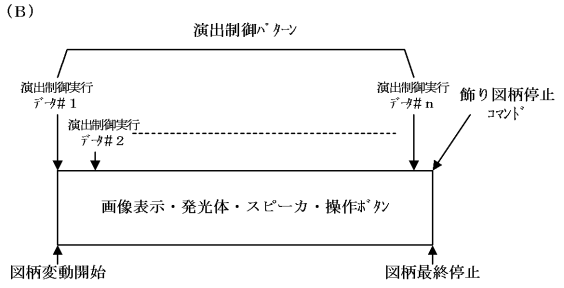
可変表示結果	可動物予告演出ﾊﾟﾀｰﾝ			
	実行なし	A0-1	A0-2	A0-3
非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～80	81～90	91～100	-
ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～70	71～80	81～95	96～100
大当り	1～50	51～60	61～70	71～100
突確・小当り	1～60	61～70	71～90	91～100

【図１６】

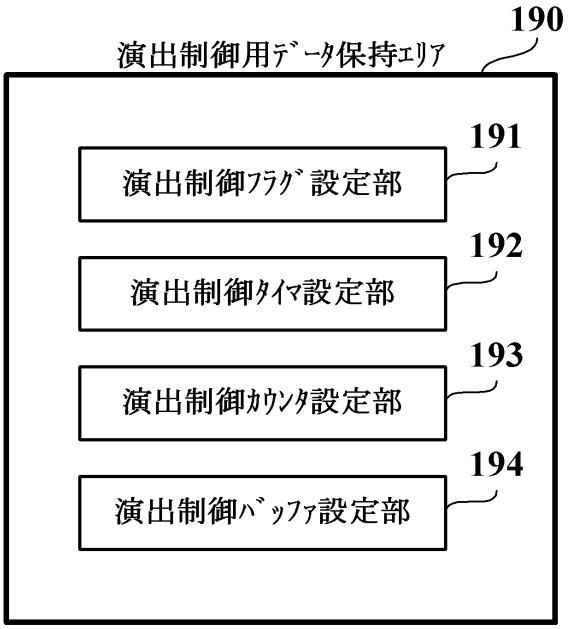
(A)



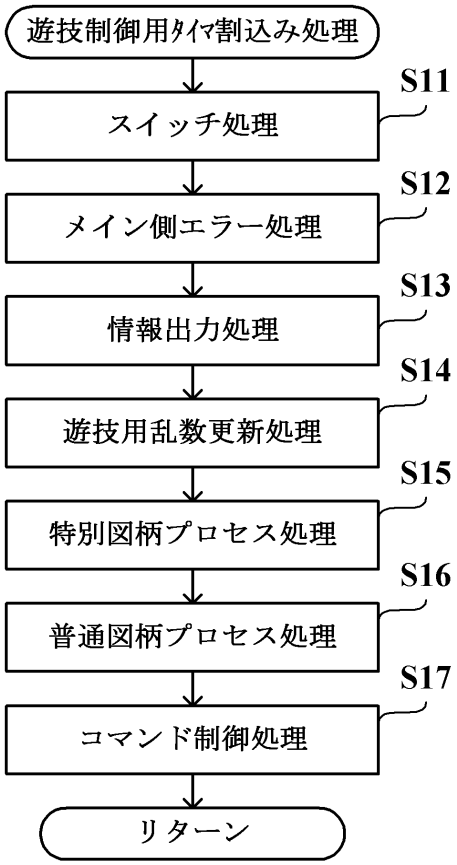
(B)



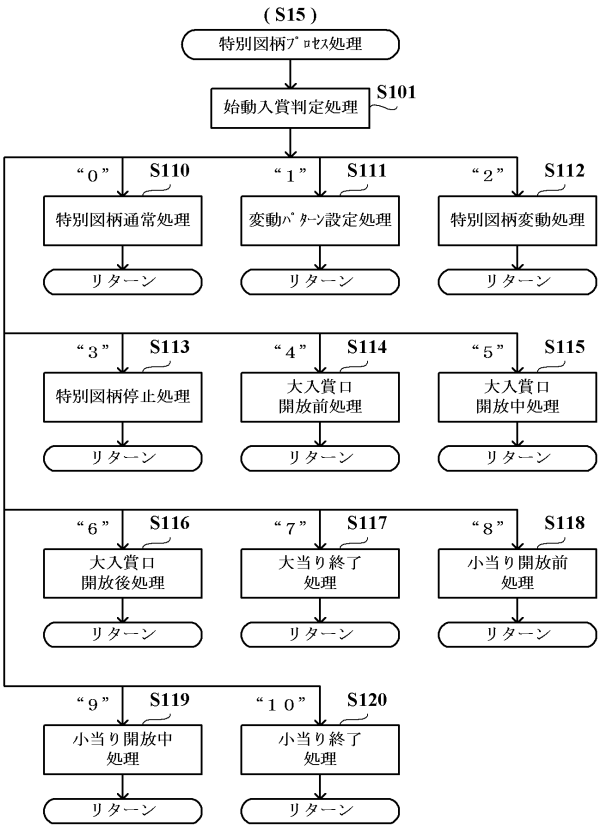
【図１７】



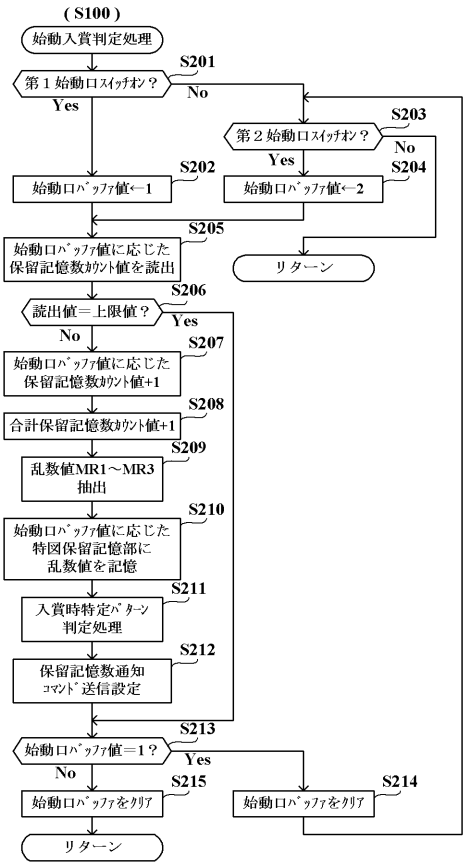
【図１８】



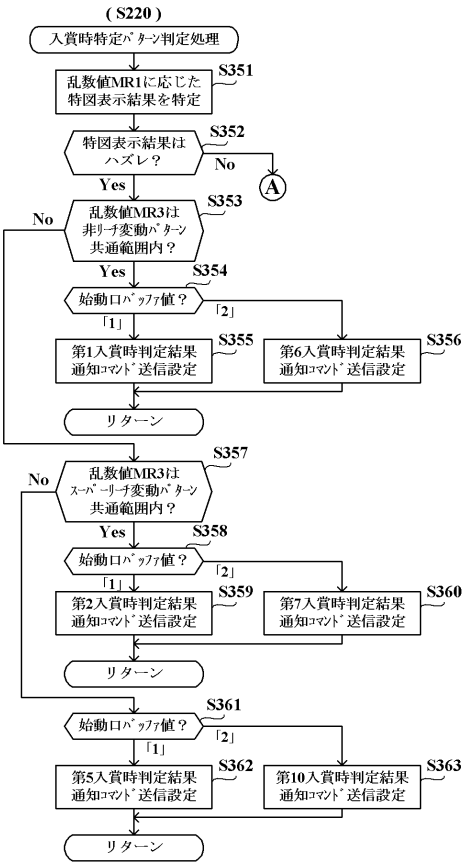
【図１９】



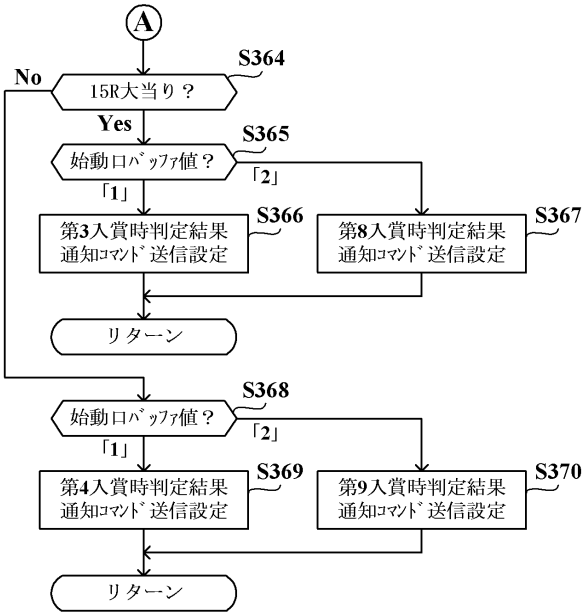
【図２０】



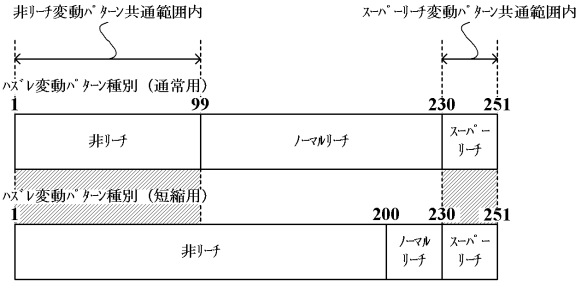
【図２１】



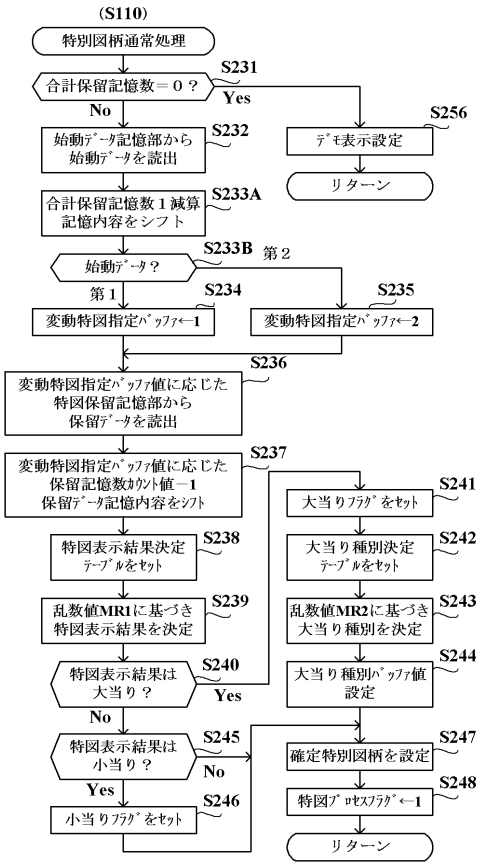
【図２２】



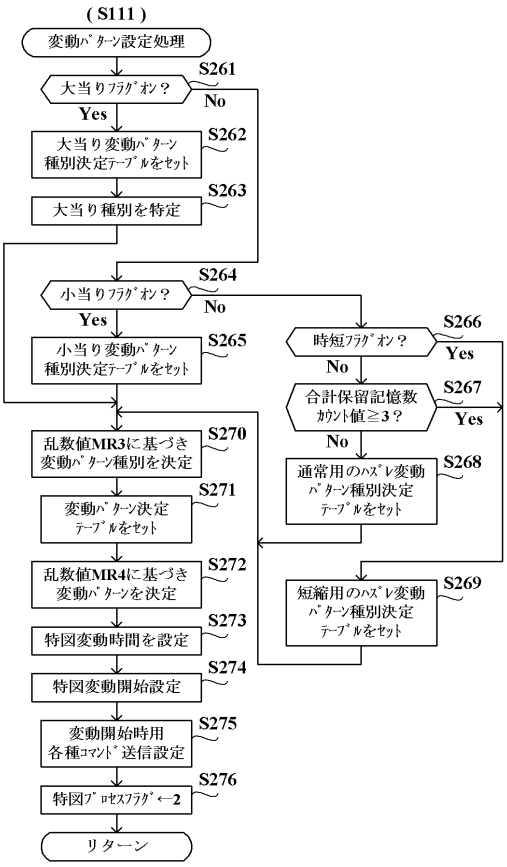
【図２３】



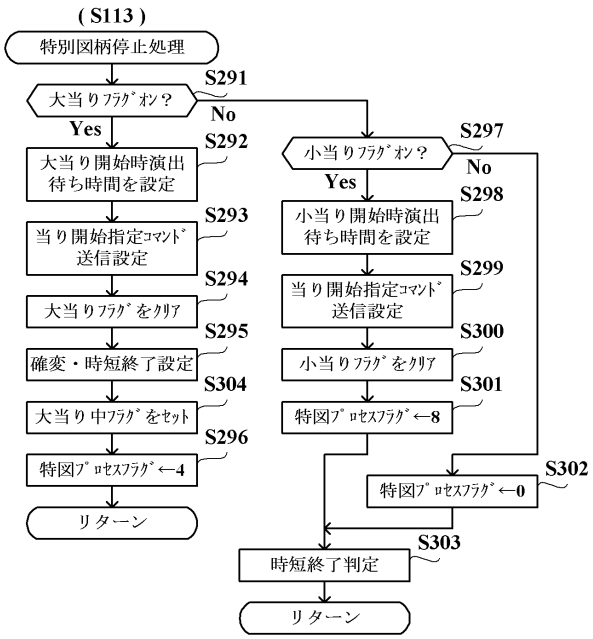
【図２４】



【図２５】

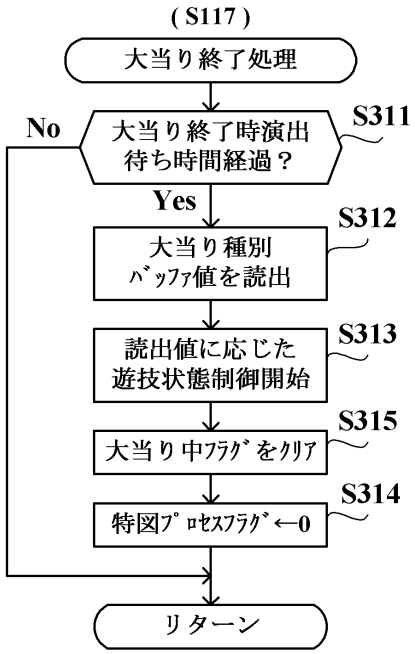


【図２６】



【図２７】

(A)

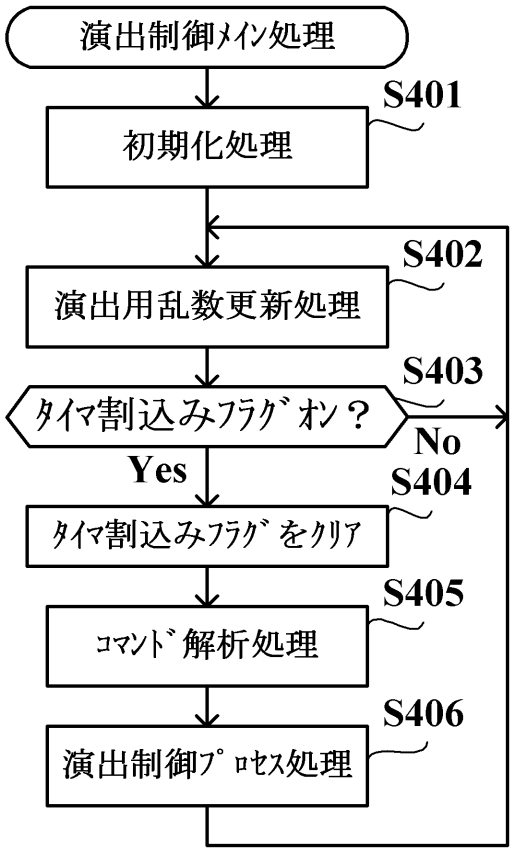


(B)

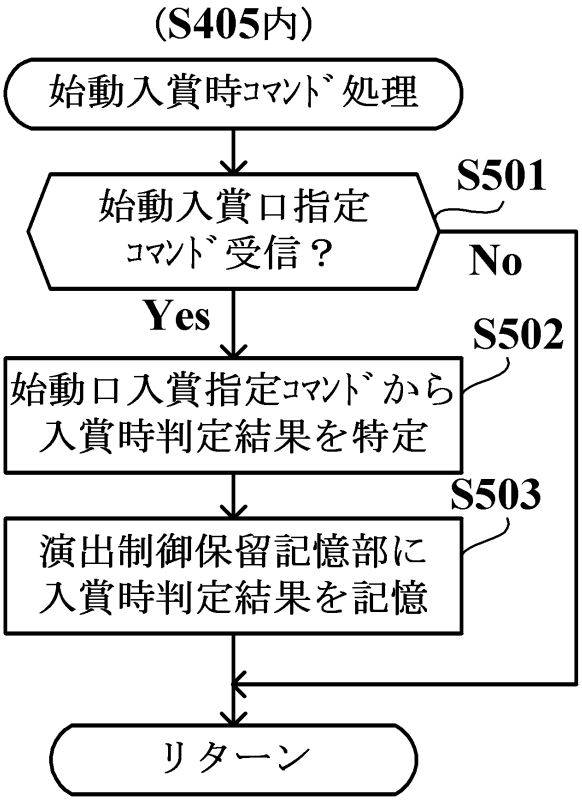
S313での設定

大当り種別ﾊﾞｯﾌｧ読出値	開始する遊技状態
0	時短状態
1,2	確変状態

【図２８】



【図２９】

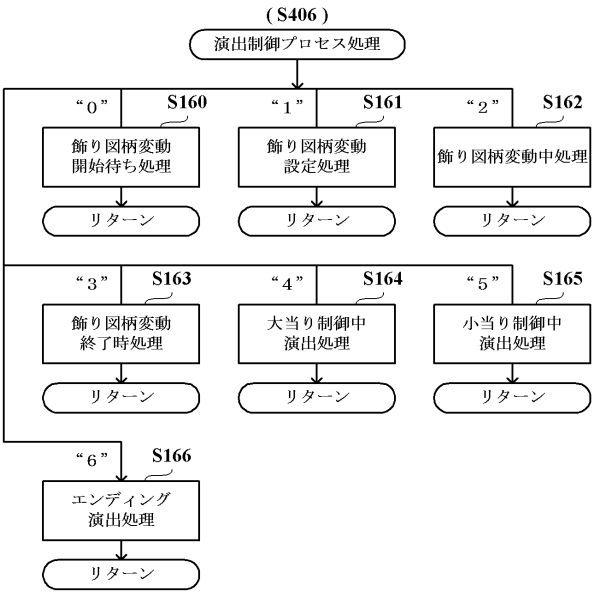


【図３０】

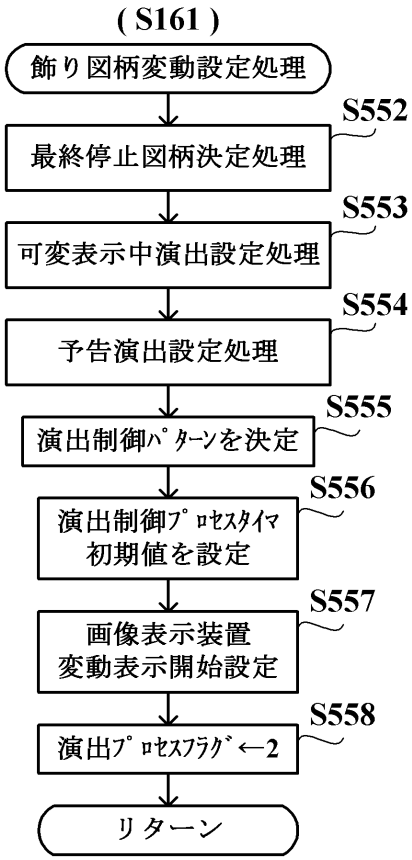
195

演出制御保留記憶部		
保留番号	始動口	入賞時判定結果
1	第２	－
2	第１	－
3	第１	－
4	第１	１５Ｒ大当り
5	－	－
6	－	－
7	－	－
8	－	－

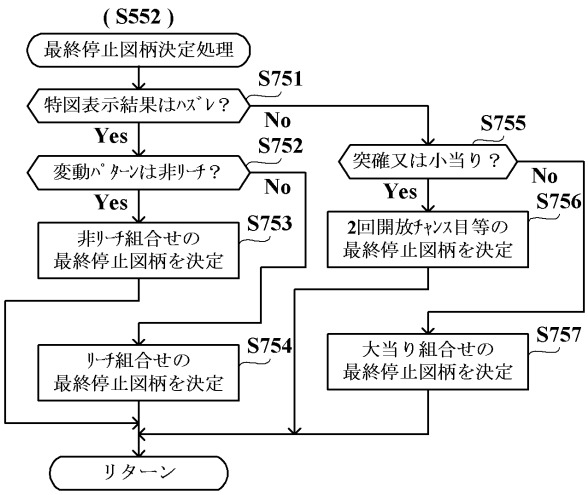
【図３１】



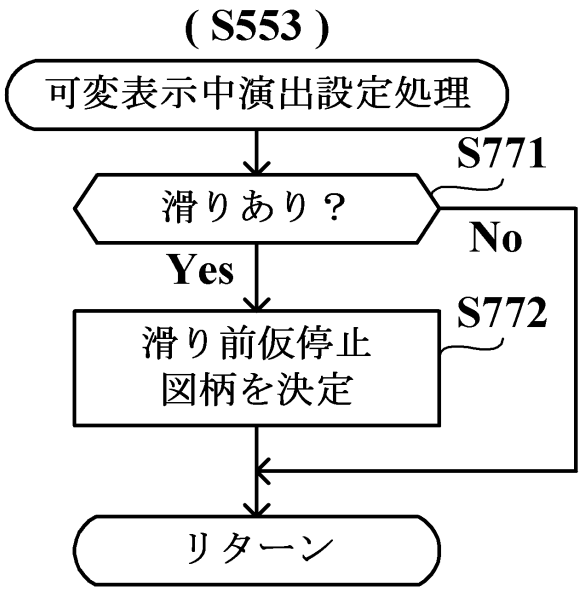
【図３２】



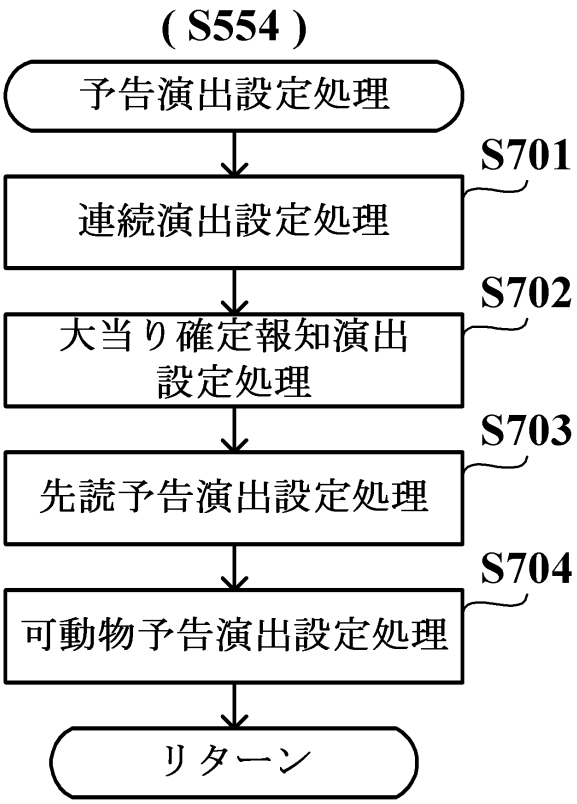
【図３３】



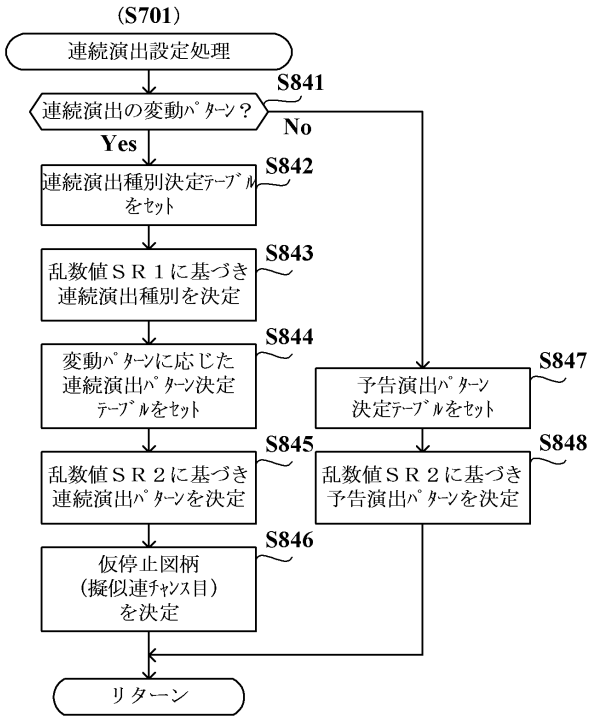
【図３４】



【図３５】

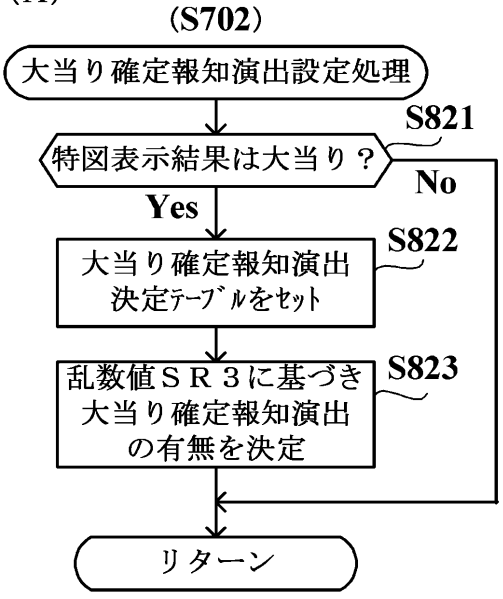


【図３６】



【図３７】

（A）

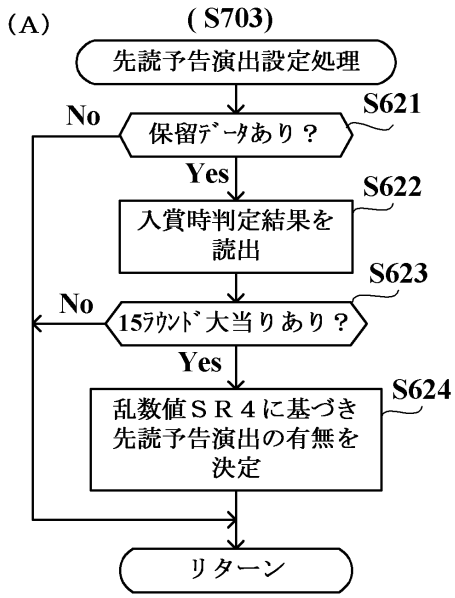


（B）大当り確定報知演出決定ﾃｰﾌﾞﾙ

163

大当り種別	実行有無	
	有り	無し
2R	1	2～100
15R	1～3	4～100

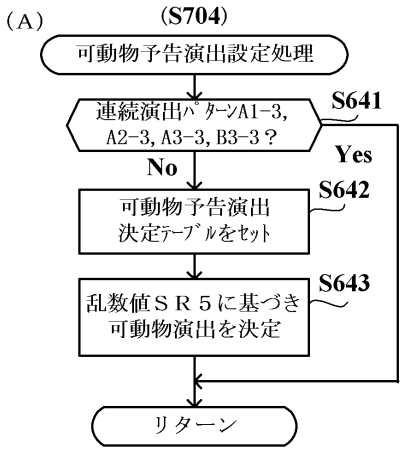
【図３８】



(B) 先読予告演出決定ﾃｰﾌﾞﾙ　164

乱数値(SR4)	先読予告演出実行有無
1～70	実行有り
71～100	実行無し

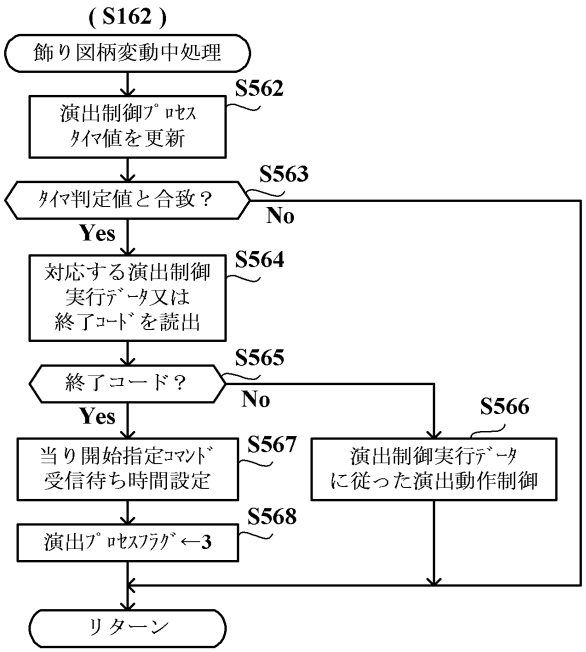
【図３９】



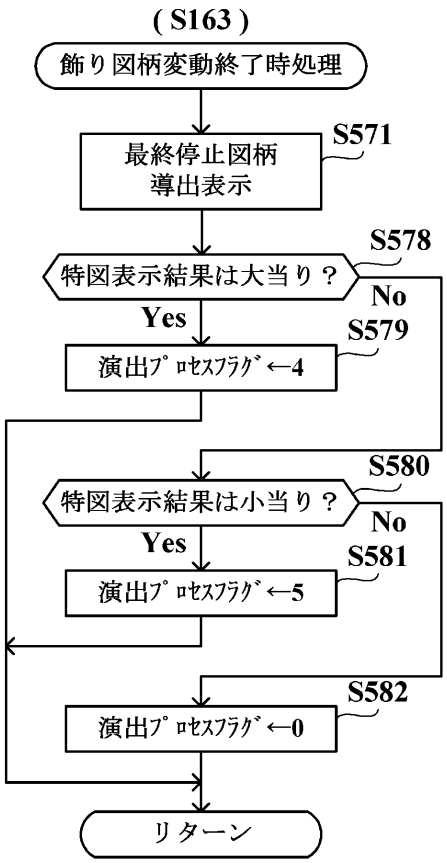
(B) 可動物予告演出決定ﾃｰﾌﾞﾙ　165

可変表示結果	可動物予告演出ﾊﾟﾀｰﾝ			
	実行なし	煽りのみ	第1態様	第2態様
非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～80	81～90	91～100	－
ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～70	71～80	81～95	96～100
大当り	1～50	－	51～70	71～100
突確・小当り	1～60	－	61～80	81～100

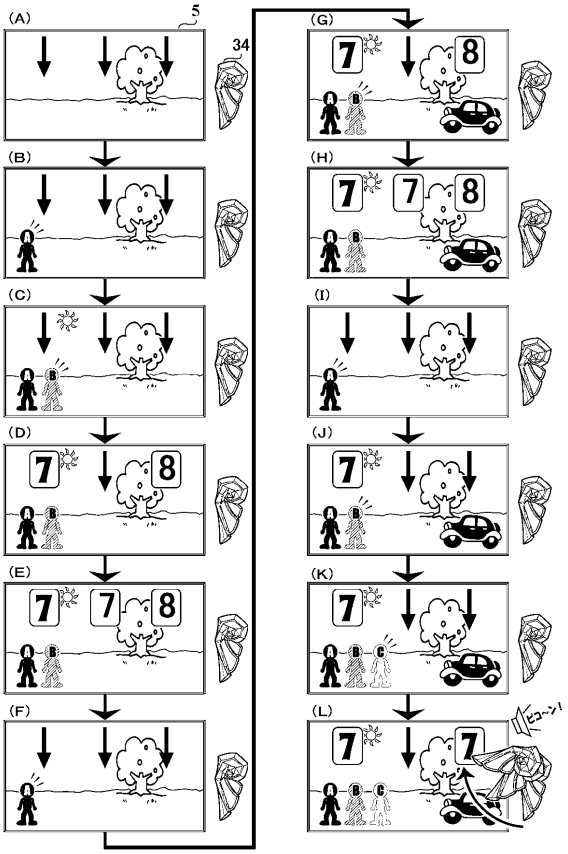
【図４０】



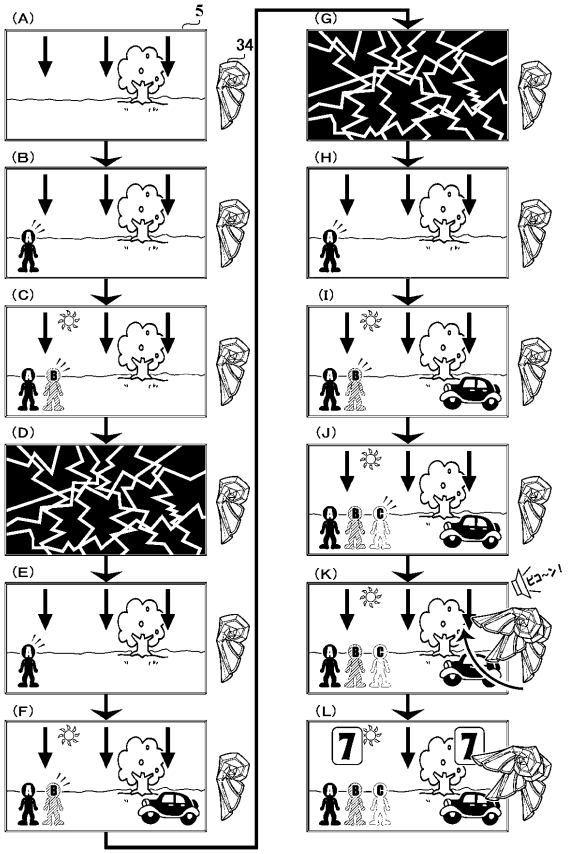
【図４１】



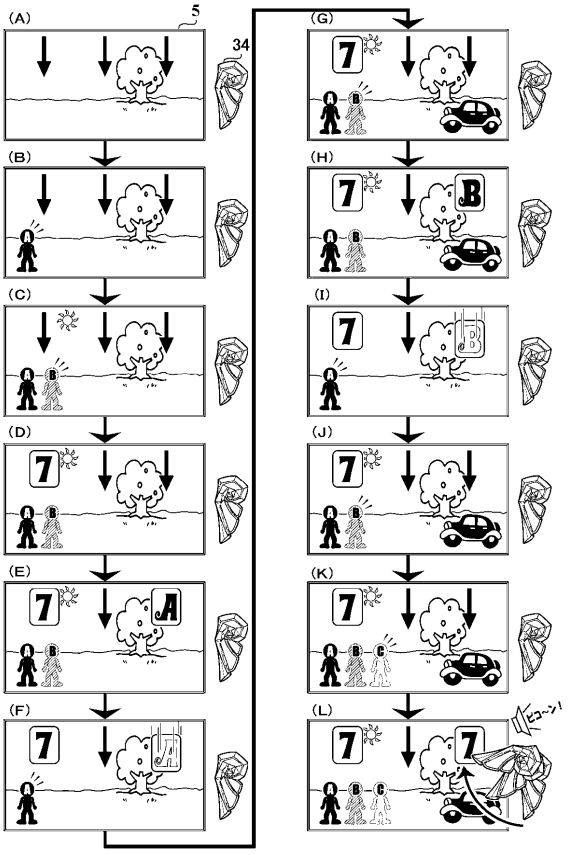
【図４２】



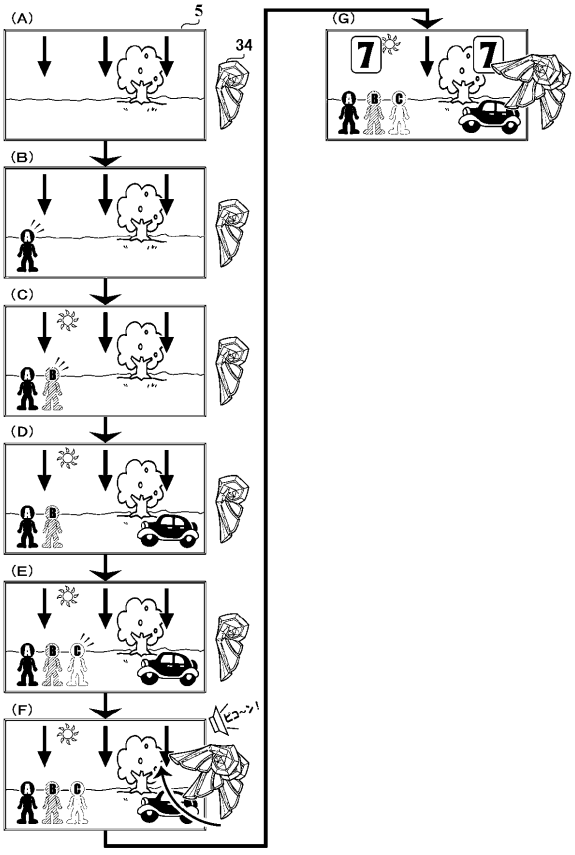
【図４３】



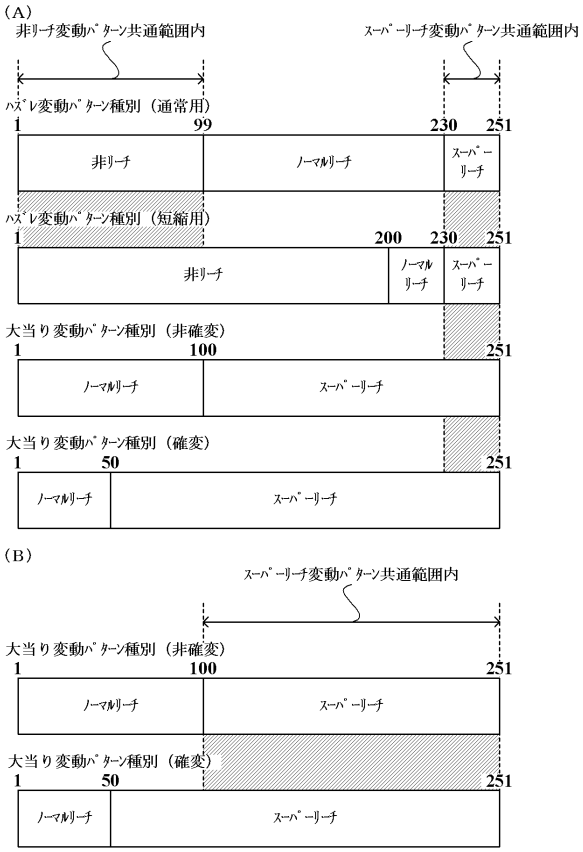
【図４４】



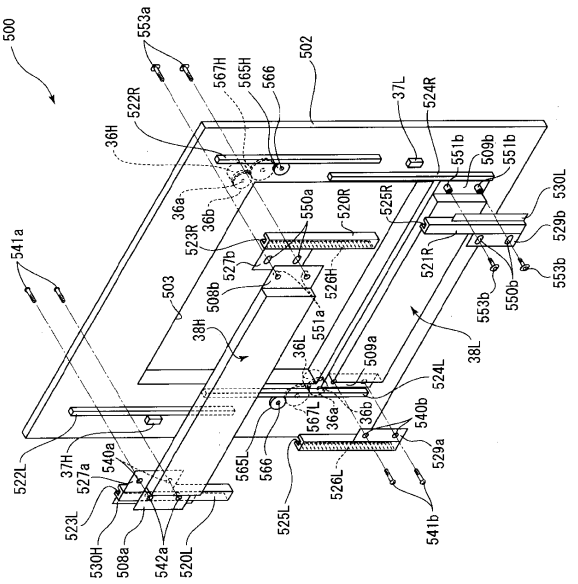
【図４５】



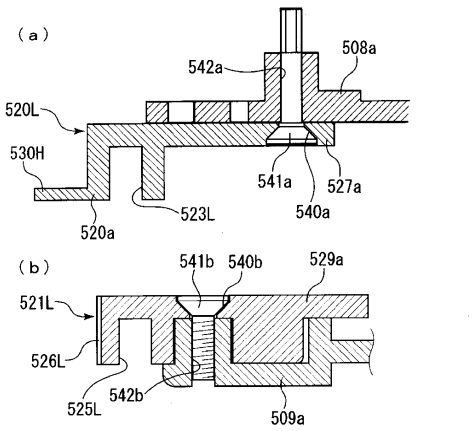
【図４６】



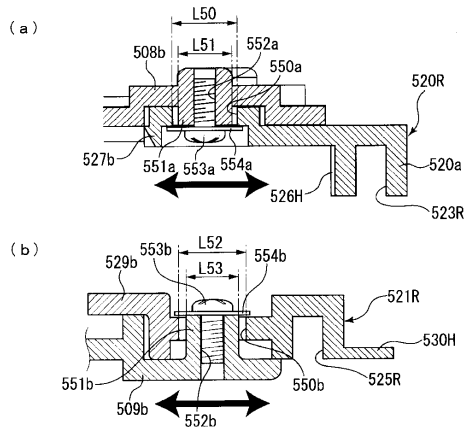
【図４７】



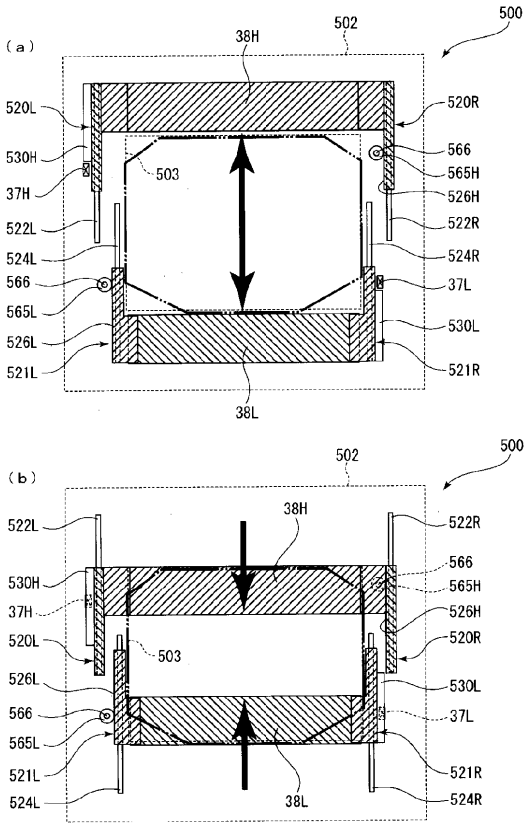
【図４８】



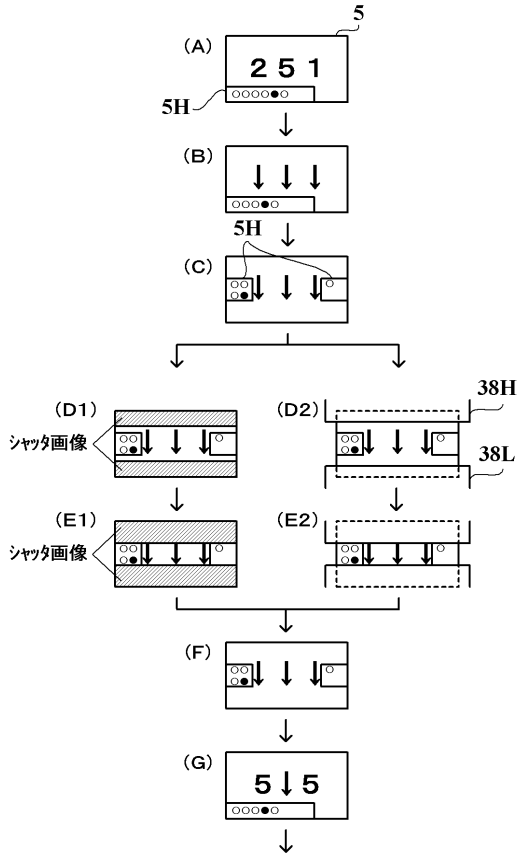
【図４９】



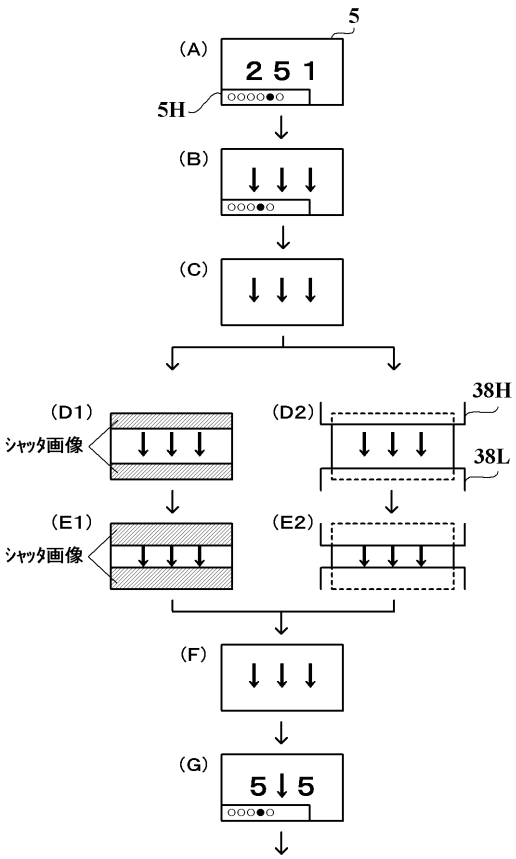
【図５０】



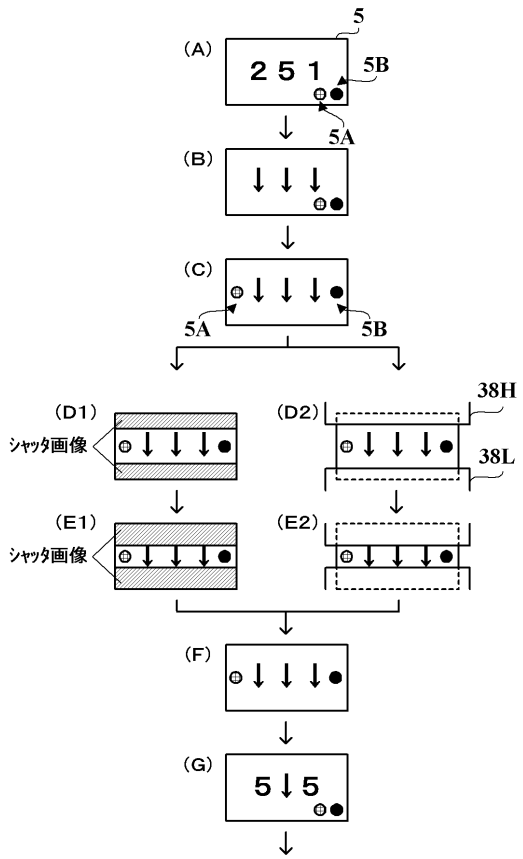
【図５１】



【図５２】



【図５３】



フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２