(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5184686号
(P5184686)
(45)発行日　平成25年4月17日(2013.4.17)　(24)登録日　平成25年1月25日(2013.1.25)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A
A63F 7/02 334
A63F 7/02 326Z

請求項の数 1　(全 166 頁)

(21)出願番号　特願2011-221393 (P2011-221393)
(22)出願日　平成23年10月5日 (2011.10.5)
(62)分割の表示　特願2010-191551 (P2010-191551)の分割
原出願日　平成19年6月28日 (2007.6.28)
(65)公開番号　特開2012-521 (P2012-521A)
(43)公開日　平成24年1月5日 (2012.1.5)
審査請求日　平成23年10月5日 (2011.10.5)

(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
(74)代理人　100095407
弁理士　木村　満
(72)発明者　中島　和俊
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　篠崎　正

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】
第１始動条件が成立した後に第１開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第１特別可変表示手段と、第２始動条件が成立した後に第２開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第２特別可変表示手段とを備え、特別識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて遊技機における演出動作を制御する演出制御手段とを備え、
前記遊技制御手段は、
前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態を前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態よりも高い高確率状態に制御するか否かとを、可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段による決定に基づいて前記遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、
遊技機への電力供給が停止しても前記事前決定手段による決定内容および前記遊技状態制御手段による制御内容をバックアップ可能に記憶するバックアップ記憶手段と、
遊技機への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときに、前記バックアップ記憶手段の記憶内容に基づいて制御状態の復旧処理を実行する復旧処理手段と、

前記遊技状態制御手段が制御する遊技状態を特定可能な遊技状態指定コマンドを送信するコマンド送信手段と、

前記第１開始条件と前記第２開始条件のいずれかが成立したことに基づき、共通の処理ルーチンにおいて前記特別識別情報の変動パターンを設定するパターン設定処理を実行するパターン設定処理手段とを含み、

前記演出制御手段は、

遊技機における演出状態を、前記高確率状態であることに対応した第１演出状態と、前記高確率状態および前記高確率状態以外の遊技状態のいずれかであることに対応した第２演出状態とを含む複数種類のうち、いずれの演出状態に制御するかを揮発性記憶手段に記憶する演出状態記憶処理手段と、

前記揮発性記憶手段の記憶内容に基づいて遊技機における演出状態を複数種類のいずれかに制御する演出状態制御手段とを含み、

前記コマンド送信手段は、前記復旧処理手段によって復旧処理が実行された後に前記遊技状態指定コマンドを送信し、

前記演出状態制御手段は、前記第１演出状態の制御中に遊技機への電力供給が停止された後、電力供給が再開されたことに基づき、前記遊技状態指定コマンドに対応して前記第２演出状態に制御する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に係り、詳しくは、第１始動条件が成立した後に第１開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第１特別可変表示手段と、第２始動条件が成立した後に第２開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第２特別可変表示手段とを備え、特別識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

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

【０００３】

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

【０００４】

このような遊技機における遊技の進行は、マイクロコンピュータ等を用いた遊技制御手段によって制御される。これに対して、表示装置における表示図柄、キャラクタ画像および背景画像の表示動作といった演出動作は、遊技制御手段からのコマンドに従って動作す

る制御手段（例えば演出制御手段など）によって制御されることがある。このとき、表示制御用のプログラムは容量が大きいことから、遊技制御手段の側で表示動作を制御することが困難であるため、遊技制御手段とは別のマイクロコンピュータ等を用いた制御手段（例えば演出制御手段など）が用いられる。遊技制御手段からのコマンドに基づき、遊技制御手段とは異なる制御手段により表示制御を行う遊技機の一例として、背景画像を表示制御手段によって別個に独自に決定し、確変制御されているか否かが分からない背景画像として「海」が表示される場合と、確変制御されていることが分かる背景画像として「宇宙」が表示される場合とを設けたものが提案されている（例えば特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００５】

【特許文献１】特開２００４－２０８９０２号公報（段落０１４１、０１９１～０１９７など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

マイクロコンピュータ等を用いた制御手段では、ＲＯＭ等にプログラムが格納され、制御の進行上一時的に発生するデータや制御の進行に伴って変化するデータがＲＡＭに格納される。そのため、遊技機に停電等による電源断状態が発生して電力供給が停止されると、ＲＡＭ内のデータが失われる。そして、停電等からの復旧時に初期状態に戻してしまうと、例えば大当りの発生に基づく利益が失われるといった、遊技者に不利益が生じる可能性がある。

【０００７】

このような事態を回避するために、遊技機にて電力供給が停止されるときには、必要なデータをバックアップ可能なＲＡＭなどの記憶装置に保存し、電源が復旧したときに保存されていたデータを復元して遊技を再開させることがある。ここで、遊技の進行は遊技制御手段によって制御される一方で、表示動作などの演出動作は遊技制御手段とは異なる制御手段によって制御される場合に、遊技の進行状況はデータの復元によって復旧できるものの、演出動作の状態は復旧することができず、遊技状態と演出動作の状態とに食い違いが生じる可能性がある。

【０００８】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、電力供給が停止された場合でも演出動作の状態を適切に復旧することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００９】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、第１始動条件（例えばステップＳ２０２におけるＮｏの判定、および、ステップＳ２０３におけるＮｏの判定など）が成立した後に第１開始条件（例えばステップＳ２３１におけるＮｏの判定に基づき、ステップＳ２３２にて「第１」の始動データを読み出したことなど）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報（例えば特別図柄など）を可変表示する第１特別可変表示手段（例えば第１特別図柄表示装置４Ａなど）と、第２始動条件（例えばステップＳ２０２におけるＮｏの判定、および、ステップＳ２０３におけるＹｅｓの判定など）が成立した後に第２開始条件（例えばステップＳ２３１におけるＮｏの判定に基づき、ステップＳ２３２にて「第２」の始動データを読み出したことなど）が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の特別識別情報を可変表示する第２特別可変表示手段（例えば第２特別図柄表示装置４Ｂなど）とを備え、特別識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２、ＣＰＵ１０３

など）と、前記遊技制御手段からのコマンドに基づいて遊技機における演出動作を制御する演出制御手段（例えば演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２、表示制御部１２３など）とを備え、前記遊技制御手段は、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態を前記特定表示結果となる確率が通常遊技状態（例えば低確低ベース状態など）よりも高い高確率状態（例えば高確高ベース状態や高確低ベース状態など）に制御するか否かとを、可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ２３８～Ｓ２４５の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段による決定に基づいて前記遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ３０９、Ｓ３２４、Ｓ３２７の処理を実行した後に、ステップＳ２３８、Ｓ２４１、Ｓ２４３の処理やステップＳ１４１の普通図柄判定処理、ステップＳ１４４の普通電動役物作動処理を実行する部分など）と、遊技機への電力供給が停止しても前記事前決定手段による決定内容および前記遊技状態制御手段による制御内容をバックアップ可能に記憶するバックアップ記憶手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２など）と、遊技機への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときに、前記バックアップ記憶手段の記憶内容に基づいて制御状態の復旧処理を実行する復旧処理手段（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ１０の遊技状態復旧処理を実行する部分など）と、前記遊技状態制御手段が制御する遊技状態を特定可能な遊技状態指定コマンド（例えば背景指定コマンドなど）を送信するコマンド送信手段（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ５８のコマンド制御処理を実行する部分など）と、前記第１開始条件と前記第２開始条件のいずれかが成立したことに基づき、共通の処理ルーチンにおいて前記特別識別情報の変動パターンを設定するパターン設定処理を実行するパターン設定処理手段とを含み、前記演出制御手段は、遊技機における演出状態を、前記高確率状態であることに対応した第１演出状態（例えば演出モード＃４など）と、前記高確率状態および前記高確率状態以外の遊技状態のいずれかであることに対応した第２演出状態（例えば演出モード＃３など）とを含む複数種類のうち、いずれの演出状態に制御するかを揮発性記憶手段（例えばＲＡＭ１２２など）に記憶する演出状態記憶処理手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ４２３、Ｓ４２５、Ｓ４３２～Ｓ４３４、Ｓ４３９、Ｓ４４７、Ｓ４５３の処理のいずれかを実行する部分など）と、前記揮発性記憶手段の記憶内容に基づいて遊技機における演出状態を複数種類のいずれかに制御する演出状態制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ５１７にて、図４９に示すような演出モード指定バッファの設定に基づき、演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄのうちいずれかの演出制御パターンテーブルに格納された複数種類の演出制御パターンのいずれかを、使用する演出制御パターンとして決定する部分など）とを含み、前記コマンド送信手段は、前記復旧処理手段によって復旧処理が実行された後に前記遊技状態指定コマンドを送信し（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ１０の遊技状態復旧処理を実行した後、ステップＳ２５１での送信設定やステップＳ２８０での送信設定に基づき、ステップＳ５８のコマンド制御処理にて背景指定コマンドを送信する部分など）、前記演出状態制御手段は、前記第１演出状態の制御中に遊技機への電力供給が停止された後、電力供給が再開されたことに基づき、前記遊技状態指定コマンドに対応して前記第２演出状態に制御する。

【００１０】

このような構成によれば、遊技機への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたときに、復旧処理手段によってバックアップ記憶手段の記憶内容に基づく復旧処理が実行された後、遊技状態制御手段が制御する遊技状態を特定可能な遊技状態指定コマンドをコマンド送信手段によって送信する。例えば、演出状態制御手段は、高確率状態であることに対応した第１演出状態の制御中に電力供給が停止された後に電力供給が再開されたことに基づき、遊技状態指定コマンドに応じて高確率状態および高確率状態以外の遊技状態のいずれかであることに対応した第２演出状態に制御できる。このように、高確率状態であることに対応した第１演出状態の制御中に電力供給が停止されても、電力供給の再開時には高確率状態および高確率状態以外の遊技状態のいずれかであることに対応した第２演出

状態に制御することで、電力供給の停止により演出状態の記憶が消滅した場合でも、遊技状態と演出状態との食い違いが生じることを防止して、演出状態を適切に復旧することができる。また、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したことに基づき、共通の処理ルーチンにおいて特別識別情報の変動パターンを設定するパターン設定処理を、パターン設定処理手段が実行することにより、第１開始条件が成立したときと第２開始条件が成立したときとで、変動パターンを設定するための処理を共通化して、プログラム容量を低減することができる。

【００１１】

前記演出制御手段は、前記特別識別情報の可変表示に対応して各々が識別可能な複数種類の装飾識別情報（例えば飾り図柄など）の可変表示を行う装飾可変表示手段（例えば画像表示装置５の表示領域における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒなど）を制御する表示制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ１６０～Ｓ１６３の処理を実行する部分など）を含み、前記コマンド送信手段は、前記第１開始条件と前記第２開始条件のいずれかが成立したことに基づいて、前記第１開始条件と前記第２開始条件のいずれが成立したかを特定可能な可変表示開始指定情報（例えば第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドなど）と、前記装飾識別情報の変動パターンを特定するための変動パターン情報（例えば変動パターン指定コマンドなど）と、前記事前決定手段による決定結果を特定可能な事前決定情報（例えば可変表示結果通知コマンドなど）とを送信してもよい（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ２８０での送信設定に基づき、ステップＳ５８のコマンド制御処理を実行する部分など）。

【００１２】

このような構成においては、特別識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示が装飾可変表示手段によって行われる。そして、コマンド送信手段は、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したことに基づいて、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかを特定可能な可変表示開始指定情報と、装飾識別情報の変動パターンを示す変動パターン指定情報と、事前決定手段による決定結果を特定可能な事前決定情報とを送信する。これにより、例えば特別識別情報の変動パターンとともに、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかを特定可能なコマンドを送信する場合に比べて、予め用意するコマンドの種類を削減することができる。

【００１３】

前記バックアップ記憶手段は、前記第１始動条件は成立したが前記第１開始条件は成立していない可変表示の保留データと、前記第２始動条件は成立したが前記第２開始条件は成立していない可変表示の保留データとを記憶する保留記憶手段（例えば第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂ、始動データ記憶部１５１Ｃ、あるいは、遊技制御用データ保持エリア１５０における始動データ記憶領域や乱数値記憶領域など）を含み、前記コマンド送信手段は、前記第１始動条件と前記第２始動条件のいずれかが成立したことに基づいて、前記第１始動条件と前記第２始動条件のいずれが成立したかを特定可能な始動指定コマンド（例えば第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など）を送信した後、前記保留記憶手段における保留データの総記憶数を特定可能な記憶数通知コマンド（例えば保留記憶数通知コマンドなど）を送信し（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２１３の処理を実行した後にステップＳ５８のコマンド制御処理を実行する部分など）、前記演出制御手段は、前記記憶数通知コマンドに基づいて保留データの総記憶数を特定可能に表示する保留記憶数表示手段（例えば画像表示装置５の表示領域における始動入賞記憶表示部５Ｈなど）を制御する記憶数表示制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ４０５のコマンド解析処理において、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンドに応じた保留記憶減少表示処理を実行する部分や、保留記憶数通知コマンドに応じた保留記憶増加表示処理を実行する部分など）を含んでもよい。

【００１４】

このような構成においては、保留記憶手段における保留データの総記憶数が保留記憶数表示手段によって表示される。そして、コマンド送信手段は、第１始動条件と第２始動条

件のいずれかが成立したことに基づいて、第１始動条件と第２始動条件のいずれが成立したかを特定可能な始動指定コマンドを送信した後、保留記憶手段における保留データの総記憶数を特定可能な記憶数通知コマンドを送信する。これにより、保留記憶手段における保留データの総記憶数とともに、第１始動条件と第２始動条件のいずれが成立したかを特定可能なコマンドを送信する場合に比べて、予め用意するコマンドの種類を削減することができる。

【００１５】

前記記憶数表示制御手段は、前記始動指定コマンドと前記記憶数通知コマンドとに基づいて、前記第１始動条件と前記第２始動条件のいずれが成立したかに応じて前記保留記憶数表示手段における保留データの総記憶数の表示態様を異ならせ（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ４７４、Ｓ４７７の処理を実行することにより、図７１（Ａ）に一例を示すような保留記憶表示を行う部分など）、前記コマンド送信手段は、前記復旧処理手段によって復旧処理が実行されたことに対応して前記保留記憶手段における保留データの総記憶数を示す復旧時記憶数通知コマンドを送信し（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ３８の処理を実行する部分など）、前記演出制御手段は、前記復旧時記憶数通知コマンドに基づいて、前記保留記憶数表示手段に所定の表示態様（例えば図７１（Ｂ）に示すような灰色の保留記憶表示など）で保留データの総記憶数を表示させる復旧時記憶数表示制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ４７１におけるＹｅｓの判定に対応してステップＳ４７８の処理を実行する部分など）を含んでもよい。

【００１６】

このような構成においては、始動指定コマンドと記憶数通知コマンドとに基づいて、第１始動条件と第２始動条件のいずれが成立したかに応じて保留データの総記憶数の表示態様を異ならせる。これにより、遊技者が遊技の進行状況を正確に把握することができる。その一方で、復旧時記憶数通知コマンドに基づいて、所定の表示態様で保留データの総記憶数を表示させる。これにより、電力供給が再開されたときには、送信するコマンド数を増加させることなく、保留データの総記憶数を表示することができる。

【００１７】

前記遊技制御手段は、前記第１始動条件の成立または前記第２始動条件の成立の少なくとも一方が生じたか否かを、共通の処理ルーチンで判定する始動条件判定手段（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ２０１、Ｓ２０２の処理を実行する部分など）と、前記始動条件判定手段によって少なくとも一方が生じた旨の判定がなされたことに基づいて、前記共通の処理ルーチンにおいていずれの始動条件が成立したかを特定する始動時処理を実行する始動時処理手段（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ２０３～Ｓ２１７の処理を実行する部分など）とを含んでもよい。

【００１８】

このような構成においては、第１始動条件の成立または第２始動条件の成立の少なくとも一方が生じたか否かを、始動条件判定手段が共通の処理ルーチンで判定し、少なくとも一方が生じた旨の判定がなされたことに基づいて、共通の処理ルーチンにおいていずれの始動条件が成立したかを特定する始動時処理を、始動時処理手段が実行する。これにより、第１始動条件が成立したときの処理と第２始動条件が成立したときの処理とを共通化して、プログラム容量を低減することができる。

【００１９】

前記事前決定手段は、前記第１開始条件と前記第２開始条件のいずれかが成立したことに基づき、共通の処理ルーチンにおいて事前決定処理を実行する事前決定処理手段（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ２３１におけるＮｏの判定に対応して、ステップＳ２３２～Ｓ２４６の処理を実行する部分など）を含んでもよい。

【００２０】

このような構成においては、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立したことに基づき、事前決定処理手段が共通の処理ルーチンにおいて事前決定処理を実行する。これにより、第１開始条件が成立したときの処理と第２開始条件が成立したときの処理とを共

通化して、プログラム容量を低減することができる。

【００２１】

前記遊技制御手段は、特別識別情報の可変表示を開始してから表示結果を停止表示するまでの可変表示時間を、前記第１特別可変表示手段と前記第２特別可変表示手段について共通のタイマ手段（例えば遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた特図変動タイマなど）により計測する可変表示時間計測手段（例えばＣＰＵ１０３が、ステップＳ２７７の処理を実行した後、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理を実行する部分など）を含んでもよい。

【００２２】

このような構成において、可変表示時間計測手段は、第１特別可変表示手段と第２特別可変表示手段について共通のタイマ手段により可変表示時間を計測する。これにより、可変表示時間を計測するタイマ手段を共通化して、プログラム容量を低減することができる。

【図面の簡単な説明】

【００２３】

【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】擬似連チャンス目、発展チャンス目、突確チャンス目を示す説明図である。
【図４】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図６】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７】変動パターンを例示する図である。
【図８】変動パターンを例示する図である。
【図９】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１０】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１】大当り用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１２】大当り用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１３】小当り用変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１４】リーチ決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１５】リーチ用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１６】非リーチ用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１７】当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１８】当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１９】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２０】ハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２１】変動開始時用コマンドテーブルの構成例を示す図である。
【図２２】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図２３】始動データ記憶領域と乱数値記憶領域とを組み合わせた構成例を示すブロック図である。
【図２４】遊技状態指定バッファの構成例を示すブロック図である。
【図２５】入力ポートの構成例を示すブロック図である。
【図２６】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２７】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２８】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。
【図２９】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。
【図３０】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３１】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３２】特定演出パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３３】昇格演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３４】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図３５】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３６】擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
【図３７】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３８】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３９】サブ予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図４０】サブ予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図４１】サブ予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図４２】サブ予告パターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図４３】演出モード決定テーブルと演出終了判定テーブルの構成例を示す図である。
【図４４】演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
【図４５】図柄変動制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
【図４６】サブ予告演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
【図４７】各種演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。
【図４８】演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。
【図４９】演出モード指定バッファの構成例を示す図である。
【図５０】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】遊技状態復旧処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】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５３】電力供給停止時処理の一例を示すフローチャートである。
【図５４】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５５】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。
【図５６】始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。
【図５７】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５８】変動特図指定バッファ設定値と大入賞口開放回数最大値の設定例を示す説明図である。
【図５９】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６０】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６１】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図６２】遊技状態指定バッファ設定値の一例を示す図である。
【図６３】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図６４】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６５】コマンド解析処理にて実行される処理内容の一例を示す図である。
【図６６】画像表示装置における各種画面の表示例を示す図である。
【図６７】背景指定時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６８】背景指定時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６９】背景指定時処理の一例を示すフローチャートである。
【図７０】保留記憶増加表示処理の一例を示すフローチャートである。
【図７１】保留記憶表示における動作例を示す図である。
【図７２】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７３】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７４】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７５】特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７６】変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７７】サブ予告設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図７８】大当り制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図７９】エンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図８０】大当り遊技状態の終了後における遊技状態や演出状態の遷移例を示す説明図である。
【図８１】小当り遊技状態の終了後における遊技状態や演出状態の遷移例を示す説明図である。

【図８２】演出状態に対応した表示動作例を示す図である。
【図８３】演出状態に対応した表示動作例を示す図である。
【図８４】演出状態に対応した表示動作例を示す図である。
【図８５】演出状態に対応した表示動作例を示す図である。
【図８６】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図８７】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図８８】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図８９】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図９０】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図９１】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図９２】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図９３】飾り図柄の可変表示中における表示動作例を示す図である。
【図９４】変形例における遊技状態や演出状態の遷移例を示す説明図である。
【図９５】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００２４】
以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図１は、本実施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。
【００２５】
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）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。
【００２６】
遊技盤２における遊技領域の中央付近には、画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、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部や、色図柄表示部にて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄や色図柄（「第４図柄」ともいう）を可変表示する。この飾り図柄や色図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。
【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部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、飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのうち少なくともいずれか１つにおいて、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【００３０】

また、画像表示装置５の表示領域には、「左」及び「右」の色図柄表示部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」の色図柄表示部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」の色図柄表示部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。

【００３１】

「左」及び「右」の色図柄表示部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（具体的な一例として、「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。

【００３２】

加えて、画像表示装置５の表示領域には、始動入賞記憶表示部５Ｈが配置されている。始動入賞記憶表示部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）したことに基づき、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを

実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、発生する。

【００３３】

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

【００３４】

なお、始動入賞記憶表示部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。始動入賞記憶表示部５Ｈとともに、あるいは始動入賞記憶表示部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、始動入賞記憶表示部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。

【００３５】

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、普通電動役物用となるソレノイド８１（図２）によって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一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、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にくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、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ことにより、遊技球が第２始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉

鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【００３６】

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。

【００３７】

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、大入賞口扉用となるソレノイド８２（図２）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、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、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。

【００３８】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスの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（またはＬＥＤ）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（またはＬＥＤ）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【００３９】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が１つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、い

ずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ９が設けられている。パチンコ遊技機１の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置６Ａ、普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７等）の周囲には、装飾用ＬＥＤが配置されていてもよい。

【００４０】

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

【００４１】

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

【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あるいは小当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第２特別図柄表示装置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あるいは小当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

【００４３】

第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となり、大当り図柄や小当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御される。この実施の形態に

おけるパチンコ遊技機１では、一例として、「１」、「３」、「７」を示す数字を大当り図柄とし、「５」を示す数字を小当り図柄とし、「－」を示す記号をハズレ図柄としている。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第１特定遊技状態としての大当り遊技状態（１５ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置７の開閉板が、第１期間となる所定期間（例えば２９秒間）あるいは所定個数（例えば１０個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤２の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって不利な第２状態に変化させて、１回のラウンドを終了させる。１５ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第１回数（例えば「１５」）となる。ラウンドの実行回数が「１５」となる１５ラウンド大当り状態における遊技は、１５回開放遊技とも称される。

【００４５】

特図ゲームにおける確定特別図柄として２ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第２特定遊技状態としての大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、１５ラウンド大当り状態における第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒間）となる。また、２ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、１５ラウンド大当り状態における第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」）となる。なお、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第２期間となることと、ラウンドの実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよく、それ以外の制御は１５ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「２」となる２ラウンド大当り状態における遊技は、２回開放遊技とも称される。なお、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置７とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第２状態から遊技者にとって有利な第１状態に変化させ、所定期間（第１期間または第２期間）が経過した後に第２状態へと戻すようにしてもよい。

【００４６】

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く１５ラウンド大当り状態が終了した後には、複数種類の特別遊技状態のうちの１つである高確高ベース状態となる。また、１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当り状態が終了した後には、複数種類の特別遊技状態のうちで高確高ベース状態とは異なる低確高ベース状態となる。高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態（「時短状態」あるいは「時間短縮状態」ともいう）を含む遊技状態では、通常状態である低確低ベース状態などの低ベース状態を含む遊技状態に比べて、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時間を長くする制御、その傾動回数を増加させる制御といった、第２始動入賞口に遊技球が進入する可能性を低ベース状態を含む遊技状態に比べて高め、第２始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる有利開放制御が行われる。なお、高ベース状態を含む遊技状態では、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。また、高ベース状態を含む遊技状態では、特図ゲームにおける平均的な特別図柄の変動時間（特図変動時間）が短縮される時短制御が行われる。

【００４７】

ここで、低確低ベース状態は、大当り遊技状態等の特定遊技状態や、時短制御および確変制御のうち少なくともいずれか一方が行われる特別遊技状態、および、小当り遊技状態とは異なる遊技状態であり、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。高ベース状態を含む遊技状態における有利開放制御は、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」となるまで継続して行われてもよい。これに対して、高ベース状態を含む遊技状態における有利開放制御は、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（もしくは１５ラウンド大当り状態に制御されること）のうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。この実施の形態において、低確高ベース状態における有利開放制御は、大当り遊技状態が終了した後、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることを条件に終了する。これにより、低確高ベース状態が終了して低確低ベース状態となる。他方、高確高ベース状態における有利開放制御ついては、大当り遊技状態が終了した後、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して行われることもあれば、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることを条件に終了して、高確高ベース状態が高確低ベース状態となることもある。なお、「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確変制御が行われない１５ラウンド大当り図柄は、通常大当り図柄（「非確変大当り図柄」ともいう）と称される。これに対して、「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制御が行われる１５ラウンド大当り図柄は、確変大当り図柄と称される。

【００４８】

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く２ラウンド大当り状態が終了した後には、例えば低確状態を高確状態にするといった、確変制御に関する変更が行われる。このとき、例えば低ベース状態を高ベース状態にするといった、有利開放制御や時短制御を開始する設定は行わないようにしてもよい。これにより、低確低ベース状態や高確低ベース状態における特図ゲームで２ラウンド大当り図柄が確定特別図柄となった場合には、２ラウンド大当り状態が終了した後に、複数種類の特別遊技状態のうちの１つである高確低ベース状態となる。また、低確高ベース状態や高確高ベース状態における特図ゲームで２ラウンド大当り図柄が確定特別図柄となった場合には、２ラウンド大当り状態が終了した後に、高確高ベース状態となる。なお、２ラウンド大当り状態の終了時には、確変制御に関する変更とともに、有利開放制御や時短制御を開始する設定を行うことにより、常に高確高ベース状態となるようにしてもよい。高確高ベース状態や高確低ベース状態などの高確状態（「確変状態」あるいは「高確率状態」ともいう）を含む遊技状態では、低確低ベース状態や低確高ベース状態などの低確状態を含む遊技状態に比べて、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高くなるように向上する。このような高確状態を含む遊技状態における確変制御は、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」となるまで継続してもよい。これに対して、高確状態を含む遊技状態における確変制御は、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（もしくは１５ラウンド大当り状態に制御されること）のうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。この実施の形態では、高確高ベース状態であるか高確低ベース状態であるかに関わりなく、高確状態を含む遊技状態における確変制御は、大当り遊技状態が終了した後、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して行われる。また、この実施の形態では、２ラウンド大当り状態が終了した後に、例えば低ベース状態を高ベース状態にするといった、有利開放制御や時短制御を開始する設定は行われない。その一方で、例えば低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態を含む遊技状態であるときに、特図ゲームで２ラウンド大当り図柄が確定特別図柄となったことに基づく２ラウンド大当り状態に制御された場合には、その２ラウンド大当り状態が終了した後、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、高ベース状態を含む遊技状態における有利開放制御や時短制御が継続して行われるように設定される。

【００４９】

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後には、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御される。この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が備える開閉板により大入賞口を第２期間にわたり開放状態とする動作が、第２回数に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、２ラウンド大当り状態と同様に、大入賞口を開放状態とする期間が第２期間となることと、大入賞口を開放状態とする動作の実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当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」となる可変表示ゲームに対応して、有利開放制御や時短制御を終了する旨の判定がなされた場合には、小当り遊技状態の終了後に、低ベース状態へと制御されることになる。可変入賞動作により大入賞口を開放状態とする回数が「２」である小当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。

【００５０】

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

【００５１】

飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置５の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的

には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「７」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示部（例えば「中」の飾り図柄表示部５Ｃなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部または一部で飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ状態となったことに対応して、画像表示装置５の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、飾り図柄の変動態様の変化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。

【００５２】

また、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」、「擬似連」、「メイン予告」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定されている。なお、この実施の形態における特定演出は、対応する演出動作が実行されるか否か応じて特図変動時間が変化するものであればよい。例えば、ある特定演出が実行される場合には、その特定演出が実行されない場合に比べて、特図変動時間が長くなるものであればよい。

【００５３】

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

【００５４】

「擬似連」の特定演出では、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大４回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、図３（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の飾り図柄表示部５Ｌに表示（停止表示または仮停止表示）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の飾り図柄表示部５Ｃに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の飾り図柄表示部５Ｒに表示される飾り図柄である。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。

【００５５】

「メイン予告」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に、例えばリーチ演出と

予め関連づけられた演出表示あるいは予め関連づけられた演出表示とは異なる演出表示により、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演出表示が、メイン予告演出となる演出動作として行われる。

【００５６】

「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する飾り図柄を仮停止表示させた後、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一例として、「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、図３（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかを構成する飾り図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかが仮停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当り」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。

【００５７】

「発展チャンス目終了」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、発展チャンス目として予め定められた組合せの飾り図柄を、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特定演出では、「発展チャンス目」の特定演出で仮停止表示される発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかが、確定飾り図柄として停止表示される。

【００５８】

さらに、飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出や特定演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像を表示することなどといった、飾り図柄の可変表示態様以外の表示態様により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するためのサブ予告演出が実行されることがある。この実施の形態では、「キャラクタ表示」、「ステップアップ画像」、「メール表示」といったサブ予告演出が実行可能に設定されている。なお、この実施の形態におけるサブ予告演出は、対応する演出動作が実行されるか否かによっては特図変動時間に変化が生じないものであればよい。

【００５９】

「キャラクタ表示」のサブ予告演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒなど）にて飾り図柄を仮停止表示させる以前に、画像表示装置５の表示領域における所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。

【００６０】

「ステップアップ画像」のサブ予告演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の飾り図柄表示部にて飾り図柄を仮停止表示させる以前に、画像表示装置５の表示領域にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示が行われることがある。なお、「ステップアップ画像」のサブ予告演出では、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、サブ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。

【００６１】

「メール表示」のサブ予告演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の飾り図柄表示部にて飾り図柄を仮停止表示させる以前に、遊技者により操作ボタン３０が操作されたことに

応じて、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示を変更させるといった、演出動作が変化する演出表示が行われる。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当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、可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、確変大当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「第２確変」の可変表示態様と称される。こうして「第２確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」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、高確高ベース状態に制御されることになる。

【００６７】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、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、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、飾り図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、通常大当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「第３確変」あるいは「第４確変」の可変表示態様と称される。「第３確変」や「第４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、高確高ベース状態に制御されることになる。なお、「第４確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となったことに基づく１５ラウンド大当り状態が終了した後に制御される高確高ベース状態では、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることを条件に、高ベース状態が終了して高確低ベース状態となる。

【００６８】

このように、飾り図柄の可変表示態様が「第１確変」や「第２確変」となる場合には、飾り図柄の可変表示にて確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることで、１５ラウンド大当り状態に制御された後に高確高ベース状態となることが確定する。その一方で、飾り図柄の可変表示態様が「第３確変」や「第４確変」となる場合には、可変表示態様が「通常」となる場合と同様に、飾り図柄の可変表示にて通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。そのため、可変表示態様が「第３確変」や「第４確変」となる場合には、高確高ベース状態となるか低確高ベース状態となるかを、飾り図柄の可変表示結果からは遊技者が認識することはできない。すなわち、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、大当り遊技状態に制御されることが確定する特定表示結果に含まれるとともに、高確高ベース状態といった高確状態に制御されることが確定する特別表示結果に含まれる。その一方で、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、高確状態に制御されることが確定しない特別表示結果以外の特定表示結果に含まれる。

【００６９】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されること、あるいは、図３（

Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されること、あるいは、図３（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４は、特殊組合せに含まれる飾り図柄の組合せとして、予め定められていればよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が２ラウンド大当り図柄である「１」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２ラウンド大当り状態に制御され、その２ラウンド大当り状態が終了すると、高確状態に制御されることになる。このときには、例えば低ベース状態を高ベース状態にするといった、有利開放制御や時短制御を開始する設定は行われない。ただし、例えば低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態を含む遊技状態であるときに、「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となったことに基づく２ラウンド大当り状態に制御された場合には、その２ラウンド大当り状態が終了した後、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、高ベース状態を含む遊技状態における有利開放制御や時短制御が継続して行われるように設定される。

【００７０】

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

【００７１】

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が「通常」、「第１確変」、「第３確変」、「第４確変」のいずれかである場合には、飾り図柄の可変表示中に、特定変動表示としての変動中昇格演出が実行されることがある。変動中昇格演出では、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの有効ライン上に通常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」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄と、通常大当り組合せとなる飾り図柄のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、飾り図柄の可変表示態様が「通常」や「第３確変」、「第４確変」のいずれかであるこ

とに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、可変表示態様が「第１確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が行われる。

【００７２】

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が「通常」、「第３確変」、「第４確変」のいずれかである場合には、可変表示結果が停止表示されてから、１５ラウンド大当り状態に制御された後、その１５ラウンド大当り状態が終了するまでの期間にて、大当り遊技状態の終了後に確変制御が行われるか否かの報知演出としての大当り中昇格演出が実行される。ここで、大当り中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果が停止表示されてから、１５ラウンド大当り状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、１５ラウンド大当り状態の終了後における最初の特別図柄や飾り図柄の変動中に、大当り中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。１５ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【００７３】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が高確状態（具体的には高確高ベース状態）を含むもの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、高確状態を含むもの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。一例として、大当り中昇格演出では、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄を可変表示させ、通常図柄と、確変図柄のうちいずれかを、演出表示結果として停止表示させる。このとき、大当り中昇格失敗演出では通常図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当り中昇格成功演出では確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。他の一例として、大当り中昇格演出では、画像表示装置５の表示領域にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行う。このとき、大当り中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念！」という演出画像の表示を行う一方、大当り中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「確変！」という演出画像の表示を行う。特図ゲームにおける確定特別図柄として「７」の数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「第３確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、大当り遊技状態が終了するまでに、大当り中昇格成功演出を実行することにより、高確状態を含む遊技状態となる昇格がある旨を報知する。特図ゲームにおける確定特別図柄として「３」の数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、大当り遊技状態が終了するまでに、大当り中昇格成功演出を実行せず、高確状態を含む遊技状態となる昇格がある旨の報知は行われない。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として「７」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合でも、「第４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、大当り遊技状態が終了するまでに、大当り中昇格成功演出を実行せず、高確状態を含む遊技状態となる昇格がある旨の報知は行われない。

【００７４】

画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して「左」の色図柄表示部５Ａにおける色図柄の可変表示が行われ、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第１特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して「右」の色図柄表示部５Ｂにおける図柄の可変表示

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

【００７５】

この実施の形態では、パチンコ遊技機１における演出状態が、第１～第４の演出モード＃１～＃４のいずれかに制御される。第１～第４の演出モード＃１～＃４においてはそれぞれ、画像表示装置５での演出画像の表示態様や、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力態様、遊技効果ランプ９の点灯表示態様などといった、各種の演出動作態様が異なっている。パチンコ遊技機１における演出状態は、パチンコ遊技機１における遊技状態などに基づいて、第１～第４の演出モード＃１～＃４のいずれかに切り替えられる。このうち、第１の演出モード＃１は、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態であることに対応した演出状態である。すなわち、第１の演出モード＃１は、低確状態を含む遊技状態（高確状態を含まない遊技状態）であることに対応している。また、第１の演出モード＃１は、高ベース状態を含む遊技状態であるときに制御されることはない。第２の演出モード＃２は、パチンコ遊技機１における遊技状態が高確低ベース状態および低確低ベース状態のいずれかであることに対応した演出状態である。すなわち、第２の演出モード＃２は、高確状態を含む遊技状態および低確状態を含む遊技状態（高確状態を含まない遊技状態）のいずれかであることに対応している。また、第２の演出モード＃２は、高ベース状態を含む遊技状態であるときに制御されることはない。第３の演出モード＃３は、パチンコ遊技機１における遊技状態が高確高ベース状態および低確高ベース状態のいずれかであることに対応した演出状態である。すなわち、第３の演出モード＃３は、高確状態を含む遊技状態および低確状態を含む遊技状態（高確状態を含まない遊技状態）のいずれかであることに対応している。また、第３の演出モード＃３は、高ベース状態を含む遊技状態であるときに制御されることがある。第４の演出モード＃４は、パチンコ遊技機１における遊技状態が高確高ベース状態であることに対応した演出状態である。すなわち、第４の演出モード＃４は、高確状態を含む遊技状態であることに対応している。また、第４の演出モード＃４は、高ベース状態を含む遊技状態であるときに制御されることがある。なお、パチンコ遊技機１における演出状態は、第１～第４の演出モード＃１～＃４の他にも、遊技者の選択によって切り替えることができるものを用意してもよい。例えば画像表示装置５に所定のデモンストレーション画面（デモ画面）が表示されている期間内に、操作ボタン３０の所定操作（例えば押下操作）が検出されたことに対応して、切り替えることができればよい。

【００７６】

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声

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

【００７７】

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。

【００７８】

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

【００７９】

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。

【００８０】

図２に示すように、主基板１１には、ゲートスイッチ２１、第１及び第２始動口スイッチ２２Ａ、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及び第２始動口スイッチ２２Ａ、２２Ｂ、カウントスイッチ２３は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板１１には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１及び第２保留表示器２５Ａ、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、ソレノイド８１、８２などの駆動制御を行うためのソレノイド駆動信号を伝送する配線などが接続されている。

【００８１】

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。

【００８２】

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。従って、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。

【００８３】

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てもよい。図４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。

【００８４】

図４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。

【００８５】

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」の各飾り図柄表示部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。

【００８６】

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５（Ａ）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が「通常」、「第１確変」～「第４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」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「通常」となる旨の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」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第１確変」となる旨の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」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第２確変」となる旨の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「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第３確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を示す第５可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「第４確変」となる旨の決定結果を示す第６可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０６Ｈは、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様が「突確」となる旨の決定結果を示す第７可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０７Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の決定結果を示す第８可変表示結果通知コマンドである。

【００８７】

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」、「小当り」、「大当り」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。

【００８８】

図４に示すコマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド９０００Ｈは、パチンコ遊技機１に対する電力供給が開始されたときに送信され、電源投入時における初期画面の表示を指定する初期表示指定コマンド（「電源投入指定コマンド」ともいう）である。コマンド９２００Ｈは、パチンコ遊技機１に対する電力供給が再開されたときに送信され、所定の停電復旧画面の表示を指定する停電復旧指定コマンドである。

【００８９】

コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じた背景画像の表示を指定する背景指定コマンドである。背景指定コマンドでは、例えば図５（Ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のいずれであるかに応じたＥＸＴデータが設定される。演出制御基板１２の側では、背景指定コマンドから特定される遊技状態に基づき、演出状態を第１～第４の演出モード＃１～＃４のいずれかに設定するための処理が実行される。より具体的には、コマンド９５００Ｈは、遊技状態が低確低ベース状態であることに応じた通常状態背景ＨＫＡの表示を指定する通常状態背景ＨＫＡ指定コマンドであり、演出状態が第１の演出モード＃１または第２の演出モード＃２に設定される。コマンド９５０１Ｈは、遊技状態が高確高ベース状態であることに応じた確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する確変状態背景ＨＫＢ指定コマンドであり、演出状態が第３の演出モード＃３または第４の演出モード＃４に設定される。コマンド９５０２Ｈは、遊技状態が低確高ベース状態であることに応じた時短状態背景ＨＫＣの表示を指定する時短状態背景ＨＫＣ指定コマンドであり、演出状態が第３の演出モード＃３に設定される。コマンド９５０３Ｈは、遊技状態が高確低ベース状態であることに応じた確変状態背景ＨＫＤの表示を指定する確変状態背景ＨＫＤ指定コマンドであり、演出状態が第２の演出モード＃２に設定される。この実

施の形態では、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されることと、客待ちデモ指定コマンドを送信することとの、それぞれに対応して背景指定コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。

【００９０】

図４に示すコマンド９Ｆ００Ｈは、客待ち用となるデモンストレーション画面の表示を指定する客待ちデモ指定コマンドである。客待ちデモ指定コマンドは、特図ゲームや飾り図柄の可変表示が終了した後に、第１始動条件と第２始動条件がいずれも成立していないことを条件に送信される。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、例えば図５（Ｃ）に示すように、大当り遊技状態や小当り遊技状態において１５回開放遊技と２回開放遊技のうちいずれの遊技が行われるかに応じたＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＡ０００Ｈは、大当り遊技状態が１５ラウンド大当り状態であることに対応して、１５回開放遊技の開始を報知する第１当り開始指定コマンドである。コマンドＡ００１Ｈは、大当り遊技状態が２ラウンド大当り状態であること、あるいは、大当り遊技状態ではなく小当り遊技状態であることに対応して、２回開放遊技の開始を報知する第２当り開始指定コマンドである。なお、当り開始指定コマンドでは、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データが設定されてもよい。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。

【００９１】

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

【００９２】

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、例えば図５（Ｄ）に示すように、各種の通知内容に応じたＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＡ３０１Ｈは、１５ラウンド大当り状態の終了に基づいて第４の演出モード＃４を開始することを通知する第１当り終了指定コマンドである。コマンドＡ３０２Ｈは、１５ラウンド大当り状態の終了に基づいて第３の演出モード＃３を開始することを通知する第２当り終了指定コマンドである。コマンドＡ３０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」であることに基づく２ラウンド大当り状態が終了したことを通知する第３当り終了指定コマンドである。コマンドＡ３０４Ｈは、可変表示結果が「小当り」であることに基づく小当り遊技状態が終了したことを通知する第４当り終了指定コマンドである。なお、当り終了指定コマンドでは、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データが設定されてもよい。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。

【００９３】

コマンドＡ４ＸＸＨは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である

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

【００９４】

コマンドＢ００１Ｈは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件が成立したことを通知する第１始動口入賞指定コマンドである。コマンドＢ００２Ｈは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立したことを通知する第２始動口入賞指定コマンドである。

【００９５】

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部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２２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。

【００９６】

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

【００９７】

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６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６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ＭＲ２－１、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２、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のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１、ＭＲ２－１、ＭＲ２－２、ＭＲ３、ＭＲ４の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図２２に示す遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１、ＭＲ２－１、ＭＲ２－２、ＭＲ３、ＭＲ４の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果決定用の乱数値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ＭＲ２－１、ＭＲ２－２、ＭＲ３、ＭＲ４を示す数値データは、ＣＰＵ１０３がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路１０４は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ１００とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【００９８】

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や、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、判定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３５」の範囲の値をとる。

【００９９】

大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１は、可変表示結果を「大当り」とする場合に、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」といった複数種類の特定可変表示種別としての大当り種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２３９」の範囲の値をとる。

【０１００】

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」～「２４１」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」～「２５１」の範囲の値をとる。なお、飾り図柄の変動パターンを決定することにより、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける特別図柄の変動を開始してから確定特別図柄を停止表示するまでの特図変動時間も決定される。すなわち、飾り図柄の変動パターンは、特別図柄の変動パターンにもなっている。

【０１０１】

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

が用意されている。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、例えば図９（Ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａと、図９（Ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂとが含まれている。第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」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。第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａは、図２２に示す遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた遊技状態指定バッファにおける第１ビット（ビット１）が“０”（オフ）であるか“１”（オン）であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を、大当り決定値データや小当り決定値データ、ハズレ決定値データに対応付ける（割り当てる）設定データ（決定用データ）などから構成されている。ここで、遊技状態指定バッファにおける第１ビット（ビット１）は、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態といった低確状態を含む遊技状態であるときに“０”（オフ）となる一方で、高確低ベース状態や高確高ベース状態といった高確状態を含む遊技状態であるときに“１”（オン）となる。第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂは、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大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。第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂは、遊技状態指定バッファにおける第１ビット（ビット１）が“０”であるか“１”であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を、大当り決定値データやハズレ決定値データに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１０５】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、図１０に示す大当り種別決定テーブル１３１が含まれている。大当り種別決定テーブル１３１は、可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされたときに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「通常」、「第１確変」～「第４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は、図２２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ＭＲ２－１を、「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」の大当り種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当り種別決定テーブル１３１は、図２２に示す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値（大当り種別バッファ値）を、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１に基づいて決定された大当り種別に対応した「００」～「０５」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。

【０１０６】

ここで、図１０に示す大当り種別決定テーブル１３１の設定では、変動特図指定バッファ値が「１」であるか「２」であるかに応じて、「突確」の大当り種別に対する大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が「１」である場合には、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１のうち「８３」～「１００」の範囲の値が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１が割り当てられていない。このような設定により、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

【０１０７】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、図１１（Ａ）～（Ｆ）及び図１２（Ａ）～（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉが含まれている。大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされたときに、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いずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、例えば図１２（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のいずれであるかや、大当り種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。各大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉは、大当り種別の決定結果が「通常」、「第１確変」～「第４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を、ノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８、スーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１０８】

ここで、一例として、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態である場合に着目すれば、大当り種別が「通常」、「第３確変」および「第４確変」のうち、いずれかである場合に用いられる図１１（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、大当り種別が「第１確変」である場合に用いられる図１１（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＢではスーパーＣＡ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない。他方、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２ＡではスーパーＣＡ３－４の

変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂではスーパーリーチ３－４の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のいずれかである場合に着目して、その遊技状態において大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｄや（低確低ベース状態や高確低ベース状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅ～１３２Ｈ（高確高ベース状態のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃ、１３２Ｉ（低確高ベース状態のときに選択）を互いに比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１０９】

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

【０１１０】

また、他の一例として、大当り種別が「通常」に決定された場合に着目すれば、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態や低確高ベース状態、高確低ベース状態のうちいずれかである場合に用いられる図１１（Ａ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、遊技状態が高確高ベース状態である場合に用いられる図１１（Ｅ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅとでは、ノーマルＣＡ３－１やスーパーＣＡ３－２の変動パターン種別に対する変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａではスーパーリーチ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｅではスーパーリーチ３－３の変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられていない。このように、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ、１３２Ｅ（「通常」、「第３確変」、「第４確変」のうちいずれかであるときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｂ、１３２Ｆ（「第１確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｃ、１３２Ｇ（「第２確変」のときに選択）、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｈ、１３２Ｉ（「突確」のときに選択）を互いに比較すると、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース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変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の割当てが異なっており、また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられることがある。これにより、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１１１】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、図１３（Ａ）～（Ｃ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃが含まれている。小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、可変表示結果を「小当り」とする旨の決定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、例えば図１３（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のうちいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１１２】

ここで、図１３（Ａ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａにて変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられた特殊ＣＡ４－１の変動パターン種別には、図１１（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄにおいても変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。図１３（Ｂ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ｂにて変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられた特殊ＣＢ４－１の変動パターン種別には、図１２（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｈにおいても変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。図１３（Ｃ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ｃにて変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられた特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別には、図１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｉにおいても変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別は、大当り種別が「突確」となる場合と、可変表示結果が「小当り」となる場合で共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り種別が「突確」である場合に用いられる図１１（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄや、図１２（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｈ、図１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｉと、可変表示結果が「小当り」となる場合に用いられる図１３（Ａ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａや、図１３（Ｂ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ｂ、図１３（Ｃ）に示す小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ｃ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。

【０１１３】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、図１４（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃが含まれている。リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定がなされたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、例えば図１４（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のうちいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃは、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２を、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨の決定結果や、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態とする旨の決定結果のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１１４】

ここで、例えば図１４（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定では、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～

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

【０１１５】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃが含まれている。リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態とする旨の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａが使用テーブルとして選択され、リーチＨＢ２－１の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂが使用テーブルとして選択され、リーチＨＣ２－１の決定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｃが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、リーチ状態とする旨の決定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、ノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１１６】

ここで、例えば図１５（Ａ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａの設定では、リーチＨＡ２－１の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１２８」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーＣＡ２－２やスーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチＨＡ２－２の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１７０」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチＨＡ２－３の決定結果に対応して、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち「１」～「１８２」の範囲の値をノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に割り当てる。リーチＨＡ２－１の決定結果は、図１４（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａの設定により、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。リーチＨＡ２－２の決定結果は、合計保留記憶数が「１」である場合や「２」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。リーチＨＡ２－３の決定結果は、合計

保留記憶数が「３」、「４」のいずれかである場合や「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２が割り当てられている。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「１」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０１１７】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃが含まれている。非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の決定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態としない旨の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｂが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の決定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ｃが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、リーチ状態としない旨の決定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を、非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１１８】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、図１７、図１８（Ａ）及び（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃが含まれている。当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、可変表示結果を「大当り」または「小当り」とする旨の決定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルＣＡ３－１、スーパーＣＡ３－２～スーパーＣＡ３－８のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーＣＢ３－１～スーパーＣＢ３－５のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｂが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル１３７Ｃが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」または「小当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１１９】

ＲＯＭ１０１が記憶する決定テーブルには、図１９及び図２０に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂが含まれている。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定がなされたときに、リーチ状態とするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチＣＡ１－１～非リーチＣＡ１－４、非リーチＣＢ１－１～非リーチＣＢ１－３、非リーチＣＣ１－１～非リーチＣＣ１－３のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を、飾り図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１２０】

ここで、図１９に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａの設定では、非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、非リーチＣＢ１－３の変動パターン種別に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４のうち、「１」～「１００」の範囲の値が「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチＰＡ１－７の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の決定、及び、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の決定に対応して、変動パターンを非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７のいずれかに決定し、特定演出となる演出動作を実行することができる。

【０１２１】

そして、非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に対しては、図１６（Ａ）に示す非リーチ用変動パターン種別変動パターンの１３６Ａにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３のうち、非リーチＨＡ１－１に対応して「２１７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－２に対応して「２３０」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－３に対応して「２３１」～「２４１」の範囲の値が割り当てられており、非リーチＨＡ１－４と非リーチＨＡ１－５のそれぞれに対応して「２３７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられている。ここで、非リーチＨＡ１－１の決定結果に対しては、図１４（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２０４」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－２の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「１」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２１７」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－３の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「２」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２２０」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－４の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、合計保留記憶数が「３」、「４」に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２のうち「１」～「２３０」の範囲の値が割り当てられている。非リーチＨＡ１－５の決定結果に対しては、リーチ決定テーブル１３４Ａにおいて、

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

【０１２２】

図７に示す変動パターンの一例では、特定演出が実行されない非リーチＰＡ１－１の変動パターンにおける特図変動時間が５．７５秒であり、非リーチＰＡ１－２の変動パターンにおける特図変動時間が３．７５秒であり、非リーチＰＡ１－３の変動パターンにおける特図変動時間が１．５０秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンにおける特図変動時間は８．２５秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－５の変動パターンにおける特図変動時間は１６．７０秒であり、「メイン予告」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－６の変動パターンにおける特図変動時間は７．７５秒であり、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－７の変動パターンにおける特図変動時間は９．２５秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特図変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「１」以上である場合には、「０」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっており、また、合計保留記憶数が「３」以上である場合には、「３」未満である場合に比べて非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。こうして、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【０１２３】

図２０に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂの設定では、ノーマルＣＡ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－４といったリーチ演出α１を実行する変動パターンや、スーパーＰＡ３－５～スーパーＰＡ３－８といったリーチ演出α２を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーＰＢ３－１～スーパーＰＢ３－５といったリーチ演出β１を実行する変動パターンに、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１２４】

加えて、例えばスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－４の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーＰＡ３－４の変動パターンは、リーチ演出α１を実行する変動パターンであることから、図２０に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＡ３－８の変動パターンは、リーチ演出α２を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－２の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。スーパーＰＢ３－４の変動パターンは、リーチ演出β１を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂにおいて、スーパーＣＡ２－３やスーパーＣＢ２－１の変動パターン種別となる場合に対応

して、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４が割り当てられている。

【０１２５】

そして、ノーマルＣＡ２－１やスーパーＣＡ２－２の変動パターン種別に対しては、図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれにおいても、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。また、スーパーＣＡ２－３の変動パターン種別に対しては、図１５（Ａ）及び（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ、１３５Ｃにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。スーパーＣＢ２－１の変動パターン種別に対しては、図１５（Ｂ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が割り当てられている。このように、図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータ（決定用データ）が構成されている。また、リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、「擬似連」の特定演出を実行した後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。

【０１２６】

ＲＯＭ１０１が記憶するコマンドテーブルの一例として、この実施の形態では、図２１（Ａ）に示すような第１変動開始時用コマンドテーブル２００Ａと、図２１（Ｂ）に示すような第２変動開始時用コマンドテーブル２００Ｂとが用意されている。第１変動開始時用コマンドテーブル２００Ａは、第１開始条件の成立に基づいて第１特図を用いた特図ゲームや飾り図柄の可変表示を開始する際に主基板１１から演出制御基板１２に対して各種の演出制御コマンドを送信するための設定データなどから構成されている。第２変動開始時用コマンドテーブル２００Ｂは、第２開始条件の成立に基づいて第２特図を用いた特図ゲームや飾り図柄の可変表示を開始する際に主基板１１から演出制御基板１２に対して各種の演出制御コマンドを送信するための設定データなどから構成されている。

【０１２７】

図２１（Ａ）に示す例では、第１変動開始時用コマンドテーブル２００Ａを構成する設定データとして、第１変動開始コマンド用設定データ、変動パターン指定コマンド用設定データ、可変表示結果通知コマンド用設定データ、背景指定コマンド用設定データが含まれている。図２１（Ｂ）に示す例では、第２変動開始時用コマンドテーブル２００Ｂを構成する設定データとして、第２変動開始コマンド用設定データ、変動パターン指定コマンド用設定データ、可変表示結果通知コマンド用設定データ、背景指定コマンド用設定データが含まれている。第１変動開始コマンド用設定データは、主基板１１から演出制御基板１２に対して第１変動開始コマンドを送信するために用いられる設定データである。第２変動開始コマンド用設定データは、主基板１１から演出制御基板１２に対して第２変動開始コマンドを送信するために用いられる設定データである。変動パターン指定コマンド用設定データは、主基板１１から演出制御基板１２に対して変動パターン指定コマンドを送信するために用いられる設定データである。可変表示結果通知コマンド用設定データは、主基板１１から演出制御基板１２に対して可変表示結果通知コマンドを送信するために用いられる設定データである。背景指定コマンド用設定データは、主基板１１から演出制御基板１２に対して背景指定コマンドを送信するために用いられる設定データである。

【０１２８】

第１変動開始時用コマンドテーブル２００Ａと第２変動開始時用コマンドテーブル２００Ｂでは、主基板１１から演出制御基板１２に対して複数種類の演出制御コマンドを送信する順番に従って、それぞれの演出制御コマンドを送信するための設定データが配置されていればよい。例えば、図２１（Ａ）に示す第１変動開始時用コマンドテーブル２００Ａの構成例では、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、背景指定コマンドの順に、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信されることになる。なお、主基板１１から演出制御基板１２に対して複数種類の演出制御コマンドが送信される順番は任意であり、例えば背景指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドの順に、送信するようにしてもよい。この場合には、第１変動開始時用コマンドテーブル２００Ａや第２変動開始時用コマンドテーブル２００Ｂにおける設定データの配置順序を、各演出制御コマンドの送信順に適合させて設定すればよい。

【０１２９】

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には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図２２に示すような遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。また、ＲＡＭ１０２の少なくとも一部は、例えば電源基板など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である。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、所定期間は、ＲＡＭ１０２の少なくとも一部の内容は保存される。この実施の形態では、ＲＡＭ１０２の全てがバックアップ電源によってバックアップされているものとする。図２２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。

【０１３０】

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には、第１保留記憶数の上限値（例えば「４」）に対応した領域が確保され、第１始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第１始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データや大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１３１】

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には、第２保留記憶数の上限値（例えば「４」）に対応した領域が確保され、第２始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データや大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１３２】

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には、合計保留記憶数の上限値（例えば「８」）に対応した領域が確保され、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。

【０１３３】

なお、第１特図保留記憶部１５１Ａと第２特図保留記憶部１５１Ｂ、始動データ記憶部１５１Ｃは、別々に設けるようにしてもよいし、これらを組み合わせた記憶領域を設けるようにしてもよい。一例として、図２３に示すように、始動データ記憶領域と乱数値記憶

領域とを組み合わせた領域を８つ含む記憶領域を設けるようにしてもよい。図２３に示す構成において、始動データ記憶領域と乱数値記憶領域の各領域には、ＲＡＭ１０２における連続したアドレスが割り当てられればよい。

【０１３４】

図２３に示す構成では、例えば合計保留記憶数に基づいてデータ格納先のアドレスを指定するポインタの値を更新することによって、空き領域の先頭となる始動データ記憶領域に、始動データをセットする。このとき、空き領域の先頭を特定するには、例えば１つの保留データ（始動データと乱数値を示す数値データ）におけるデータ数を合計保留記憶数に乗算した値に１加算した値（始動データ記憶領域１つ分を加算した値）を、アドレスのオフセット値として特定する。こうして特定したオフセット値に従ってポインタの値を更新すればよい。図２３に示す構成では、１つの保留データに対応して始動データ記憶領域と乱数値記憶領域が１つずつの合計２つのデータ格納領域が設けられている。そこで、合計保留記憶数を２倍した値に１加算した値がアドレスのオフセット値として特定される。一例として、合計保留記憶数が「３」である場合には、オフセット値として「＋７」（合計保留記憶数「３」を２倍した後に１加算した値）が特定され、このオフセット値に対応した始動データ記憶領域に始動データをセットすることになる。また、１つの保留データに対応して１つの始動データ記憶領域と２つの乱数値記憶領域との合計３つのデータ格納領域が設けられている場合には、合計保留記憶数を３倍した値に１加算した値（始動データ記憶領域１つ分を加算した値）が、アドレスのオフセット値として特定されればよい。

【０１３５】

また、データ格納先のアドレスを指定するポインタの初期位置を図２３に示す保留番号「１」に対応した始動データ記憶領域とする場合には、１つの保留データにおけるデータ数を合計保留記憶数に乗算した値が、アドレスのオフセット値として特定されればよい。例えば、図２３に示す構成では、合計保留記憶数を２倍した値が、アドレスのオフセット値として特定されればよい。また、１つの保留データに対応して１つの始動データ記憶領域と２つの乱数値記憶領域との合計３つのデータ格納領域が設けられている場合には、合計保留記憶数を３倍した値が、アドレスのオフセット値として特定されればよい。

【０１３６】

こうして始動データ記憶領域に始動データをセットした後には、アドレスを指定するポインタの値を１加算して、加算後のポインタが指すアドレスの乱数値記憶領域に、乱数値を示す数値データを格納すればよい。

【０１３７】

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、第１及び第２上限値フラグ、バックアップフラグ、パリティフラグ、デモ中フラグなどが設けられている。

【０１３８】

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５２のステップＳ５６や図５４に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器２０による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために実行される図５２のステップＳ５７や図６３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。

【０１３９】

大当りフラグは、特図ゲームが開始されるときに可変表示結果を「大当り」とする旨の決定結果に対応して、オン状態にセットされる。その一方で、特図ゲームにおける確定特

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

【０１４０】

第１上限値フラグは、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進入（始動入賞）したときに、第１保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達していることに対応してオン状態にセットされる。第２上限値フラグは、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進入（始動入賞）したときに、第２保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）に達していることに対応してオン状態にセットされる。

【０１４１】

バックアップフラグは、パチンコ遊技機１への電力供給が停止されたときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３によって所定の記憶保護処理が実行されたか否かを示す。例えば、バックアップフラグの値として「５５Ｈ」が設定されているときにはバックアップあり（オン状態）を示す一方、「５５Ｈ」以外の値が設定されているときにはバックアップなし（オフ状態）を示している。パリティフラグは、パチンコ遊技機１への電力供給が停止されるときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００における割込フラグの設定を記憶する。デモ中フラグは、主基板１１から演出制御基板１２に対して客待ちデモ指定コマンドの送信が行われることに対応してオン状態にセットされる。その一方で、デモ中フラグは、第１開始条件や第２開始条件の成立に基づき特図ゲームが開始されることに対応してクリアされてオフ状態となる。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

るダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１４６】

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、特図ゲームカウンタ、ラウンド数カウンタなどが設けられている。

【０１４７】

遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路１０４とは別個に、ＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数値ＭＲ２－１、ＭＲ２－２、ＭＲ３、ＭＲ４を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

【０１４８】

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。

【０１４９】

特図ゲームカウンタは、パチンコ遊技機１における遊技状態が高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態を含む遊技状態のうちで、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数の特図ゲームが実行されることを条件に高ベース状態が終了する遊技状態である場合に、大当り遊技状態が終了してから実行された特図ゲームの回数をカウントするためのものである。一例として、特図ゲームカウンタには、大当り種別が「通常」と「第４確変」のうちいずれかである場合に対応した大当り遊技状態が終了するときに、カウント初期値「１００」を示すデータが、特図ゲーム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、特図ゲームカウント値が１減算されるなどして更新される。そして、特図ゲームカウント値が「０」に達したときには、高ベース状態を終了して低ベース状態へと移行する制御が行われる。

【０１５０】

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

【０１５１】
遊技制御バッファ設定部１５５パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部１５５には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部１５５に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当り種別バッファ、始動口バッファ、遊技状態指定バッファなどが設けられている。
【０１５２】
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。
【０１５３】
変動特図指定バッファには、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「１」に設定される。また、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値が「２」に設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「０」に設定される。
【０１５４】
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飾り図柄の可変表示態様を、「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別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１０に示すような大当り種別決定テーブル１３１での設定に基づき、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）が「００」に設定され、大当り種別が「第１確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０１」に設定され、大当り種別が「第２確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０２」に設定され、大当り種別が「第３確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０３」に設定され、大当り種別が「第４確変」の場合には大当り種別バッファ値が「０４」に設定され、大当り種別が「突確」の場合には大当り種別バッファ値が「０５」に設定される。
【０１５５】
始動口バッファには、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口と、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口のうち、いずれの始動入賞口に進入した遊技球が検出されたかに対応したバッファ値が、始動口バッファ値として格納される。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検出されたときには、始動口バッファ値が「１」に設定され、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検出されたときには、始動口バッファ値が「２」に設定される。
【０１５６】
遊技状態指定バッファには、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のいずれであるかに対応したバッファ値が、遊技状態指定バッファ値として格納される。一例として、遊技状態指定バッファは、図２４に示すように、第０ビット（ビット０）及び第１ビット（ビット１）の２ビットで構成される。そして、第０ビット（ビット０）は、低確低ベース状態や高確低ベース状態といった低ベース状態を含む遊技状態であるときに“０”（オフ）となり、低確

高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態を含む遊技状態であるときに“１”（オン）となる。第１ビット（ビット１）は、低確低ベース状態や低確高ベース状態といった低確状態を含む遊技状態であるときに“０”（オフ）となり、高確低ベース状態や高確高ベース状態といった高確状態を含む遊技状態であるときに“１”（オン）となる。

【０１５７】

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。一例として、Ｉ／Ｏ１０５には、図２５に示すようなビット割当てを有する入力ポートＩＰ００が含まれている。図２５に示す入力ポートＩＰ００では、第０ビット（ビット０）にカウントスイッチ２３の検出信号が入力され、第１ビット（ビット１）にゲートスイッチ２１の検出信号が入力され、第６ビット（ビット６）に第２始動口スイッチ２２Ｂの検出信号が入力され、第７ビット（ビット７）に第１始動口スイッチ２２Ａの検出信号が入力される。

【０１５８】

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

【０１５９】

演出制御基板１２では、例えば乱数回路１２４などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図２６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２６に示すように、この実施の形態では、演出制御基板１２の側において、第１～第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３、第１～第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１～ＳＲ４－３、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５、第１～第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１～ＳＲ６－３、サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７、第１～第３サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－１～ＳＲ８－３、演出モード決定用の乱数値ＳＲ１０、演出終了判定用の乱数値ＳＲ１１のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路１２４は、これらの乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、ＳＲ２、ＳＲ３、ＳＲ４－１～ＳＲ４－３、ＳＲ５、ＳＲ６－１～ＳＲ６－３、ＳＲ７、ＳＲ８－１～ＳＲ８－３、ＳＲ１０、ＳＲ１１の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば図４８に示す演

出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１２４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、ＳＲ２、ＳＲ３、ＳＲ４－１～ＳＲ４－３、ＳＲ５、ＳＲ６－１～ＳＲ６－３、ＳＲ７、ＳＲ８－１～ＳＲ８－３、ＳＲ１０、ＳＲ１１の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。また、演出制御基板１２に乱数回路１２４が搭載されていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０がランダムカウンタを用いて、乱数値ＳＲ１－１～ＳＲ１－３、ＳＲ２、ＳＲ３、ＳＲ４－１～ＳＲ４－３、ＳＲ５、ＳＲ６－１～ＳＲ６－３、ＳＲ７、ＳＲ８－１～ＳＲ８－３、ＳＲ１０、ＳＲ１１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。

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

第１～第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１～ＳＲ４－３は、「擬似連」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて仮停止表示させる仮停止図柄の組合せを、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１は「１」～「２１１」の範囲の値をとり、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２は「１」～「２２９」の範囲の値をとり、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３は「１」～「３１１」の範囲の値をとる。

【０１６３】

昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれかである場合に、変動中昇格演出や大当り中昇格演出を実行するか否か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。

【０１６４】

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

イン予告」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「１」～「６０」の範囲の値をとる。

【０１６５】

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

【０１６６】

演出モード決定用の乱数値ＳＲ１０は、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態へと移行するときに、パチンコ遊技機１における演出状態を、第１の演出モード＃１とするか、第２の演出モード＃２とするかの決定を行う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。

【０１６７】

演出終了判定用の乱数値ＳＲ１１は、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態であるときに、パチンコ遊技機１における演出状態が第２の演出モード＃２となっていることに対応して、その第２の演出モード＃２を終了して第１の演出モード＃１に移行するか否かの判定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０１６８】

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

【０１６９】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、所定の非リーチ組合せや発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図２７（Ａ）～（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｄが含まれている。図２７（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄ＦＺ１－１を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図２７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄ＦＺ１－２を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、左最終停止図柄ＦＺ１－１として決定された飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２を、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図２７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、所定の非リーチ組

合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄ＦＺ１－３を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や右最終停止図柄ＦＺ１－２、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０１７０】

ここで、ＲＯＭ１２１が記憶する判定テーブルには、図２８に示すような左右出目判定テーブル１６１が含まれており、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せから、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１７１】

図２７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄ＦＺ１－２となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ（突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４を除く）とはならないようにすることができる。また、図２７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１、右最終停止図柄ＦＺ１－２、中最終停止図柄ＦＺ１－３の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図３（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８となる部分や、図３（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８となる部分、図３（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４となる部分、さらには、図２９に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【０１７２】

図２７（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄは、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合に「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでの最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ１－５、ＦＺ１－６となる確定飾り図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１７３】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図３０（Ａ）及び（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａ、１６２Ｂが含まれている。図３０（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄ＦＺ２－１と、「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄ＦＺ２－２とを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６２Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左最終停止図柄ＦＺ２－１及び右最終停止図柄ＦＺ２－２として同一になる

飾り図柄（左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２）の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図３０（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄ＦＺ２－３を、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０１７４】

ここで、リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄ＦＺ２－３は、左最終停止図柄ＦＺ２－１や右最終停止図柄ＦＺ２－２となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を停止表示する場合に、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示部５Ｃ以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２が最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて「中」の飾り図柄表示部５Ｃに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３と左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示部５Ｃに停止表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、ノーマルＰＡ２－１、ノーマルＰＡ２－２、特殊ＰＧ２－１、特殊ＰＧ２－２の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマルＰＡ２－３、ノーマルＰＡ２－４のいずれかである場合、スーパーＰＡ３－１～スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＢ３－１～ＰＢ３－５、スーパーＰＣ３－１～スーパーＰＣ３－４、特殊ＰＧ２－３の変動パターンのいずれかである場合、スーパーＰＡ３－５～スーパーＰＡ３－８の変動パターンのいずれかである場合に応じて、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を、図柄差「－２」、「－１」、「＋１」、「＋２」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１７５】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、大当り組合せや突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図３１（Ａ）～（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ～１６３Ｃが含まれている。図３１（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図３１（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる確変図柄の図柄番号「１」、「３」、「５」、「７」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図３１（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでの左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３となる確定飾り図柄の組合せを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１７６】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば図３２（Ａ）～（Ｃ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａ～１６４Ｃが含まれている。図３２（Ａ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａは、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第１特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１に基づき、特定演出パターンを滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル１６４Ａは、非リーチＰＡ１－４、ノーマルＰＡ２－２、ノーマルＰＡ２－４、ノーマルＰＡ２－６、ノーマルＰＡ２－８、スーパーＰＡ３－２、スーパーＰＡ３－６、スーパーＰＡ４－２、スーパーＰＡ５－２、スーパーＰＢ３－２、スーパーＰＢ４－２、スーパーＰＢ５－２、スーパーＰＣ３－２、スーパーＰＣ３－４、スーパーＰＤ１－２、スーパーＰＥ１－２、スーパーＰＦ１－３、特殊ＰＧ１－２、特殊ＰＧ２－２、特殊ＰＧ３－３の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン（図７及び図８を参照）に応じて、第１特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１を、滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１７７】

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

【０１７８】

図３２（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、第２特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２に基づき、特定演出パターンを擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂは、非リーチＰＡ１－５、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３の変動パターンといった、「擬似連」の特定演出が実行される変動パターン（図７及び図８を参照）に応じて、第２特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２を、擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１７９】

ここで、擬似連ＴＰ２－１の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を仮停止表示させてから再変動（擬似連変動）させる全再変動表示動作が、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示され

るまでに１回行われる。擬似連ＴＰ２－２の特定演出パターンでは、確定飾り図柄が停止表示されるまでに全再変動表示動作が２回行われる。擬似連ＴＰ２－３の特定演出パターンでは、確定飾り図柄が停止表示されるまでに全再変動表示動作が３回行われる。したがって、この実施の形態では、特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂを用いて特定演出パターンを擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３のいずれかに決定することにより、擬似連変動の実行回数を決定することができる。

【０１８０】

図３２（Ｃ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃは、「メイン予告」の特定演出が実行される場合に、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３に基づき、特定演出パターンをメイン予告ＴＰ３－１～メイン予告ＴＰ３－３のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃは、非リーチＰＡ１－６、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３の変動パターンといった、「メイン予告」の特定演出が実行される変動パターン（図７及び図８を参照）に応じて、第３特定演出パターン決定用の乱数値ＳＲ６－３を、メイン予告ＴＰ３－１～メイン予告ＴＰ３－３の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１８１】

ここで、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合には、例えば図４８に示す演出制御バッファ設定部１９４に設けられた前回演出バッファの値（前回演出バッファ値）が「１」～「３」のいずれであるかに応じて、複数種類の演出動作に対応したメイン予告ＴＰ３－１～メイン予告ＴＰ３－３の各特定演出パターンに対する第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３の割当てが異なっている。前回演出バッファ値は、「メイン予告」の特定演出における特定演出パターンがメイン予告ＴＰ３－１に決定された場合に「１」に設定され、メイン予告ＴＰ３－２に決定された場合に「２」に設定され、メイン予告ＴＰ３－３に決定された場合に「３」に設定される。そして、前回演出バッファ値が「１」であるときには、メイン予告ＴＰ３－１に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が「２」であるときには、メイン予告ＴＰ３－２に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が「３」であるときには、メイン予告ＴＰ３－３に対して第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３が割り当てられていない。このような割当てにより、非リーチＰＡ１－６の変動パターンに応じて「メイン予告」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「メイン予告」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

【０１８２】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、図３３（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａや、図３３（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂが含まれている。図３３（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」（「突確」以外）である場合に、変動中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５に基づいて決定するために参照されるテーブルである。変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａは、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５を、変動中昇格演出の有無を示す決定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当り種別が「通常」、「第３確変」、「第４確変」のいずれかである場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５のうち、「１」～「９９」の範囲の値が変動中昇格演出ありの決定結果に割り当てられ、「１００」の値が変動中昇格演出なしの決定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの決定結果となれば、変動中昇格失敗演出が実行される。また、大当り種別が「第１確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５のうち、「１」～「７０」の範囲の値が変動中昇格演出ありの決定結果に割り当てられ、「７１」

～「１００」の範囲の値が変動中昇格演出なしの決定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの決定結果となれば、変動中昇格成功演出が実行されることになる。さらに、大当り種別が「第２確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５が全て変動中昇格演出なしの決定結果に割り当てられており、変動中昇格成功演出と変動中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。

【０１８３】

図３３（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」（「突確」以外）である場合に、大当り中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５に基づいて決定するために参照されるテーブルである。大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂは、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５を、大当り中昇格成功演出や大当り中昇格失敗演出の有無を示す決定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当り種別が「通常」または「第４確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５が全て大当り中昇格失敗演出ありの決定結果に割り当てられており、大当り中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当り種別が「第１確変」または「第２確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５が全て大当り中昇格演出なしの決定結果に割り当てられており、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。さらに、大当り種別が「第３確変」である場合には、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５の一部が大当り中昇格成功演出ありの決定結果に割り当てられ、残りが大当り中昇格失敗演出ありの決定結果に割り当てられている。この場合には、決定結果に応じて、大当り中昇格成功演出と大当り中昇格失敗演出のいずれかが実行されることになる。

【０１８４】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図３４（Ａ）～（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、例えば図３４（Ｅ）に示すようなテーブル選択設定に従い、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１～滑りＴＰ１－４のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りＴＰ１－１である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ａが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－２である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－３である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃが使用テーブルとして選択され、滑りＴＰ１－４である場合には仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄが使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄは、飾り図柄を再変動させる飾り図柄表示部において最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、仮停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。すなわち、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａは、滑りＴＰ１－１の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示部５Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、右仮停止図柄ＫＺ１－１となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂは、滑りＴＰ１－２の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「左」の飾り図柄表示部５Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左仮停止図柄ＫＺ１－２となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃは、滑りＴＰ１－３の特定演出パターンに従い飾り図柄が仮停止表示される「右」の飾り図柄表示部５Ｒにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展

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

【０１８５】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図３５（Ａ）～（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチＰＡ１－５であるか、スーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。ここで、全再変動表示動作の残り回数は、例えば最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「０」となり、その１回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「１」となり、２回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「２」となり、３回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「３」となるように、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。

【０１８６】

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

【０１８７】

また、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃは、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「２」である場合に、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ３－１、「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ３－２、「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ３－３を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄは、変動パターンがスーパーＰＡ

３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「３」である場合に、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ４－１、「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ４－２、「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ４－３を決定するための使用テーブルとして選択される。なお、変動パターンが非リーチＰＡ１－５である場合には、図３２（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂの設定に基づき特定演出パターンが擬似連ＴＰ２－１に決定され、飾り図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が１回だけであることから、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃや仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを使用テーブルとして選択する必要はない。変動パターンが特殊ＰＧ１－３である場合には、図３２（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂの設定に基づき特定演出パターンが擬似連ＴＰ２－１または擬似連ＴＰ２－２に決定され、飾り図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が多くとも２回であることから、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを使用テーブルとして選択する必要はない。

【０１８８】

図３５（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａと図３５（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂはそれぞれ、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１を、左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。図３５（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ２－１、右仮停止図柄ＫＺ２－２、中仮停止図柄２－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２を、左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。図３５（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄは、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを用いて決定された左仮停止図柄ＫＺ３－１、右仮停止図柄３－２、中仮停止図柄ＫＺ３－３の組合せが擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれであるかに応じて、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３を、左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１８９】

このような仮停止図柄決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄを用いて仮停止図柄を決定することにより、例えば図３６に示すように、擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３の各特定演出パターンによる擬似連変動の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定することができる。

【０１９０】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図３７に示す仮停止図柄決定テーブル１６８が含まれている。仮停止図柄決定テーブル１６８は、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を、左中右仮停止図柄ＫＺ６－１、ＫＺ６－２、ＫＺ６－３の組合せによって構成される発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１９１】
ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、変動中昇格演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図３８に示す仮停止図柄決定テーブル１６９が含まれている。仮停止図柄決定テーブル１６９は、大当り組合せとなる確定飾り図柄として「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１９２】
ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、図３９に示すサブ予告パターン種別決定テーブル１７０が含まれている。サブ予告パターン種別決定テーブル１７０は、サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７に基づき、サブ予告パターン種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。サブ予告パターン種別決定テーブル１７０は、変動パターンが非リーチＰＡ１－１、非リーチＰＡ１－２、非リーチＰＢ１－１、非リーチＰＣ１－１のいずれかである場合や、非リーチＰＡ１－３である場合、非リーチＰＡ１－４である場合、非リーチＰＡ１－６、非リーチＰＢ１－２、非リーチＰＣ１－２、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３のいずれかである場合、これらの変動パターン以外の変動パターンである場合に応じて、サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７を、サブ予告なし、あるいは、サブ予告ＣＹ１～サブ予告ＣＹ３のサブ予告パターン種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１９３】
ここで、サブ予告パターン種別決定テーブル１７０では、変動パターンが非リーチＰＡ１－６、スーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３といった、「メイン予告」の特定演出が実行される変動パターン（図７及び図８を参照）である場合に対応して、サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７が全てサブ予告なしに割り当てられている。そのため、「メイン予告」の特定演出が実行される場合には、サブ予告演出となる演出動作の実行が制限される。ここで、「メイン予告」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させた後、短時間のうちに特定演出における演出表示が開始され、サブ予告演出が行われる場合には、実行期間に重複が生じる。そこで、サブ予告パターン種別決定テーブル１７０では、「メイン予告」の特定演出が実行される変動パターンである場合には常にサブ予告なしとなるようにサブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７を割り当てることで、「メイン予告」の特定演出と実行期間が重複するサブ予告演出は実行しないようにすることができる。

【０１９４】
ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、サブ予告パターンを複数種類のいずれに決定するためのテーブルとして、例えば図４０～図４２に示すサブ予告パターン決定テーブル１７１Ａ～１７１Ｃが含まれている。サブ予告パターン決定テーブル１７１Ａは、サブ予告パターン種別がサブ予告ＣＹ１に決定されたときに、第１サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－１に基づき、サブ予告なし、あるいは、サブ予告パターンをサブ予告ＹＰ１－１～サブ予告ＹＰ１－４のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。サブ予告パターン決定テーブル１７１Ａは、変動パターンに応じて、第１サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－１を、サブ予告なし、あるいは、サブ予告ＹＰ１－１～サブ予告ＹＰ１－４のサブ予告パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

図４２に示すサブ予告パターン決定テーブル１７１Ｃでは、特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４、ＰＡ１－５、ＰＡ１－７の変動パターンに対応して、第３サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－３のうち「１」～「１７０」の範囲の値がサブ予告なしに割り当てられている。他方、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる変動パターンに対応して、非リーチＰＡ１－４、ＰＡ１－５、ＰＡ１－７の変動パターンよりも少ない個数の乱数値ＳＲ８－３が、サブ予告なしに割り当てられている。例えば、ノーマルＰＡ２－１～ノーマルＰＡ２－４の変動パターンに対応して、「１」～「１６０」の範囲の値がサブ予告なしに割り当てられている。その他のリーチ状態となる変動パターンでは、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となるか否かや、リーチの種類（ノーマルまたはスーパー）により、第３サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－３の割当てが異なっている。これに対して、特定演出が実行されない非リーチＰＡ１－１～非リーチＰＡ１－３、非リーチＰＢ１－１、非リーチＰＣ１－１の変動パターンに対応して、非リーチＰＡ１－４、

ＰＡ１－５、ＰＡ１－７の変動パターンよりも多い個数の乱数値ＳＲ８－３が、サブ予告なしに割り当てられている。すなわち、「１」～「１９０」の範囲の値がサブ予告なしに割り当てられている。このような設定により、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行される変動パターンであるときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる変動パターンであるときに比べてサブ予告演出を実行する割合が低くなるとともに、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行されない変動パターンであるときに比べてサブ予告演出を実行する割合が高くなる。また、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行される変動パターンであるときには、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行されない変動パターンであるときに比べて大当り信頼度の高いサブ予告演出を実行する割合が高くなる一方で、飾り図柄の可変表示態様がリーチ状態となる変動パターンであるときに比べて大当り信頼度の高いサブ予告演出を実行する割合が低くなる。

【０２０１】

ＲＯＭ１２１が記憶する決定テーブルには、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態となるときに、パチンコ遊技機１における演出状態を第１の演出モード＃１とするか第２の演出モード＃２とするかを決定するためのテーブルとして、例えば図４３（Ａ）に示す演出モード決定テーブル２１０が含まれている。また、ＲＯＭ１２１が記憶する判定テーブルには、パチンコ遊技機１における演出状態が第２の演出モード＃２であるときに、第２の演出モード＃２を終了して第１の演出モード＃１とするか否かを判定するためのテーブルとして、例えば図４３（Ｂ）に示す演出終了判定テーブル２１１が含まれている。演出モード決定テーブル２１０は、演出モード決定用の乱数値ＳＲ１０を、演出変更決定値データや演出終了決定値データに割り当てる決定用データなどから構成されている。演出終了判定テーブル２１１は、演出終了判定用の乱数値ＳＲ１１を、演出終了判定値データや演出継続判定値データに割り当てる判定用データなどから構成されている。

【０２０２】

ＲＯＭ１２１が記憶する制御パターンテーブルには、例えば図４４に示す演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄが含まれている。各演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄは、第１～第４の演出モード＃１～＃４それぞれに対応して予め用意されたもので、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０から表示制御部１２３に対する表示制御指令を示すデータや、スピーカ８Ｌ、８Ｒ等の音声出力制御の内容、遊技効果ランプ９等による演出内容といった、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。一例として、各演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄには、図４５に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０と、図４６に示すサブ予告演出制御パターンテーブル１８１と、図４７に示す各種演出制御パターンテーブル１８２とがそれぞれ含まれており、パチンコ遊技機１における演出状態が第１～第４の演出モード＃１～＃４のうちいずれであるかに応じて、異なる演出態様での演出動作を可能にする。ここで、演出動作における演出態様を異ならせる場合には、例えば画像表示装置５の表示画面における背景色を変更するといった、演出動作の一部を演出状態に応じて変更するものであってもよいし、例えば画像表示装置５の表示画面に演出画像を表示するために用いる画像データ全体を全く別個のものに変更するといった、演出動作の全体を演出状態に応じて変更するものであってもよい。他の一例として、各演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄには図柄変動制御パターンテーブル１８０とサブ予告演出制御パターンテーブル１８１とが含まれる一方で、各種演出制御パターンテーブル１８２は演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄとは別個に設けられてもよい。この場合、飾り図柄の可変表示中における演出動作は、演出状態が第１～第４の演出モード＃１～＃４のいずれであるかに応じて異なる演出態様となればよい。その一方で、大当り遊技状態や小当り遊技状態における演出動作は、演出状態が第１～第４の演出モード＃１～＃４のいずれであるかにかかわりなく、共通の各種演出制御パターンテーブル１８２に格納されている演出制御パターンに基づき、同一の演出態様となればよい。あるいは、サブ予告演出制御パターンテー

ブル１８１についても、演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄとは別個に設けることで、サブ予告演出における演出動作を、演出状態が第１～第４の演出モード＃１～＃４のいずれであるかにかかわりなく、同一の演出態様となるようにしてもよい。

【０２０３】

図４５に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０には、飾り図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置５の表示領域における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、特定演出における演出表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。なお、図柄変動制御パターンテーブル１８０には、飾り図柄の可変表示にかかわる所定の演出動作の制御内容を示すデータのみが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されるようにしてもよい。この場合、例えば変動パターンにかかわりなく飾り図柄の可変表示中に画像表示装置５の表示画面にて重畳表示される演出画像の表示動作といった、飾り図柄の可変表示にかかわりのない演出動作の制御内容を示すデータは、図柄変動制御パターンテーブルとは異なる所定の制御パターンテーブルに、所定の演出制御パターンとして複数種類格納されるようにしてもよい。

【０２０４】

図４６に示すサブ予告演出制御パターンテーブル１８１には、複数種類のサブ予告パターンのそれぞれに対応して、例えばサブ予告演出における演出表示動作といった、サブ予告演出に対応した演出動作の制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。サブ予告演出に対応した各予告演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、飾り図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。なお、サブ予告演出を実行するための予告演出制御パターンは、飾り図柄の可変表示にかかわる演出動作の内容を示すものとして、図柄変動制御パターンテーブル１８０に格納される図柄変動制御パターンに含まれるように構成してもよい。

【０２０５】

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

【０２０６】

また、サブ予告演出制御パターンテーブル１８１には、サブ予告ＹＰ２－１～サブ予告ＹＰ２－４のサブ予告パターンのそれぞれに対応して、サブ予告ＣＹＰ２－１～サブ予告ＣＹＰ２－４の予告演出制御パターンが格納されている。ここで、サブ予告ＣＹＰ２－１の予告演出制御パターンは、サブ予告ＹＰ２－１のサブ予告パターンに対応して、第１ステップの演出画像を表示させ、演出画像の切り替えを行わずに、サブ予告演出を終了する

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

【０２０７】

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

【０２０８】

図４７に示す各種演出制御パターンテーブル１８２には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当り遊技状態や小当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。

【０２０９】

図２に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図４８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。また、ＲＡＭ１２２は、主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０２とは異なり、バックアップ電源によるバックアップがなされていない非バックアップＲＡＭである。すなわち、演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２は、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止すると、その記憶内容が消滅する揮発性の記憶装置である。図４８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。

【０２１０】

演出制御フラグ設定部１９１には、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板１１から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部

１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０２１１】

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

【０２１２】

演出制御カウンタ設定部１９３には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部１９３には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０２１３】

演出制御バッファ設定部１９４には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部１９４には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。一例として、演出制御バッファ設定部１９４には、演出モード指定バッファが設けられている。演出モード指定バッファには、パチンコ遊技機１における演出状態が第１～第４の演出モード＃１～＃４のいずれであるかに対応したバッファ値が、演出モード指定バッファ値として格納される。例えば、演出モード指定バッファは、図４９に示すように、第０ビット（ビット０）及び第１ビット（ビット１）の２ビットで構成される。そして、第０ビット（ビット０）は、第１及び第３の演出モード＃１、＃３のいずれかであるときに“０”（オフ）となり、第２及び第４の演出モード＃２、＃４のいずれかであるときに“１”（オン）となる。第１ビット（ビット１）は、第１及び第２の演出モード＃１、＃２のいずれかであるときに“０”（オフ）となり、第３及び第４の演出モード＃３、＃４のいずれかであるときに“１”（オン）となる。

【０２１４】

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

【０２１５】

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ボタン３０から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板１２の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、Ｉ／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へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板１４へと伝送される電飾信号などが出力される。

【０２１６】

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

的に示すデータなどから構成されていればよい。

【０２１７】

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

【０２１８】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理が実行される。図５０は、ＣＰＵ１０３によって実行される遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。図５０に示す遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、必要な初期設定を行う。

【０２１９】

すなわち、ＣＰＵ１０３は、割込禁止に設定した後（ステップＳ１）、割込モードを割込モード２に設定し（ステップＳ２）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップＳ３）。ここで、この実施の形態で用いられているＣＰＵ１０３には、マスク可能な割込（ＩＮＴ）のモードとして、以下に示すような割込モード０～２からなる３種類のモードが用意されている。なお、マスク可能な割込が発生すると、ＣＰＵ１０３は、自動的に割込禁止状態に設定するとともに、プログラムカウンタの内容をスタックにセーブする。

【０２２０】

割込モード０では、割込要求を行った内蔵デバイスがＲＳＴ命令（１バイト）またはＣＡＬＬ命令（３バイト）をＣＰＵ１０３の内部データバス上に送出する。よって、ＣＰＵ１０３は、ＲＳＴ命令に対応したアドレスまたはＣＡＬＬ命令で指定されるアドレスの命令を実行する。リセット時に、ＣＰＵ１０３は自動的に割込モード０になる。そのため、割込モード１または割込モード２に設定したい場合には、初期設定処理において、割込モード１または割込モード２に設定するための処理を行う必要がある。

【０２２１】

割込モード１は、割込が受け付けられると、常に００３８Ｈ番地に飛ぶモードである。割込モード２は、ＣＰＵ１０３の特定レジスタ（Ｉレジスタ）の値（１バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（１バイト：最下位ビット０）から合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。すなわち、割込番地は、上位アドレスが特定レジスタの値とされ下位アドレスが割込ベクタとされた２バイトで示されるアドレスである。従って、任意の（飛び飛びではあるが）偶数番地に割込処理を設置することができる。各内蔵デバイスは割込要求を行うときに割込ベクタを送出する機能を有している。よって、割込モード２に設定されると、各内蔵デバイスからの割込要求を容易に処理することが可能になり、また、プログラムにおける任意の位置に割込処理を設置することが可能になる。さらに、割込モード１とは異なり、割込発生要因毎のそれぞれの割込処理を用意しておくことも容易である。前述したように、この実施の形態では、遊技制御メイン処理のステップＳ２において、ＣＰＵ１０３は割込モード２に設定される。

【０２２２】

ステップＳ３の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、内蔵デバイスレジスタの設定（初期化）を行う（ステップＳ４）。また、内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるＣＴＣ（カウンタ／タイマ）およびＰＩＯ（パラレル入出力ポート）などの設定（初期化）を行った後（ステップＳ５）、ＲＡＭ１０２をアクセス可能状態に設定する（ステップＳ６）。

【０２２３】

そして、例えば電源基板に搭載されたクリアスイッチにおける出力信号の状態を確認する（ステップＳ７）。このとき、クリアスイッチからの出力信号がオフ状態であれば（ステップＳ７；Ｎｏ）、バックアップフラグがオンとなっているか否かをチェックすること

により、電力供給停止時にＲＡＭ１０２のデータ保護処理が行われたか否かを確認する（ステップＳ８）。この実施の形態では、不測の電力供給停止が生じた場合には、ＲＡＭ１０２のデータを保護するための処理が行われている。そのような保護処理が行われていた場合をバックアップありとする。バックアップフラグの状態は、電力供給停止時にＲＡＭ１０２の遊技制御フラグ設定部１５２に設定される。この実施の形態では、ＲＡＭ１０２の全てがバックアップ電源によってバックアップされているので、電力供給停止が発生した場合でも、遊技制御フラグ設定部１５２の内容は保存されることになる。ステップＳ８では、例えば、バックアップフラグの値として「５５Ｈ」がバックアップＲＡＭ領域に設定されていればバックアップあり（オン状態）であると判断される。これに対して、「５５Ｈ」以外の値が設定されていればバックアップなし（オフ状態）であると判断される。

【０２２４】

ステップＳ８にてバックアップフラグがオンであるときには（ステップＳ８；Ｙｅｓ）、ＲＡＭ１０２のデータチェックを行い、チェック結果が正常であるか否かを判定する（ステップＳ９）。例えば、ＣＰＵ１０３は、ＲＡＭ１０２の特定領域における記憶データを用いてチェックサムを算出し、算出されたチェックサムとチェックサムバッファに記憶されているチェックサムとを比較する。ここで、チェックサムバッファには、前回の電力供給停止時に、同様の処理によって算出されたチェックサムが記憶されている。そして、比較結果が不一致であれば、ＲＡＭ１０２の特定領域におけるデータが電力供給停止時のデータとは異なっていることから、チェック結果が正常でないと判断される。

【０２２５】

不測の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、ＲＡＭ１０２のデータは保存されていたはずであるから、チェック結果は正常になる。チェック結果が正常であれば（ステップＳ９；Ｙｅｓ）、ＣＰＵ１０３は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の内部状態などを電源断時の状態に戻すための遊技状態復旧処理を行う（ステップＳ１０）。

【０２２６】

ステップＳ７にてクリアスイッチからの出力信号がオン状態である場合や（ステップＳ７；Ｙｅｓ）、ステップＳ８にてバックアップフラグがオフである場合（ステップＳ８；Ｎｏ）、あるいは、ステップＳ９にてチェック結果が正常でない場合には（ステップＳ９；Ｎｏ）、停電復旧時でない電源投入時に対応した初期化処理を実行する。

【０２２７】

この初期化処理では、まず、ＲＡＭ１０２のクリア処理を実行する（ステップＳ１１）。なお、ステップＳ１１の処理では、所定のデータ（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データを生成するためのランダムカウンタにおける格納データ）は「０」に初期化されるが、任意の値あるいは予め決められている値に初期化するようにしてもよい。また、ＲＡＭ１０２の全領域を初期化せず、所定のデータはそのままにしてもよい。また、ＲＡＭ１０２における所定の作業領域に対して初期値を設定するなどの設定処理も行われる（ステップＳ１２）。ステップＳ１２の処理により、例えば、遊技制御フラグ設定部１５２、遊技制御タイマ設定部１５３、遊技制御カウンタ設定部１５４、遊技制御バッファ設定部１５５などに初期値が設定されればよい。そして、演出制御基板１２に対して初期表示指定コマンドを送信する（ステップＳ１３）。このときには、演出制御基板１２以外のサブ基板（主基板１１以外のマイクロコンピュータが搭載された基板）を初期化するための制御コマンド（初期化指定コマンド）を送信してもよい。演出制御基板１２では、初期表示指定コマンドを受信すると、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が表示制御部１２３に対して所定の表示制御指令を送信することなどにより、画像表示装置５の表示画面においてパチンコ遊技機１における制御が初期化されたことを報知するための画像を表示させるなどの初期化報知が行われる。

【０２２８】

また、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４の初期設定を行うための乱数回路設定処理を実行する（ステップＳ１４）。ステップＳ１４の処理において、ＣＰＵ１０３は、例えば乱数回路設定プログラムを実行することによって、乱数回路１０４に各種の乱数値を示す数

値データを更新させるための設定を行う。そして、２ｍｓ毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定が行われる（ステップＳ１３）。例えば、初期値として２ｍｓに相当する値が所定のレジスタ（時間定数レジスタ）に設定される。これにより、この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００において、２ｍｓごとにタイマ割込みが発生する。

【０２２９】

以上のような初期化処理が終了すると、ＣＰＵ１０３は、ステップＳ１６～Ｓ１８の処理を繰り返すループ処理を実行する。このループ処理では、割込禁止状態とされた後に（ステップＳ１６）、乱数更新処理が実行され（ステップＳ１７）、乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態とされる（ステップＳ１８）。ステップＳ１７の乱数更新処理では、例えば図６に示す乱数値の一部を示す数値データなどといった、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によってカウントされる各種の乱数値を示す数値データが更新される。

【０２３０】

図５１は、遊技状態復旧処理として、図５０に示すステップＳ１０で実行される処理の一例を示すフローチャートである。図５１に示す遊技状態復旧処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、スタックポインタの復帰処理を行う（ステップＳ３１）。スタックポインタの値は、後述する電力供給停止時処理（図５３）において、バックアップがなされるＲＡＭ１０２の所定領域に退避している。そのため、ステップＳ３１の処理では、その領域の記憶値をスタックポインタに設定することによって復帰させる。なお、復帰されたスタックポインタが指す領域（スタック領域）には、電力供給が停止したときにおけるＣＰＵ１０３内のレジスタ値やプログラムカウンタ（ＰＣ）の値が退避されていればよい。

【０２３１】

ステップＳ３１の処理に続き、主基板１１から演出制御基板１２に対して停電復旧指定コマンドを送信する（ステップＳ３２）。その後、ＣＰＵ１０３は、バックアップフラグをクリアして（ステップＳ３３）、前回の電力供給停止時に所定の記憶保護処理が実行されたことを示すフラグをオフ状態とする。これにより、制御状態の復旧後に不必要な情報が残存しないようにすることができる。加えて、スタック領域から各種レジスタの退避値を読み出して、ＣＰＵ１０３内の各種レジスタ（例えば、ＩＸレジスタ、ＨＬレジスタ、ＤＥレジスタ、ＢＣレジスタなど）に設定することによりレジスタ値を復元する（ステップＳ３４）。

【０２３２】

この後、パリティフラグがオンとなっているか否かを判定し（ステップＳ３５）、オフであるときには（ステップＳ３５；Ｎｏ）、割込許可状態にする（ステップＳ３６）。これに対して、パリティフラグがオンであるときには（ステップＳ３５；Ｙｅｓ）、ステップＳ３６の処理を実行せずに、割込禁止状態とする。続いて、ＡＦレジスタ（ＣＰＵ１０３内のアキュムレータとフラグのレジスタ）をスタック領域から復元する（ステップＳ３７）。続いて、主基板１１から演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信する（ステップＳ３８）。ステップＳ３８の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた合計保留記憶数カウンタによってカウントされている保留データの数である合計保留記憶数を特定可能な制御データが、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる所定の出力ポートにセットされる。こうして遊技状態復旧処理が終了した後には、例えばステップＳ３１の処理に基づくステップＳ３４の処理によって復元されたプログラムカウンタの値に応じて、前回の電力供給停止時に実行していた処理に復帰すればよい。

【０２３３】

遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、例えばＣＰＵ１０３が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５２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。図５２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、電力供給停止時処理を実行する（ステップＳ５１）。電力供給停止時処理では、例えば電源基板から供給される電源電圧をチェックするなどして、電

力供給停止が生じるか否かの判定が行われ、電力供給停止時にはＲＡＭ１０２の記憶保護処理などが実行される。電力供給停止時処理からリターンした場合には、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介して各スイッチ２１、２２Ａ、２２Ｂ、２３などから伝送される検出信号の状態を判定する（ステップＳ５２）。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要であれば警告を発生可能とする（ステップＳ５３）。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Ｓ５４）。

【０２３４】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる乱数値ＭＲ１、ＭＲ２－１、ＭＲ２－２、ＭＲ３、ＭＲ４などの少なくとも一部をソフトウェアにより更新するためのメイン側乱数値更新処理を実行する（ステップＳ５５）。なお、ステップＳ５５にて実行されるメイン側乱数更新処理は、図５０に示すステップＳ１７にて実行される乱数更新処理と同一の数値データを更新する処理であってもよいし、ステップＳ１７にて更新される数値データの一部を更新する処理であってもよいし、ステップＳ１７にて更新される数値データより多くの数値データを更新する処理であってもよい。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ５６）。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。

【０２３５】

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Ｓ５７）。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Ｓ５８）。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格納値によって指定されたコマンド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、コマンドテーブルでの設定に基づく演出制御コマンドを、例えば１回のタイマ割込みに対応して１つずつ、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送可能にする。なお、１回のタイマ割込みに対応して伝送可能な演出制御コマンドの個数は任意であり、例えば複数の演出制御コマンド（送信コマンドバッファの格納値で指定されたコマンドテーブルに対応する全ての演出制御コマンドなど）を伝送可能としてもよいし、あるいは、複数回（例えば２回）のタイマ割込みに対応して１つの演出制御コマンドを伝送可能としてもよい。

【０２３６】

続いて、ＣＰＵ１０３は、所定のソレノイド出力処理を実行することにより、所定の条件が成立したときに普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片を傾動させるためのソレノイド８１や、特別可変入賞球装置７における開閉板を開閉させるためのソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号を、ソレノイド回路１１１を介して出力する（ステップＳ５９）。この後、所定の賞球処理を実行することにより、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などから伝送された検出信号に基づく賞球数の設定などを行い、払出制御基板に対して払出制御コマンドを出力可能とする（ステップＳ６０）。こうして賞球処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイ

マ割込み処理を終了する。

【０２３７】

図５３は、電力供給停止時処理として、図５２に示すステップＳ５１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。図５３に示す電力供給停止時処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば電源基板から供給される電源電圧の状態をチェックするなどして、電源電圧の低下が検出されたか否かを判定する（ステップＳ７１）。このとき、電源電圧の低下が検出されなければ（ステップＳ７１；Ｎｏ）、そのまま電力供給停止時処理を終了して、図５２に示す遊技制御割込処理にリターンする。

【０２３８】

これに対して、電源電圧の低下が検出されたときには（ステップＳ７１；Ｙｅｓ）、ＡＦレジスタ（ＣＰＵ１０３内のアキュムレータとフラグのレジスタ）をＲＡＭ１０２に設けられた所定の退避領域に退避する（ステップＳ７２）。続いて、ＣＰＵ１０３が割込禁止状態となっているか割込許可状態となっているかを示す割込フラグを、パリティフラグにコピーする（ステップＳ７３）。パリティフラグは、ＲＡＭ１０２の遊技制御フラグ設定部１５２に設けられているので、電力供給停止が生じても、その内容が保存される。

【０２３９】

この後、例えばＢＣレジスタやＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタなどといった、ＣＰＵ１０３の内部レジスタが保持する値を、ＲＡＭ１０２に設けられたスタック領域に退避させる（ステップＳ７４）。これに続いて、スタックポインタの値も、ＲＡＭ１０２に設けられたスタック領域に退避させる（ステップＳ７５）。次に、例えばバックアップフラグの値を「５５Ｈ」に設定するなどして、バックアップフラグをオン状態にセットする（ステップＳ７６）。

【０２４０】

そして、例えばＲＡＭ１０２の特定領域における記憶データを用いてチェックサムを算出するなど、チェックデータの作成を行う（ステップＳ７７）。こうして作成されたチェックデータは、例えばＲＡＭ１０２のチェックサムバッファなどといった、ＲＡＭ１０２の所定領域に格納される（ステップＳ７８）。続いて、ＣＰＵ１０３は、所定のＲＡＭアクセスレジスタにアクセス禁止値を設定することにより（ステップＳ７９）、以後、ＲＡＭ１０２へのアクセスを休止する。これにより、電力供給の停止に伴ってプログラムの暴走が生じても、ＲＡＭ１０２の記憶内容が破損されることを防止できる。さらに、ＣＰＵ１０３は、Ｉ／Ｏ１０５に含まれる所定の出力ポートにクリアデータである「００」をセットするなどのクリア処理を実行した後（ステップＳ８０）、待機状態（ループ処理）に入る。

【０２４１】

図５４は、特別図柄プロセス処理として、図５２に示すステップＳ５６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。なお、この実施の形態では、特別図柄プロセス処理は、第１特図と第２特図で兼用とされている。すなわち、特別図柄プロセス処理は、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームと第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームとを、共通の処理ルーチンによって制御する処理とされている。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞処理を実行する（ステップＳ１０１）。図５５及び図５６は、始動入賞処理の一例を示すフローチャートである。

【０２４２】

この始動入賞処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、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進入（始動入賞）したことを検出する第１始動口スイッチ２２Ａと、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）したことを検出する第２始動口スイッチ２２Ｂとのうち、少なくともいずれかのスイッチから伝送される検出信号がオン状態であるか否か、すなわち、第１始動入賞と第２始動入賞の少なくともいずれかが発生したか否かを、判定するための処理を実行する。より具体的には、図２５に示す入力ポートＩＰ００のデータを読み出して、例えばレジスタやＲＡＭ１０２の所定領域にロードする（図５５のステップＳ２０１）。そして、ロードした内容（

ロード結果）とＣ０Ｈとのビットごとの論理積演算を行い、演算結果が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２０２）。あるいは、例えば前回の判定で演算結果が「０」ではないと判定された後、今回の判定で演算結果が「０」となった場合に、演算結果が「０」ではない旨の判定が行われるようにしてもよい。ここで、論理積演算に用いられる１６進数の判定用データＣ０Ｈは、入力ポートＩＰ００において、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号の入力ビットに対応する値を示している。なお、入力ポートＩＰ００の内容を直接ロードするものに限定されず、例えばスイッチ処理（図５２のステップＳ５２）で入力ポートＩＰ００の内容をＲＡＭ１０２の所定領域に設定しておき、ステップＳ２０１の処理では、その内容をロードするようにしてもよい。また、ステップＳ２０２の処理では、ロード結果の第０ビット（ビット０）～第５ビット（ビット５）をマスク（“０”に設定）した後、００Ｈとの排他的論理和を求める演算を行うようにしてもよい。

【０２４３】

ステップＳ２０２にて演算結果が「０」であれば（ステップＳ２０２；Ｙｅｓ）、始動入賞処理を終了する。これに対して、演算結果が「０」ではない場合には（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、ロード結果の第６ビット（ビット６）が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２０３）。図２５に示すように、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、ロード結果の第６ビット（ビット６）が“１”となる。すなわち、ロード結果の第６ビット（ビット６）が“１”であるときには、第２始動口スイッチ２２Ｂがオン状態であることになる。また、ロード結果の第６ビット（ビット６）が“１”ではないときには、第１始動口スイッチ２２Ａがオン状態であることになる。

【０２４４】

ステップＳ２０３にて“１”であると判定された場合には（ステップＳ２０３；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値（始動口バッファ値）を、「２」に設定する（ステップ２０４）。これに対して、ステップＳ２０３にて“１”ではないと判定された場合には（ステップＳ２０３；Ｎｏ）、始動口バッファ値を「１」に設定する（ステップＳ２０５）。

【０２４５】

続いて、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Ｓ２０６）。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値（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値（第２保留記憶数カウント値）を読み出す。そして、ステップＳ２０６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Ｓ２０７）。

【０２４６】

ステップＳ２０７にて読出値が上限値に達していないと判定された場合には（ステップＳ２０７；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Ｓ２０８）。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値（合計保留記憶数カウント値）を１加算する（ステップＳ２０９）。

【０２４７】

ステップＳ２０９の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に応じた始動データを、始動データ記憶部１５１Ｃにおける空き領域の先頭にセットして記憶させる（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」を示す始動データをセットし、始動口バッファ値が「２」であるときには、「第２」を示す始動データをセットする。そして、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ＭＲ２－１を示す数値データを、抽出する（ステップＳ２１１）。このときには、ステップＳ２１１にて抽出した各乱数値を示す数値データが始動口バッファ値に応じた第１特図保留記憶部１５１Ａあるいは第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける空き領域の先頭に保留データとしてセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップＳ２１２）。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に保留データがセットされ、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に保留データがセットされる。

【０２４８】

ステップＳ２１２の処理を実行した後には、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２１３）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、ＲＯＭ１０１における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファに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、始動口バッファ値が「２」であるときには、ＲＯＭ１０１における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）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。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図５２に示すステップＳ５８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。そして、ＣＰＵ１０３は、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Ｓ２１４）。なお、第１始動口入賞指定コマンドテーブルが、第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定データと、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されるとともに、第２始動口入賞指定コマンドテーブルが、第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定データと、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されている場合には、ステップＳ２１３、Ｓ２１４の処理として第１始動口入賞指定コマンドテーブルと第２始動口入賞指定コマンドテーブルのうち、始動口バッファ値に応じたコマンドテーブルの記憶アドレスだけを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納すればよい。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５２に示すステップＳ５８のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドに続いて、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０２４９】

ステップＳ２０７にて読出値が上限値に達している場合には（ステップＳ２０７；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値に応じた上限値フラグをオン状態にセットする（ステップＳ２１５）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１上限値フラグをオン状態にセットし、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２上限値フラグをオン状態にセットする。

【０２５０】

ステップＳ２１４、Ｓ２１５の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファ値が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ２１６）。このとき、始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ２１６；Ｙｅｓ）、ステップＳ２０１におけるロード結果の第７ビット（ビット７）が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２１７）。このとき、ロード結果の第７ビット（ビット７）が“１”であれば（ステップＳ２１７；Ｙｅｓ）、ステップＳ２０５の処理に進む。これにより、ロード結果の第６ビット（ビット６）と第７ビット（ビット７）とがともに“１”である場合、すなわち、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂとが同時にオン状態となった場合に、第６ビット（ビット６）に対応する第２始動口スイッチ２２Ｂについてステップ２０６～Ｓ２１５の処理を実行した後、直ちに第７ビット（ビット７）に対応する第１始動口スイッチ２２Ａにつ

いて、ステップＳ２０６～Ｓ２１５の処理を実行することができる。

【０２５１】

この実施の形態では、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時にオン状態となった場合には、２ｍｓ内で実行される処理によって、双方のスイッチがオン状態となったことに基づく処理が実行される。これにより、例えば、遊技球を検出したスイッチから伝送される検出信号がオン状態となる期間が極めて短いような状況が生じても、確実にスイッチがオン状態となったことに基づく処理を完了できる。また、２ｍｓ内（１回の遊技制御用タイマ割込み処理内）で、双方のスイッチがオン状態となったことに基づいてステップＳ２０６～Ｓ２１５の処理が完了するので、ソフトウェアによって更新される乱数値が更新されないうちに乱数値を示す数値データが抽出される。そのため、入賞タイミングに対応した正確なソフトウェア乱数の値を抽出することができる。

【０２５２】

ステップＳ２１６にて始動口バッファ値が「２」ではないと判定された場合や（ステップＳ２１６；Ｎｏ）、ステップＳ２１７にて第７ビット（ビット７）が“１”ではないと判定された場合には（ステップＳ２１７；Ｎｏ）、ステップＳ２０１におけるロード結果の第６ビット（ビット６）と第７ビット（ビット７）の双方が“１”であるか否かを判定する（図５６のステップＳ２１８）。このとき、第６ビット（ビット６）と第７ビット（ビット７）のうち、少なくともいずれか一方が“１”ではない場合には（ステップＳ２１８；Ｎｏ）、始動口バッファ値が「２」であるか否かを判定する（ステップＳ２１９）。そして、始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ２１９；Ｙｅｓ）、図５５のステップＳ２０１におけるロード結果の第６ビット（ビット６）が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２２０）。ここで、図５５のステップＳ２０３、Ｓ２０４の処理では、第６ビット（ビット６）が“１”であることに対応して始動口バッファ値が「２」に設定される。そのため、始動口バッファ値が「２」であれば、第６ビット（ビット６）が“１”であるのが正常である。

【０２５３】

ステップＳ２２０にて第６ビット（ビット６）が“１”ではないと判定された場合には（ステップＳ２２０；Ｎｏ）、図５５のステップＳ２０３における判定結果とロード結果や始動口バッファ値とが整合していないことから、ステップＳ２０３における判定をやり直すための設定を行う。このときには、第２上限値フラグがオンであるか否かを判定し（ステップＳ２２１）、オフであれば（ステップＳ２２１；Ｎｏ）、第２保留記憶数カウント値と合計保留記憶数カウント値とを１減算する（ステップＳ２２２）。また、ステップＳ２２２の処理では、例えば送信コマンドバッファのバッファ領域に格納されている第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスと、保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスとを消去することなどにより、図５５のステップＳ２１３、Ｓ２１４にて行なわれたコマンドの送信設定を取り消せばよい。より具体的には、まず、送信コマンドバッファにおける送信コマンドポインタの値を１減算するとともに、減算後の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をクリアすることで、保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを消去する。その後、さらに送信コマンドポインタの値を１減算するとともに、減算後の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をクリアすることで、第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを消去する。なお、第２始動口入賞指定コマンドテーブルが保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データも含んでいる場合には、送信コマンドポインタの値を１減算して対応するバッファ領域をクリアする処理が、１回だけ実行されるようにすればよい。

【０２５４】

また、ステップＳ２１９にて始動口バッファ値が「２」ではない場合には（ステップＳ２１９；Ｎｏ）、図５５のステップＳ２０１におけるロード結果の第７ビット（ビット７）が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２２３）。ここで、図５５のステップＳ２０３、Ｓ２０５の処理では、第６ビット（ビット６）が“１”ではないことに対応して始動口バッファ値が「１」に設定される。そして、図５５のステップＳ２０２ではロード

結果とＣ０Ｈとの論理積演算の結果が「０」ではないと判定されていることから、始動口バッファ値が「１」であれば、第７ビット（ビット７）が“１”であるのが正常である。

【０２５５】

ステップＳ２２３にて第７ビット（ビット７）が“１”ではないと判定された場合には（ステップＳ２２３；Ｎｏ）、図５５のステップＳ２０３における判定結果とロード結果や始動口バッファ値とが整合していないことから、ステップＳ２０３における判定をやり直すための設定を行う。このときには、第１上限値フラグがオンであるか否かを判定し（ステップＳ２２４）、オフであれば（ステップＳ２２４；Ｎｏ）、第１保留記憶数カウント値と合計保留記憶数カウント値とを１減算する（ステップＳ２２５）。また、ステップＳ２２５の処理では、例えば送信コマンドバッファに格納されている第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスと、保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスとを消去することなどにより、図５５のステップＳ２１３、Ｓ２１４にて行なわれたコマンドの送信設定を取り消せばよい。より具体的には、まず、送信コマンドバッファにおける送信コマンドポインタの値を１減算するとともに、減算後の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をクリアすることで、保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを消去する。その後、さらに送信コマンドポインタの値を１減算するとともに、減算後の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をクリアすることで、第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを消去する。なお、第１始動口入賞指定コマンドテーブルが保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データも含んでいる場合には、送信コマンドポインタの値を１減算して対応するバッファ領域をクリアする処理が、１回だけ実行されるようにすればよい。

【０２５６】

ステップ２２１にて第２上限値フラグがオンである場合や（ステップＳ２２１；Ｙｅｓ）、ステップＳ２２４にて第１上限値フラグがオンである場合（ステップＳ２２４；Ｙｅｓ）、あるいは、ステップＳ２２２、Ｓ２２５の処理のいずれかを実行した後には、始動口バッファをクリアするとともに（ステップＳ２２６）、上限値フラグをクリアしてから（ステップＳ２２７）、図５５に示すステップＳ２０１の処理に戻る。

【０２５７】

他方、ステップＳ２１８にて第６ビット（ビット６）と第７ビット（ビット７）の双方が“１”であると判定された場合や（ステップＳ２１８；Ｙｅｓ）、ステップＳ２２０にて第６ビット（ビット６）が“１”であると判定された場合（ステップＳ２２０；Ｙｅｓ）、あるいは、ステップＳ２２３にて第７ビット（ビット７）が“１”であると判定された場合には（ステップＳ２２３；Ｙｅｓ）、ロード結果と始動口バッファ値との対応関係が正常であり、図５５のステップＳ２０３における判定結果とロード結果や始動口バッファ値とが整合していることから、始動口バッファをクリアするとともに（ステップＳ２２８）、上限値フラグをクリアしてから（ステップＳ２２９）、始動入賞処理を終了する。

【０２５８】

この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が、入力ポートＩＰ００に入力された検出信号に基づいて図５５のステップＳ２０３の処理を実行する。その後、図５６のステップＳ２２０での判定や、ステップＳ２２３での判定により、ステップＳ２０３での判定結果とロード結果や始動口バッファ値とが整合していないことが判明したときには、ステップＳ２０３の処理を再度実行する。これにより、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂのいずれが遊技球を検出したのかが確実に判定される。例えば、第１保留記憶数が上限値（例えば「４」）に達しているときに第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出された場合には、その遊技球による始動入賞は無効とされるのが正常である。ところが、図５５のステップＳ２０３にて、その始動入賞が誤って第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたものであると判定されると、第２保留記憶数が上限値に達していなければ、図５５のステップＳ２０８～Ｓ２１４により、第２保留記憶数が１加算されるなど、第２始動入賞口への有効な始動入賞であるとされて処理が進められてしまう。この実施の形態では、図５６のステップＳ２１８～Ｓ２２７

の処理を実行することにより、有効な始動入賞とされるべきではないのに誤って有効な始動入賞とされてしまう状況が生じる可能性を、低減することができる。

【０２５９】

なお、図５５のステップＳ２０３の判定を繰り返し行うように構成しなくてもよい。この場合には、図５６のステップＳ２１８～Ｓ２２７の処理を実行せずに、ステップＳ２２８の処理に進めばよい。これにより、図５５のステップＳ２０３の判定を繰り返すことができるように構成した場合に比べて、プログラム容量を削減することができる。また、図５５のステップＳ２０３の判定を際限なく繰り返してしまう事態を防止するために、ステップＳ２０３の判定を所定回数（例えば２回）繰り返した後には、図５６のステップＳ２２０にて第６ビット（ビット６）が“１”ではないと判定された場合やステップＳ２２３にて第７ビット（ビット７）が“１”ではないと判定された場合でも、ステップＳ２２１、Ｓ２２２の処理やステップＳ２２４、Ｓ２２５の処理を実行してから、ステップＳ２２８の処理に進んで始動入賞処理を終了させればよい。これにより、ノイズ等の影響によって図５５のステップＳ２０３の判定を際限なく繰り返してしまい、パチンコ遊技機１における遊技制御が進行しなくなってしまう事態を防止することができる。

【０２６０】

あるいは、ステップＳ２０３の判定を１回実行しただけであっても、図５６のステップＳ２２０にて第６ビット（ビット６）が“１”ではないと判定された場合やステップＳ２２３にて第７ビット（ビット７）が“１”ではないと判定された場合に、ステップＳ２２１、Ｓ２２２の処理やステップＳ２２４、Ｓ２２５の処理を実行してから、ステップＳ２２８の処理に進んで始動入賞処理を終了させてもよい。ステップＳ２２２にて減算される前の第２保留記憶数カウント値に対応する第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの記憶や、ステップＳ２２５にて減算される前の第１保留記憶数カウント値に対応する第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶、及び、ステップＳ２２２、Ｓ２２５のいずれかにて減算される前の合計保留記憶数カウント値に対応する始動データ記憶部１５１Ｃにおける始動データの記憶は、図５５のステップＳ２１０、Ｓ２１２の処理が次回実行されたときに、新たな始動データや保留データによって上書きされることになる。これに対して、図５６のステップＳ２２１にて第２上限値フラグがオフであると判定された場合には、ステップＳ２２２の処理を実行する前に、第２保留記憶数カウント値に対応する保留データの記憶を消去するとともに、合計保留記憶数カウント値に対応する始動データの記憶を消去するようにしてもよい。また、ステップＳ２２４にて第１上限値フラグがオフであると判定された場合には、ステップＳ２２５の処理を実行する前に、第１保留記憶数カウント値に対応する保留データを消去するとともに、合計保留記憶数カウント値に対応する始動データの記憶を消去するようにしてもよい。

【０２６１】

こうした始動入賞処理では、図５５のステップＳ２０１、Ｓ２０２の処理により、第１始動口スイッチ２２Ａからの検出信号と、第２始動口スイッチ２２Ｂからの検出信号のうち、少なくともいずれか一方がオン状態となったか否かが判定される。すなわち、第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件と、第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件のうち、少なくともいずれか一方が生じたか否かを、共通の処理ルーチンにより判定している。そして、ステップＳ２０２にて少なくともいずれか一方の始動条件が生じたと判定されると、図５５のステップＳ２０３～Ｓ２０５の処理により、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ことに対応して始動口バッファ値が「１」に設定され、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ことに対応して始動口バッファ値が「２」に設定される。その後、ステップＳ２０６～Ｓ２１５の処理では、始動口バッファ値に応じた設定や処理が行われる。すなわち、第１始動条件と第２始動条件のうち少なくともいずれか一方が生じた旨の判定がなされたことに基づいて、第１始動条件と第２始動条件のうちいずれが成立したかを特定するとともに、特定された始動条件に応じた設定や処理が、共通の処理ルーチンにより実行されている。このように、ステップＳ２０３～Ｓ２１５の処理は、共通の処理ルーチンにおいていず

れの始動条件が成立したかを特定するなどの始動時処理となる。

【０２６２】

図５４に示すステップＳ１０１にて以上のような始動入賞処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値に応じて、ステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。

【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、色図柄などの可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄及びハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【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や、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かのリーチ決定結果などに基づいて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する処理や、変動パターン種別の決定結果に対応して、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。

【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値（特図変動タイマ値）を１減算あるいは１加算することにより、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、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における第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る。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と小当りフラグのいずれかがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“４”に更新し、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“８”に更新する。また、大当りフラグと小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“０”に更新する。

【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、例えば大入賞口開放回数最大値の設定に対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大入賞口開放回数最大値が１５ラウンド大当り状態に対応した「１５」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定する。これに対して、大入賞口開放回数最大値が２ラウンド大当り状態に対応した「２」に設定されている場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．５秒」に設定する。

【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、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。例えば、大当り種別が「第１確変」～「第３確変」のいずれかに対応した大当り遊技状態におけ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ときに、ＣＰＵ１０３は、第１当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う。これにより、大当り遊技状態が終了するまでに、遊技者が大当り遊技状態の終了後には高確状態を含む遊技状態となることを認識できる演出動作が行われる場合には、主基板１１から演出制御基板１２に対して、その大当り遊技状態が終了した後に、パチンコ遊技機１における演出状態を、遊技状態が高確高ベース状態であることに対応した第４の演出モード＃４に制御するよう指定できる。また、例えば大当り種別が「通常」と「第４確変」のいずれかに対応した大当り遊技状態におけ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ときには、第２当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う。これにより、大当り遊技状態が終了するまでに、遊技者が大当り遊技状態の終了後には高確状態を含む遊技状態となるか否かを認識できない演出動作が行われる場合には、主基板１１から演出制御基板１２に対して、その大当り遊技状態が終了した後に、パチンコ遊技機１における演出状態を、遊技状態が高確高ベース状態および低確高ベース状態のいずれかであることに対応した第３の演出モード＃３に制御するよう指定できる。さらに、例えば大当り種別が「突確」に対応した大当り遊技状態におけ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ときには、第３当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う。これにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して２ラウンド大当り状態が終了することを通知して、その２ラウンド大当り状態が終了することに対応した演出状態に制御するよう指定できる。

【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といった演出用の電気部品により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、その大当り遊技状態の終了に対応した各種の設定を行う処理などが含まれている。

【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」であることにより大入賞口開放回数最大値が「２」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．５秒」に設定すればよい。

【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、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、可変入賞動作により大入賞口を開放状態とした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。このとき、大入賞口を開放状態とした回数が大入賞口開放回数最大値に達していなければ、例えば特図プロセスフラグの値を“８”または“９”に更新することなどにより、大入賞口が再び開放状態となるようにすればよい。そして、例えば小当り遊技状態にて大入賞口を開放状態とした回数が大入賞口開放回数最大値に達したときには、第４当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う。これにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して小当り遊技状態が終了することを通知して、その小当り遊技状態が終了することに対応した演出状態に制御するよう指定できる。その後、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９といった演出用の電気部品により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが行われる。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、遊技状態指定バッファ値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５７は、図５４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５７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】

この実施の形態では、第１始動条件と第２始動条件とを区別することなく、先に成立した始動条件に対応する特図ゲームから順次に実行するものとして説明する。これに対して、例えば第２保留記憶数が「０」でないことを条件として、第１特図を用いた特図ゲームよりも、第２特図を用いた特図ゲームを優先して実行するようにしてもよい。この場合には、例えばステップＳ２３１にて合計保留記憶数カウント値が「０」以外であれば、第２保留記憶数カウント値が「０」であるか否かを判定する。そして、第２保留記憶数カウント値が「０」であれば、始動データ記憶部１５１Ｃから「第１」を示す始動データが読み出された場合と同様の処理を実行する一方で、第２保留記憶数カウント値が「０」以外であれば、始動データ記憶部１５１Ｃから「第２」を示す始動データが読み出された場合と同様の処理を実行すればよい。あるいは、第１保留記憶数と第２保留記憶数とのうち、いずれの保留記憶数が多いかを判定し、保留記憶数が多い方に対応する特別図柄を用いた特

図ゲームを優先して実行するようにしてもよい。この場合には、例えばステップＳ２３１にて合計保留記憶数カウント値が「０」以外であれば、第１保留記憶数カウント値と第２保留記憶数カウント値とを比較する。そして、第１保留記憶数カウント値の方が大きい場合には、始動データ記憶部１５１Ｃから「第１」を示す始動データが読み出された場合と同様の処理を実行する一方で、第２保留記憶数カウント値の方が大きい場合には、始動データ記憶部１５１Ｃから「第２」を示す始動データが読み出された場合と同様の処理を実行すればよい。このとき、第１保留記憶数カウント値と第２保留記憶数カウント値が一致した場合には、第１特図を用いた特図ゲームを優先して実行してもよいし、第２特図を用いた特図ゲームを優先して実行してもよい。このように、保留記憶数が多い方に対応する特別図柄を用いた特図ゲームを優先して実行することで、無効な始動入賞の発生を低減することができる。

【０２７６】

ステップＳ２３２の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を１減算することなどにより、合計保留記憶数を１減算するように更新するとともに、始動データ記憶部１５１Ｃにて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「８」に対応するエントリ）に記憶された始動データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる（ステップＳ２３３）。そして、ステップＳ２３２にて読み出した始動データ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Ｓ２３４）。例えば、始動データが「第１」である場合には、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第２」である場合には、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データとを、それぞれ読み出す。

【０２７７】

ステップＳ２３４の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を１減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「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Ｓ２３５）。例えば、始動データが「第１」である場合には、第１保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第２」である場合には、第２保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。この後、始動データに応じた変動特図指定バッファの設定を行う（ステップＳ２３６）。ステップＳ２３６の処理では、例えば図５８（Ａ）に示すように、始動データが「第１」であれば変動特図指定バッファ値を「１」に設定する一方で、始動データが「第２」であれば変動特図指定バッファ値を「２」に設定する。

【０２７８】

ステップＳ２３６の処理に続いて、可変表示結果を「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、始動データに応じた特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップＳ２３７）。例えば、始動データが「第１」であれば図９（Ａ）に示す特図表示結果決定テーブル１３０Ａを使用テーブルとしてセットする一方で、始動データが「第２」であれば図９（Ｂ）に示す特図表示結果決定テーブル１３０Ｂを使用テーブルとしてセットする。ＣＰＵ１０３は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブルを参照することにより、ステップＳ２３４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、大当り決定値データと合致するか否かを判定する（ステップＳ２３８）。

【０２７９】

ステップＳ２３８にて乱数値ＭＲ１を示す数値データが大当り決定値データと合致した

場合には（ステップＳ２３８；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Ｓ２３９）。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、図１０に示す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Ｓ２４０）。そして、ステップＳ２３４にて読み出した大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データに基づき、ステップＳ２４０にてセットした大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、大当り種別を、「通常」、「第１確変」～「第４確変」、「突確」という複数種類のうち、いずれかの大当り種別に決定する（ステップＳ２４１）。なお、ステップＳ２３６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大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１が割り当てられていないことから、大当り種別が「突確」に決定されることはない。こうしてステップＳ２４１にて決定された大当り種別に対応して、大当り種別バッファ値を、「００」～「０５」のいずれかに設定する（ステップＳ２４２）。

【０２８０】

ステップＳ２３８にて乱数値ＭＲ１を示す数値データが大当り決定値データと合致しない場合には（ステップＳ２３８；Ｎｏ）、ステップＳ２３４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、ハズレ決定値データと合致するか否かを判定する（ステップＳ２４３）。このとき、ハズレ決定値データと合致しなければ（ステップＳ２４３；Ｎｏ）、小当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４４）。

【０２８１】

ステップＳ２４２とステップＳ２４４の処理のいずれかを実行した後には、大入賞口開放回数最大値を設定する（ステップＳ２４５）。このときには、例えば図５８（Ｂ）に示すように、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれかであれば、大入賞口開放回数最大値を１５回開放遊技に対応した「１５」に設定する。これに対して、大当り種別が「突確」である場合や、小当り種別が「小当り」である場合には、大入賞口開放回数最大値を２回開放遊技に対応した「２」に設定する。

【０２８２】

ステップＳ２４３にて乱数値ＭＲ１を示す数値データがハズレ決定値データと合致する場合や（ステップＳ２４３；Ｙｅｓ）、ステップＳ２４５の処理を実行した後には、可変表示結果の決定結果や大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップＳ２４６）。一例として、ステップＳ２４３にて乱数値ＭＲ１を示す数値データがハズレ決定値データと合致する場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップＳ２３８にて乱数値ＭＲ１を示す数値データが大当り決定値データと合致した場合には、ステップＳ２４１における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「通常」とする決定結果に応じて、通常大当り図柄となる「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「第１確変」～「第４確変」のいずれかとする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、大当り種別を「突確」とする決定結果に応じて、２ラウンド大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、ステップＳ２４３にて乱数値ＭＲ１を示す数値データがハズレ決定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０２８３】

ステップＳ２４６にて確定特別図柄を設定した後には、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられたデモ中フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ２４７）。なお、デモ中フラグは、後述するステップＳ２５２の処理が実行されたときに、オン状態にセットされる。そして、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。
【０２８４】
ステップＳ２３１にて合計保留記憶数カウント値が「０」であると判定された場合には（ステップＳ２３１；Ｙｅｓ）、デモ中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２４９）。このとき、デモ中フラグがオンであれば（ステップＳ２４９；Ｙｅｓ）、特別図柄通常処理を終了する。これに対して、ステップＳ２４９にてデモ中フラグがオフである場合には（ステップＳ２４９；Ｎｏ）、客待ちデモ指定コマンドと、背景指定コマンドとを、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Ｓ２５０、Ｓ２５１）。例えば、ステップＳ２５０の処理では、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とともに、送信コマンドポインタの値を１加算する。その後、ステップＳ２５１の処理では、ＲＯＭ１０１における背景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とともに、送信コマンドポインタの値を１加算すればよい。なお、客待ちデモ指定コマンドテーブルが、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定データと、背景指定コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されている場合には、ステップＳ２５０、Ｓ２５１の処理として客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスだけを送信コマンドバッファにおけるバッファ領域に格納すればよい。背景指定コマンドを送信するための設定データは、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に格納された遊技状態指定バッファ値を参照することにより、背景指定コマンドにおけるＥＸＴデータを決定するためのデータを含んでいればよい。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドと背景指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５２に示すステップＳ５８のコマンド制御処理が実行されることなどにより、順次に主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。
【０２８５】
このようなステップＳ２５０、Ｓ２５１での設定により、特図ゲームや飾り図柄の可変表示が終了した後には、第１始動条件と第２始動条件がいずれも成立していないために合計保留記憶数が「０」であることを条件に、主基板１１から演出制御基板１２に対して客待ちデモ指定コマンドを送信することができる。また、客待ちデモ指定コマンドを送信することに対応して、パチンコ遊技機１における遊技状態などに応じた背景指定を行う背景指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することができる。ステップＳ２５１の処理を実行した後には、デモ中フラグをオン状態にセットしてから（ステップＳ２５２）、特別図柄通常処理を終了する。なお、ステップＳ２４９にてデモ中フラグがオフであると判定された場合に、直ちにステップＳ２５０、Ｓ２５１の処理を実行して客待ちデモ指定コマンドや背景指定コマンドを送信するものに限定されず、デモ中フラグがオフである状態が所定時間（例えば３０秒間）継続したときに、ステップＳ２５０、Ｓ２５１の処理を実行して客待ちデモ指定コマンドや背景指定コマンドを送信するようにしてもよい。例えば、ステップＳ２４９にてデモ中フラグがオフであると判定された場合には、遊技制御プロセスタイマ値が所定時間に対応したタイマ判定値に達しているか否かを判定する。そして、遊技制御プロセスタイマ値がタイマ判定値に達していない場合には、遊技制御プロセスタイマ値を１加算するなどして更新した後、ステップＳ２５０～Ｓ２５２の処理を実行せずに、特別図柄通常処理を終了する。これに対して、遊技制御プロセスタイマ値がタイマ判定値に達している場合には、遊技制御プロセスタイマをクリアしてタイマ値を「０」に初期化した後、ステップＳ２５０の処理に進むようにすればよい。
【０２８６】
こうした特別図柄通常処理では、ステップＳ２３１にて合計保留記憶数カウント値が「０」であるか否かが判定される。すなわち、第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件と、第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件のうち、いずれか一方が生じたか否かを、共通の処理ルーチンにより判定している。そして、ステップＳ２３１にていずれか一方の開始条件が生じたと判定されると、ステップＳ２３２に

て始動データを読み出した後、ステップＳ２３３～Ｓ２３７の処理では、ステップＳ２３２で読み出された始動データに応じた設定や処理が行われる。すなわち、第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が生じた旨の判定がなされたことに基づいて、第１開始条件と第２開始条件のうちいずれが生じたかを特定するとともに、特定された開始条件に応じた設定や処理が、共通の処理ルーチンにより実行されている。さらに、ステップＳ２３２～Ｓ２４６の処理では、ステップＳ２３２～Ｓ２３７における設定や処理に基づき、ステップＳ２３８～Ｓ２４６の処理において、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、大当り種別を「第１確変」～「第４確変」、「突確」のいずれかとすることにより大当り遊技状態の終了後に高確状態を含む遊技状態に制御するか否かを、共通の処理ルーチンにより決定している。すなわち、ステップＳ２３２～Ｓ２４６の処理は、共通の処理ルーチンにおいて大当り遊技状態に制御するか否かや高確状態に制御するか否かを決定する事前決定処理となる。

【０２８７】

図５９は、図５４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５９に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６１；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のいずれであるかに基づき、図１２（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉのいずれかを選択してセットする（ステップＳ２６２）。ここで、パチンコ遊技機１における遊技状態は、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた遊技状態指定バッファ値から特定することができる。

【０２８８】

ステップＳ２６１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６３）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６３；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のいずれであるかに基づき、図１３（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当り用変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ２６４）。

【０２８９】

ステップＳ２６３にて小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２６３；Ｎｏ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態、低確高ベース状態、高確低ベース状態、高確高ベース状態のいずれであるかに基づき、図１４（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するための使用テーブルとして、リーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ２６５）。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップＳ２６６）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２を抽出する（ステップＳ２６７）。そして、ステップＳ２６７にて抽出したリーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２に基づき、ステップＳ２６５にてセットしたリーチ決定テーブル１３４Ａ～１３４Ｃのいずれかを参照することにより、リーチ状態の有無を決定する（ステップＳ２６８）。

【０２９０】

ステップＳ２６８においてリーチ状態ありとする旨のリーチ決定結果が得られた場合には（ステップＳ２６９；Ｙｅｓ）。ステップＳ２６８におけるリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１の決定結果といったリーチ状態ありの各決定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５

Ａ～１３５Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ２７０）。これに対して、ステップＳ２６８においてリーチ状態なしとする旨のリーチ決定結果が得られた場合には（ステップＳ２６９；Ｎｏ）、ステップＳ２６８における非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２の決定結果といったリーチ状態なしの各決定結果に応じて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを選択してセットする（ステップＳ２７１）。

【０２９１】

ステップＳ２６２、Ｓ２６４、Ｓ２７０、Ｓ２７１の処理のいずれかを実行した後には、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を抽出する（ステップＳ２７２）。そして、ステップＳ２７２にて抽出した変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき、ステップＳ２６２、Ｓ２６４、Ｓ２７０、Ｓ２７１のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ２７３）。

【０２９２】

ステップＳ２７３にて変動パターン種別が決定された後には、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１７、図１８（Ａ）及び（Ｂ）に示す当り変動パターン決定テーブル１３７Ａ～１３７Ｃや図１９、図２０に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａ、１３８Ｂといった複数種類の変動パターン決定テーブルのいずれかを選択してセットする（ステップＳ２７４）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を抽出する（ステップＳ２７５）。そして、ステップＳ２７５にて抽出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、ステップＳ２７４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Ｓ２７６）。

【０２９３】

ステップＳ２７６における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの決定結果に応じた特図変動時間を設定する（ステップＳ２７７）。例えば、ステップＳ２７７の処理では、ＣＰＵ１０３が、変動パターンに対応した特図変動時間を、ＲＯＭ１０１に予め格納された所定の変動パターンテーブルを参照することなどにより特定し、特定された特図変動時間に対応するタイマ初期値を、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セットする。この場合には、図５４に示すステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行されるごとに、例えば特図変動タイマの値を１減算するように更新し、その値が「０」になったときに、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旨の判定を行うようにすればよい。あるは、ステップＳ２７７の処理では、特図変動タイマをクリアすることによりタイマ初期値として「０」をセットするとともに、特図変動時間に対応する特図変動終了判定値を設定してもよい。この場合には、図５４に示すステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行されるごとに、例えば特図変動タイマの値を１加算するように更新し、その値が特図変動終了判定値に達したときに、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旨の判定を行うようにすればよい。これにより、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と、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とについて、共通の特図変動タイマにより特別図柄の変動を開始してからの経過時間を計測することができる。

【０２９４】

ステップＳ２７７にて特図変動時間を設定した後には、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Ｓ２７８）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特図の表示を更新させる駆動信号を第１特別図柄表示装

置４Ａに対して送信するための設定を行う。他方、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特図の表示を更新させる駆動信号を第２特別図柄表示装置４Ｂに対して送信するための設定を行う。

【０２９５】

ステップＳ２７８の処理を実行した後には、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う。すなわち、変動特図指定バッファ値に応じた変動開始時用コマンドテーブルとして、変動特図指定バッファ値が「１」である場合には図２１（Ａ）に示す第１変動開始時用コマンドテーブル２００Ａをセットする一方で、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には図２１（Ｂ）に示す第２変動開始時用コマンドテーブル２００Ｂをセットする（ステップＳ２７９）。そして、ステップＳ２７９にてセットした変動開始時用コマンドテーブルに応じた各種の演出制御コマンドを主基板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Ｓ２８０）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合には、ステップＳ２７９にてセットした第１変動開始時用コマンドテーブル２００ＡのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを、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」である場合にはステップＳ２７９にてセットした第２変動開始時用コマンドテーブル２００ＢのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを、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。こうしたステップＳ２８０での設定が行われた場合には、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図５２に示すステップＳ５８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、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、背景指定コマンドが、順次に主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送されることになる。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であり、例えば背景指定コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドの順で送信されるようにしてもよい。

【０２９６】

このようなステップＳ２８０での設定により、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、さらには画像表示装置５における飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、パチンコ遊技機１における遊技状態などに応じた背景指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信することができる。ステップＳ２８０の処理を実行した後には、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Ｓ２８１）、変動パターン設定処理を終了する。

【０２９７】

こうした変動パターン設定処理では、ステップＳ２６１～Ｓ２７１において、第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件と、第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件とのうち、いずれか一方が成立したことに基づき、共通の処理ルーチンにより変動パターン種別を複数種類のうちから決定するための使用テーブルを、複数種類の変動パターン種別決定テーブルのうちから選択してセットする。その後、ステップＳ２７２、Ｓ２７３において、第１開始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開始条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップＳ２７２、Ｓ２７３の処理では、ステップＳ２６８におけるリーチ状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、共通の処理ルーチンにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップＳ２７３

の処理では、決定テーブルポインタにセットされたＲＯＭ１０１のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【０２９８】

続いて、ステップＳ２７５、Ｓ２７６において、第１開始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開始条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップＳ２７５、Ｓ２７６の処理では、ステップＳ２６８におけるリーチ状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理ルーチンにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップＳ２７６の処理では、決定テーブルポインタにセットされたＲＯＭ１０１のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。このように、ステップＳ２６１～Ｓ２７８の処理は、共通の処理ルーチンにおいて特別図柄や飾り図柄の変動パターンを設定するパターン設定処理となる。

【０２９９】

図６０は、図５４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６０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。

【０３００】

ステップＳ２９２の処理に続いて、大当り種別に応じた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）。一例として、ステップＳ２９３の処理では、大当り種別バッファ値が「００」～「０４」のいずれかであるか、「０５」であるかの判定を行う。ここで、大当り種別バッファ値は、図５７のステップＳ２４１にて決定された大当り種別が「突確」である場合に、ステップＳ２４２にて「０５」に設定される。すなわち、ステップＳ２９３の処理では、大当り種別が「突確」であるか否かの判定が行われる。このとき、大当り種別が「突確」ではないために大当り種別バッファ値が「００」～「０４」のうちいずれかの値であれば、第１当り開始指定コマンドを送信するための設定を行う。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して大当り種別バッファ値が「０５」である場合には、第２当り開始指定コマンドを送信するための設定を行う。例えば、第１当り開始指定コマンドを送信する場合には、第１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第１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。他方、第２当り開始指定コマンドを送信する場合には、第２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第２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。こうしたステップＳ２９３での設定に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ２９４）。

【０３０１】

ステップＳ２９４の処理を実行した後には、大当り種別バッファ値が「０５」であるか否かを判定する（ステップＳ２９５）。ここで、大当り種別バッファ値は、図５７のステップＳ２４１にて決定された大当り種別が「突確」である場合に、ステップＳ２４２にて「０５」に設定される。すなわち、ステップＳ２９５では、大当り種別が「突確」である

か否かの判定が行われる。このとき、大当り種別が「突確」ではないために大当り種別バッファ値が「０５」以外の値であれば（ステップＳ２９５；Ｎｏ）、遊技状態指定バッファをクリアして第０ビット（ビット０）と第１ビット（ビット１）をともに“０”（オフ）に初期化する（ステップＳ２９６）。これに対して、大当り種別が「突確」であることに対応して大当り種別バッファ値が「０５」である場合には（ステップＳ２９５；Ｙｅｓ）、ステップＳ２９６の処理をスキップする。なお、大当り種別バッファ値が「０５」である場合にもステップＳ２９６を実行して、遊技状態指定バッファを一旦クリアするようにしてもよい。この場合には、大当り種別バッファ値が「０５」であることに対応してステップＳ２９６にて遊技状態指定バッファをクリアする前に、遊技状態指定バッファにおける少なくとも第０ビット（ビット０）の値（オン／オフ状態）を、遊技状態指定バッファとは異なる所定のバッファ（例えば突確時ベース状態バッファなど）に退避しておき、２ラウンド大当り状態が終了したときに、退避しておいたバッファ値に基づき、遊技状態を高確低ベース状態と高確高ベース状態のいずれに制御するかを決定できるようにすればよい。

【０３０２】

その後、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた特図ゲームカウンタをクリアしてカウント値を「０」に初期化する（ステップＳ２９７）。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Ｓ２９８）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３０３】

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Ｓ２９９）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップＳ２９９；Ｙｅｓ）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップＳ３００）。例えば、ステップＳ３００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。

【０３０４】

ステップＳ３００の処理に続いて、第２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Ｓ３０１）。なお、第２当り開始指定コマンドを送信するための設定は、ステップＳ２９３にて大当り種別が「突確」である場合における送信設定と同様の設定であればよい。ステップＳ３０１での設定に続いて、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ３０２）。そして、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“８”に更新する（ステップＳ３０３）。また、ステップＳ２９９にて小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９９；Ｎｏ）、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新する（ステップＳ３０４）。

【０３０５】

ステップＳ３０３、Ｓ３０４の処理のいずれかを実行した後には、遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であるか否かを判定する（ステップＳ３０５）。ここで、遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）は、低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態を含む遊技状態であるときには“１”に設定されている。このとき、遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）が“０”（オフ）であれば（ステップＳ３０５；Ｎｏ）、特別図柄停止処理を終了する。これに対して、遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）が“１”（オン）である場合には（ステップＳ３０５；Ｙｅｓ）、特図ゲームカウント値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３０６）。ここで、特図ゲームカウンタの値である特図ゲームカウント値は、大当り種別が「通常」と「第４確変」のいずれかに対応した大当り遊技状態の終了後に低確高ベース状態や高確高ベース状態となっているときには「０」以外の値が設定される一方で、その他の場合には特図ゲームカウンタがクリアされているために「０」となっている。

【０３０６】

ステップＳ３０６にて特図ゲームカウント値が「０」である場合には（ステップＳ３０６；Ｙｅｓ）、特別図柄停止処理を終了する。これに対して、特図ゲームカウント値が「０」以外の値である場合には（ステップＳ３０６；Ｎｏ）、特図ゲームカウント値を、例えば１減算することなどにより更新する（ステップＳ３０７）。その後、ステップＳ３０７における更新後の特図ゲームカウント値が、有利開放終了判定値として予め定められた値（例えば「０」）に達したか否かを判定する（ステップＳ３０８）。このとき、特図ゲームカウント値が有利開放終了判定値に達していなければ（ステップＳ３０８；Ｎｏ）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３０７】

ステップＳ３０８にて特図ゲームカウント値が有利開放終了判定値に達した場合には（ステップＳ３０８；Ｙｅｓ）、遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）をクリアして“０”（オフ）とする（ステップＳ３０９）。これにより、大当り種別が「通常」と「第４確変」のいずれかに対応した大当り遊技状態が終了した後に、可変表示結果が「大当り」となることなく、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されたときに、高ベース状態が終了して低ベース状態を含む遊技状態となる。すなわち、低確高ベース状態であった場合には低確低ベース状態となる一方で、高確高ベース状態であった場合には高確低ベース状態となる。ステップＳ３０９の処理を実行した後には、特図ゲームカウンタをクリアしてカウント値を「０」に初期化してから（ステップＳ３１０）、特別図柄停止処理を終了する。なお、ステップＳ３０８にて用いられる有利開放終了判定値が「０」に設定されている場合には、有利開放終了判定値に達するときの特図ゲームカウント値は「０」となることから、ステップＳ３１０の処理を実行しなくてもよい。

【０３０８】

図６１は、図５４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６１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Ｓ３２１）。一例として、図５４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Ｓ３２１の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップＳ３２１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Ｓ３２１；Ｎｏ）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【０３０９】

これに対して、ステップＳ３２１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Ｓ３２１；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Ｓ３２２）。続いて、ステップＳ３２２にて読み出した大当り種別バッファ値が「突確」の大当り種別に対応した「０５」であるか否かを判定する（ステップＳ３２３）。このとき、大当り種別バッファ値が「０５」以外の値であれば（ステップＳ３２３；Ｎｏ）、ステップＳ３２２にて読み出された大当り種別バッファ値に応じた遊技状態指定バッファ値の設定を行う（ステップＳ３２４）。ステップＳ３２４の処理では、例えば図６２に示すように、大当り種別バッファ値が「００」～「０４」のうちいずれの値であるかに対応して、遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）と第１ビット（ビット１）を、“０”（オフ）あるいは“１”（オン）となるように設定する。

【０３１０】

ステップＳ３２４での設定に続いて、ステップＳ３２２にて読み出された大当り種別バッファ値が、「通常」の大当り種別に対応した「００」、または、「第４確変」の大当り種別に対応した「０４」のいずれかであるか、それら以外の値であるかを判定する（ステップＳ３２５）。このとき、大当り種別バッファ値が「００」または「０４」のいずれか

であれば（ステップＳ３２５；Ｙｅｓ）、大当り遊技状態の終了後における特図ゲームの実行回数をカウントするために、特図ゲームカウンタの初期値を設定する（ステップＳ３２６）。一例として、ステップＳ３２６の処理では、大当り種別が「通常」と「第４確変」のいずれかに対応した大当り遊技状態が終了した後に、低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態を含む遊技状態で実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「１００」）が、特図ゲームカウンタにセットされればよい。

【０３１１】

ステップＳ３２３にて大当り種別バッファの読出値が「０５」であると判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｙｅｓ）、遊技状態指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットする（ステップＳ３２７）。これにより、大当り種別が「突確」に対応した大当り遊技状態としての２ラウンド大当り状態が終了するときには、例えば低ベース状態を高ベース状態にするといった有利開放制御や時短制御を開始する設定は行われない一方で、高確低ベース状態や高確高ベース状態といった高確状態を含む遊技状態を開始する設定が行われることになる。また、図６０のステップＳ２９５にて大当り種別が「突確」であることに対応して大当り種別バッファ値が「０５」であると判定された場合には、ステップＳ２９７にて特図ゲームカウンタがクリアされる。そのため、２ラウンド大当り状態が終了した後には、図６０に示すステップＳ３０６の処理が実行されても、特図ゲームカウント値が「０」であることから、ステップＳ３０９にて遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）がクリアされることがない。これにより、低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態を含む遊技状態であるときに、大当り種別が「突確」に対応した２ラウンド大当り状態に制御された場合には、その２ラウンド大当り状態が終了した後、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、高ベース状態を含む遊技状態における有利開放制御や時短制御が継続して行われるように設定できる。

【０３１２】

ステップＳ３２５にて大当り種別バッファの読出値が「００」または「０４」のいずれでもないと判定された場合や（ステップＳ３２５；Ｎｏ）、ステップＳ３２６、Ｓ３２７の処理のいずれかを実行した後には、大当り種別バッファをクリアしてバッファ値を「００」に初期化する（ステップＳ３２８）。そして、特図プロセスフラグの値を特別図柄通常処理に対応した値である“０”に更新してから（ステップＳ３２９）、大当り終了処理を終了する。

【０３１３】

図６３は、図５２のステップＳ５７にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、通過ゲート４１に設けられたゲートスイッチ２１からの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、通過ゲート４１を遊技球が通過したか否かの判定を行う（ステップＳ１３１）。遊技球が通過ゲート４１を通過してゲートスイッチ２１からの検出信号がオン状態となった場合には（ステップＳ１３１；Ｙｅｓ）、ゲート通過時処理を実行する（ステップＳ１３２）。他方、ゲートスイッチ２１からの検出信号がオフ状態である場合には（ステップＳ１３１；Ｎｏ）、ステップＳ１３２の処理をスキップする。

【０３１４】

ステップＳ１３２にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、ＲＡＭ１０２の所定領域などに設けられた普図保留記憶部に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「４」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、例えばＣＰＵ１０３が、乱数回路１０４やランダムカウンタにより更新される数値データのうちから、普図表示結果決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットする。以上のようなゲート

通過時処理を実行した後や、ステップＳ１３１にてゲートスイッチ２１からの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１４０～Ｓ１４４の各処理を実行する。

【０３１５】

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

【０３１６】

ステップＳ１４１の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果決定用の乱数値を示す数値データに基づき、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかの決定などが行われる。このとき、例えばパチンコ遊技機１における遊技状態が低確高ベース状態や高確高ベース状態といった高ベース状態を含む遊技状態であることに対応して遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）が“１”（オン）である場合には、“０”（オフ）である場合に比べて「普図当り」とする決定がなされる割合が高くなるように設定された決定テーブルを参照してもよい。これにより、高ベース状態を含む遊技状態では、低ベース状態を含む遊技状態に比べて普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口が拡大開放状態となりやすくなって、遊技球が第２始動入賞口に進入しやすくなる。また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動パターンの決定も行われる。このとき、例えば遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）が“１”（オン）である場合には、“０”（オフ）である場合に比べて普図変動時間が短くなる普図変動パターンに決定されてもよい。これにより、高ベース状態を含む遊技状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口が拡大開放状態となりやすくなって、遊技球が第２始動入賞口に進入しやすくなる。

【０３１７】

ステップＳ１４２の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおいて普通図柄を変動させるための設定が行われる。こうした設定に基づいて変動する普通図柄は、ステップＳ１４３の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動が停止して普通図柄の可変表示結果となる普図表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、例えば遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた普図変動タイマなどを用いて、普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動パターンに対応して定められた普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“３”に更新する。

【０３１８】

ステップＳ１４３の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定が行われる。なお、普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定は、ステップＳ１４２の普通図柄変動処理にて、計測された経過時間が普図変動時間に達したときに、普図プロセスフラグの値を“３”に更新する以前に、行われるようにしてもよい。また、普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置６Ｂが備える可動翼片に連結された普通電動役物用ソレノイドを駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする拡大開放制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“４”に更新される。このとき、例えば遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であ

る場合には、“０”（オフ）である場合に比べて拡大開放制御を行う期間や回数が増加する普電作動パターンが設定されてもよい。これにより、高ベース状態を含む遊技状態では、普図表示結果が「普図当り」となったことに基づき第２始動入賞口が拡大開放状態となる期間や回数が増加して、遊技球が第２始動入賞口に進入しやすくなる。普図表示結果が「普図ハズレ」である場合には、普図プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０３１９】

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

【０３２０】

次に、演出制御基板１２における動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動し、図６４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６４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。ここで、演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２は、バックアップ電源によるバックアップがなされていない非バックアップＲＡＭであることから、演出制御基板１２への電力供給が開始された時点で、ＲＡＭ１２２の記憶内容を前回の電力供給停止時における内容に復旧させることができない。そこで、ステップＳ４０１の処理では、ＲＡＭ１２２の全記憶領域をクリアして初期化した後、例えばＲＯＭ１２１に予め格納された初期設定データに従って、各種の初期値が設定されるようにすればよい。

【０３２１】

その後、乱数更新処理が実行され（ステップＳ４０２）、演出制御に用いる各種の乱数値のうち、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた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）。演出制御フラグ設定部１９１に設けられた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。

【０３２２】

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が入力される所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部１９５に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが２バイト構成である場合には、１バイト目（ＭＯＤＥ）と２バイト目（ＥＸＴ）を順次に受信して演出制御バッファ設定部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。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。

【０３２３】

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。

【０３２４】

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する（ステップＳ４０６）。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤにおける点灯動作といった、演出用の電気部品を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０３２５】

ステップＳ４０５のコマンド解析処理では、主基板１１から伝送された演出制御コマンドに応じて、例えば図６５に示すような各種の処理が実行される。なお、ステップＳ４０５のコマンド解析処理では、まず、演出制御コマンド受信用バッファをチェックして主基板１１から伝送された演出制御コマンドの受信があるか否かを判定する。そして、受信コマンドありと判定したときには、そのコマンドを演出制御コマンド受信用バッファから読み出す。これに続いて、読み出された受信コマンドに対応する各種の処理が実行される。

【０３２６】

例えば、受信コマンドが第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である場合には、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた復旧フラグをクリアしてオフ状態にするとともに、変動開始フラグをオン状態にセットする。また変動終了フラグをクリアしてオフ状態にする。その後、保留記憶減少表示処理として予め定められた処理が実行される。この保留記憶減少表示処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０が表示制御部１２３に対して所定の表示制御指令を送信することなどにより、画像表示装置５の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示部５Ｈにおいて、保留データの記憶数が１減少したことに対応した表示の更新を行う。例えば、始動入賞記憶表示部５Ｈにて左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を１つずつ左方向に移動させる。このときには、保留データの記憶数に対応して表示色が変化している表示部位のうちの１つ（例えば青色表示や赤色表示となっている表示部位のうち右端の表示部位）を、非表示（透過状態）に戻す。なお、保留記憶減少表示処理は、第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信したときに実行されるものに限定されず、例えば主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される保留記憶数の減少を通知する演出制御コマンドを受信したときなどに、実行されるようにしてもよい。

【０３２７】

コマンド解析処理において、受信コマンドが変動パターン指定コマンドである場合には、その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を特定可能なデータ（例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータなど）を、演出制御バッファ設定部１９４

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

【０３２８】

コマンド解析処理において、受信コマンドが飾り図柄停止コマンドである場合には、変動終了フラグをオン状態にセットする。受信コマンドが初期表示指定コマンドである場合には、所定の初期画面表示設定を行う。このときには、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が表示制御部１２３に対して所定の表示制御指令を送信することなどにより、画像表示装置５の表示領域に図６６（Ａ）に示すような初期画面を表示させる。受信コマンドが停電復旧指定コマンドである場合には、所定の停電復旧画面表示設定を行う。このときには、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が表示制御部１２３に対して所定の表示制御指令を送信することなどにより、画像表示装置５の表示領域に図６６（Ｂ）に示すような停電復旧画面を表示させる。受信コマンドが背景指定コマンドである場合には、背景指定時処理として予め定められた処理が実行される。

【０３２９】

コマンド解析処理において、受信コマンドが客待ちデモ指定コマンドである場合には、復旧フラグをクリアするとともに、所定のデモ画面表示設定を行う。このデモ画面表示設定では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が表示制御部１２３に対して所定の表示制御指令を送信することなどにより、画像表示装置５の表示領域に図６６（Ｃ）に示すようなデモンストレーション画面（デモ画面）を表示させる。なお、デモ画面表示設定は、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、直ちに行われるようにしてもよいし、客待ちデモ指定コマンドを受信した後に第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信することなく所定時間（例えば３０秒間）が経過したときに、行われるようにしてもよい。例えば、図５７に示すステップＳ２４９にてデモ中フラグがオフであると判定された場合に直ちにステップＳ２５０の処理が実行されて客待ちデモ指定コマンドが送信されるのであれば、客待ちデモ指定コマンドを受信した後に第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信することなく所定時間が経過したときに、デモ画面表示設定が行われるようにすればよい。これに対して、図５７に示すステップＳ２４９にてデモ中フラグがオフであると判定される状態が所定時間継続したときにステップＳ２５０の処理が実行されて客待ちデモ指定コマンドが送信されるのであれば、客待ちデモ指定コマンドを受信したときに、直ちにデモ画面表示設定が行われるようにすればよい。なお、飾り図柄の可変表示が終了した後、デモ画面表示設定によりデモンストレーション画面の表示が開始されるまでの所定時間では、終了した飾り図柄の可変表示において停止表示（導出表示）された最終停止図柄となる確定飾り図柄が、画像表示装置５の表示画面にて継続して表示されるようにしてもよい。

【０３３０】

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

【０３３１】

コマンド解析処理において、受信コマンドが第１始動口入賞指定コマンドである場合に

は、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた第１入賞指定受信フラグをオン状態にセットする。受信コマンドが第２始動口入賞指定コマンドである場合には、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた第２入賞指定受信フラグをオン状態にセットする。受信コマンドが保留記憶数通知コマンドである場合には、保留記憶増加表示処理として予め定められた処理が実行される。

【０３３２】

図６７～図６９は、コマンド解析処理において、受信コマンドが背景指定コマンドである場合に対応して実行される背景指定時処理の一例を示すフローチャートである。この背景指定時処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、復旧フラグがオンであるか否かを判定する（図６７のステップＳ４２１）。このとき、復旧フラグがオンであれば（ステップＳ４２１；Ｙｅｓ）、例えば受信した背景指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、確変状態背景ＨＫＢと時短状態背景ＨＫＣのうちいずれか一方の表示が指定されたのか、その他の背景の表示が指定されたのかを、判定する（ステップＳ４２２）。ここで、確変状態背景ＨＫＢが指定されるのはパチンコ遊技機１における遊技状態が高確高ベース状態であることに対応して演出状態を第３の演出モード＃３または第４の演出モード＃４とする場合であり、時短状態背景ＨＫＣが指定されるのはパチンコ遊技機１における遊技状態が低確高ベース状態であることに対応して演出状態を第３の演出モード＃３とする場合である（図５（Ｂ）参照）。そして、背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＢと時短状態背景ＨＫＣのうちいずれか一方の表示が指定される場合以外（通常状態背景ＨＫＡや確変状態背景ＨＫＤの表示が指定される場合）では、パチンコ遊技機１における演出状態を第３の演出モード＃３や第４の演出モード＃４とすることがない。すなわち、第３の演出モード＃３は、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態のいずれかであることに対応しており、第４の演出モード＃４は、パチンコ遊技機１における遊技状態が高確高ベース状態であることに対応している。

【０３３３】

ステップＳ４２２にて確変状態背景ＨＫＢと時短状態背景ＨＫＣのうちいずれか一方の表示が指定されたと判定した場合には（ステップＳ４２２；Ｙｅｓ）、演出制御バッファ設定部１９４に設けられた演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットする（ステップＳ４２３）。ここで、復旧フラグは、主基板１１から伝送された停電復旧指定コマンドを受信した場合にオン状態にセットされる（図６５参照）。すなわち、ステップＳ４２１にて復旧フラグがオンであると判定された場合には、パチンコ遊技機１への電力供給が停止された後、電力供給が再開されたことに基づき、主基板１１の側では前回の電力供給停止時における遊技制御の状態となるように復旧が行われる。その一方で、演出制御基板１２の側では、例えば図６４に示すステップＳ４０１の初期化処理が実行されることなどにより、前回の電力供給停止時における演出動作の制御状態は復旧することができず、初期設定がなされた状態となっている。この状態では、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）が初期設定により双方ともに“０”（オフ）となり、第１の演出モード＃１であることを示している（図４９）。このとき、主基板１１の側で復旧された遊技状態が高確高ベース状態と低確高ベース状態のいずれかである場合には、演出状態を第３の演出モード＃３とすることができれば、復旧した遊技状態と演出状態との整合をとることができる。そこで、ステップＳ４２３にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットする。これにより、パチンコ遊技機１における演出状態を第３の演出モード＃３や第４の演出モード＃４とする制御中にパチンコ遊技機１への電力供給が停止された後に再開されたことに基づき、背景指定コマンドに対応して第３の演出モード＃３に制御することができる。

【０３３４】

ステップ４２２にて確変状態背景ＨＫＢや時短状態背景ＨＫＣとは異なる背景の表示が指定されたと判定した場合には（ステップＳ４２２；Ｎｏ）、確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されたか否かを判定する（ステップＳ４２４）。このとき、確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されていれば（ステップＳ４２４；Ｙｅｓ）、演出モード指定バッファの第０

ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることで、パチンコ遊技機１における演出状態を第２の演出モード＃２に制御する（ステップＳ４２５）。ここで、第２の演出モード＃２は、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態と高確低ベース状態のいずれかであることに対応している（図５（Ｂ）参照）。そのため、ステップＳ４２５では、遊技状態が高確低ベースである場合における確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されたことに対応して、演出モード指定バッファの第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットする。これにより、復旧した遊技状態が高確低ベース状態である場合に、復旧後の遊技状態と演出状態との整合をとることができる。

【０３３５】

ステップＳ４２４にて確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されていないと判定した場合には（ステップＳ４２４；Ｎｏ）、通常状態背景ＨＫＡの表示が指定されたものとして、ステップＳ４２３やステップＳ４２５の処理を実行せずに、背景指定時処理を終了する。ここで、第１の演出モード＃１は、パチンコ遊技機１における遊技状態が低確低ベース状態であることに対応している（図５（Ｂ）参照）。そのため、通常状態背景ＨＫＡの表示が指定されたことに対応して、演出モード指定バッファの第０ビット（ビット０）と第１ビット（ビット１）が初期設定により双方ともに“０”（オフ）となっていても、復旧した遊技状態と演出状態との不整合は生じない。これにより、復旧した遊技状態が低確低ベース状態である場合に、復旧後の遊技状態と演出状態との整合をとることができる。

【０３３６】

ステップＳ４２１にて復旧フラグがオフである場合には（ステップＳ４２１；Ｎｏ）、例えば演出制御バッファ１９４に設けられた当り終了指定バッファの記憶内容を読み取ることなどにより、有効な終了指定データがあるか否かを判定する（ステップＳ４２６）。なお、終了指定データとして当り終了指定コマンドのＥＸＴデータが当り終了指定バッファに記憶される場合には、その記憶内容が０１Ｈ～０４Ｈのいずれかである場合には有効な終了指定データがあると判定する一方で、００Ｈである場合に有効な終了指定データがないと判定すればよい（図５（Ｄ）参照）

【０３３７】

ステップＳ４２６にて有効な終了指定データがあると判定した場合には（ステップＳ４２６；Ｙｅｓ）、その終了指定データを読み出す（ステップＳ４２７）。そして、ステップＳ４２７にて読み出した終了指定データに基づき、第４当り終了指定コマンドの受信があるか否かの判定を行う（ステップＳ４２８）。例えば、終了指定データとして当り終了指定コマンドのＥＸＴデータが記憶される場合には、終了指定データが０４Ｈを示す場合に、第４当り終了指定コマンドの受信があると判定すればよい（図５（Ｄ）参照）。

【０３３８】

ステップＳ４２８にて第４当り終了指定コマンドの受信がないと判定した場合には（ステップＳ４２８；Ｎｏ）、受信した背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＢの表示が指定されたか否かを判定する（ステップＳ４２９）。このとき、確変状態背景ＨＫＢの表示が指定されていなければ（ステップＳ４２９；Ｎｏ）、時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されたか否かを判定する（ステップＳ４３０）。また、ステップＳ４２９にて確変状態背景ＨＫＢの表示が指定されていれば（ステップＳ４２９；Ｙｅｓ）、ステップＳ４２７にて読み出した終了指定データに基づき、第２当り終了指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップＳ４３１）。

【０３３９】

ステップＳ４３０にて時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されたと判定した場合や（ステップＳ４３０；Ｙｅｓ）、ステップＳ４３１にて第２当り終了指定コマンドの受信があると判定した場合には（ステップＳ４３１；Ｙｅｓ）、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットする一方で、第０ビット（ビット０）をクリアして“０”（オフ）とすることにより、演出状態が第３の演出モード＃３となるように設定する（ステップＳ４３２）。なお、ステップＳ４３０にて時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されたと判定するのは、「通常」の大当り種別に対応した１５ラウンド大当り状態が

終了したことに対応して、第２当り終了指定コマンドが送信されるとともに、遊技状態が低確高ベース状態に制御される場合である。また、ステップＳ４３１にて第２当り終了指定コマンドの受信があると判定されるのは、「第４確変」の大当り種別に対応した１５ラウンド大当り状態が終了したことに対応して、第２当り終了指定コマンドが送信されるとともに、遊技状態が高確高ベース状態に制御される場合である。

【０３４０】

ステップＳ４３１にて第２当り終了指定コマンドの受信がないと判定した場合には（ステップＳ４３１；Ｎｏ）、演出モード指定バッファの第０ビット（ビット０）と第１ビット（ビット１）の双方をともに“１”（オン）にセットすることにより、演出状態が第４の演出モード＃４となるように設定する（ステップＳ４３３）。なお、ステップＳ４３１にて第２当り終了指定コマンドの受信がないと判定されるのは、「第１確変」～「第３確変」のうちいずれかの大当り種別に対応した１５ラウンド大当り状態が終了したことに対応して、第１当り終了指定コマンドが送信されるとともに、遊技状態が高確高ベース状態に制御される場合と、「突確」の大当り種別に対応した２ラウンド大当り状態が終了したことに対応して、第３当り終了指定コマンドが送信されるとともに、遊技状態が高確高ベース状態に制御される場合である。

【０３４１】

ステップＳ４３０にて時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されていないと判定した場合には（ステップＳ４３０；Ｎｏ）、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに、第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることにより、演出状態が第２の演出モード＃２となるように設定する（ステップＳ４３４）。なお、ステップＳ４３０にて時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されていないと判定するのは、「突確」の大当り種別に対応した２ラウンド大当り状態が終了した後に、遊技状態が高確低ベース状態に制御されたことに対応して、確変状態背景ＨＫＤの表示が指定された場合である。

【０３４２】

ステップＳ４３２、Ｓ４３３、Ｓ４３４の処理のいずれかを実行した後には、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられた当り終了指定バッファをクリアすることなどといった、終了指定データのクリアを行ってから（ステップＳ４３５）、背景指定時処理を終了する。

【０３４３】

ステップＳ４２８にて第４当り終了指定コマンドの受信があると判定した場合には（ステップＳ４２８；Ｙｅｓ）、小当り遊技状態の終了後における演出状態を設定するための処理を実行する。すなわち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＢの表示が指定されたか否かを判定する（図６８のステップＳ４３６）。このとき、確変状態背景ＨＫＢの表示が指定されていなければ（ステップＳ４３６；Ｎｏ）、時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されたか否かを判定する（ステップＳ４３７）。

【０３４４】

ステップＳ４３７にて時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されていないと判定した場合には（ステップＳ４３７；Ｎｏ）、確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されたか否かを判定する（ステップＳ４３８）。このとき、確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されていなければ（ステップＳ４３８；Ｎｏ）、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに、第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることにより、演出状態が第２の演出モード＃２となるように設定する（ステップＳ４３９）。ここで、ステップＳ４３８にて確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されていないと判定するのは、小当り遊技状態の終了後に、遊技状態が低確低ベース状態であることに対応して通常状態背景ＨＫＡの表示が指定された場合である。すなわち、ステップＳ４３６～Ｓ４３８の処理に代えて、受信した背景指定コマンドによって通常状態背景ＨＫＡの表示が指定されたか否かを判定するようにしてもよい。この場合、通常状態背景ＨＫＡの

表示が指定されていれば、ステップＳ４３９の処理に進み、指定されていなければ、ステップＳ４３９の処理をスキップすればよい。なお、ステップＳ４３９にて演出状態を第２の演出モード＃２となるように設定するときには、その設定前における演出状態が第１の演出モード＃１であることに対応して、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられた可変表示カウンタに、所定の初期値（例えば「０」）を設定してもよい。あるいは、ステップＳ４３９にて演出状態を第２の演出モード＃２となるように設定するときには、その設定前における演出状態に関わりなく、可変表示カウンタに所定の初期値を設定してもよい。

【０３４５】

ステップＳ４３６にて確変状態背景ＨＫＢの表示が指定されたと判定した場合や（ステップＳ４３６；Ｙｅｓ）、ステップＳ４３７にて時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されたと判定した場合（ステップＳ４３７；Ｙｅｓ）、ステップＳ４３８にて確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されたと判定した場合には（ステップＳ４３８；Ｙｅｓ）、あるいは、ステップＳ４３９の処理を実行した後には、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられた当り終了指定バッファをクリアすることなどといった、終了指定データのクリアを行ってから（ステップＳ４４０）、背景指定時処理を終了する。

【０３４６】

また、図６７のステップＳ４２６にて有効な終了指定データがないと判定した場合には（ステップＳ４２６；Ｎｏ）、受信した背景指定コマンドによって通常状態背景ＨＫＡの表示が指定されたか否かを判定する（図６９のステップＳ４４１）。このとき、通常状態背景ＨＫＡの表示が指定されていれば（ステップＳ４４１；Ｙｅｓ）、例えば演出制御バッファ設定部１９４などに記憶されている演出モード指定バッファ値を読み出す（ステップＳ４４２）。続いて、ステップＳ４４２における演出モード指定バッファの読出結果における第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるか否かを判定する（ステップＳ４４３）。

【０３４７】

ステップＳ４４３にて読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）である場合には（ステップＳ４４３；Ｙｅｓ）、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、演出モード決定用の乱数値ＳＲ１０を示す数値データを抽出する（ステップＳ４４４）。ここで、ステップＳ４４３にて読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であると判定されるのは、遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態となったことに続いて、その低確低ベース状態に対応する通常状態背景ＨＫＡの表示が指定された場合である。すなわち、遊技状態が低確高ベース状態であるときには、演出状態が第３の演出モード＃３となっている（図５（Ｂ）参照）。そして、大当り種別が「通常」に対応した大当り遊技状態の終了後に、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数の特図ゲームが実行されたときには、低確高ベース状態が終了して低確低ベース状態に制御される。その後に背景指定コマンドが送信されるときには、遊技状態が低確低ベース状態であることに対応した背景指定コマンドとなることから、ステップＳ４４１では通常状態背景ＨＫＡの表示が指定されたと判定することになる（図５（Ｂ）参照）。このとき、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）は、第３の演出モード＃３に対応した値となっていることから、ステップＳ４４３にて“１”（オン）であると判定されることになる（図４９参照）。

【０３４８】

ステップＳ４４４の処理に続いて、抽出した乱数値ＳＲ１０に基づき、図４３（Ａ）に示す演出モード決定テーブル２１０を参照することにより、乱数値ＳＲ１０が演出変更決定値データと合致するか否かを判定する（ステップＳ４４５）。このとき、乱数値ＳＲ１０が演出変更決定値データと合致すれば（ステップＳ４４５；Ｙｅｓ）、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられた可変表示カウンタに、所定の初期値（例えば「０」）を設定する（ステップＳ４４６）。そして、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに、第０ビット（ビット０）を“１”（

オン）にセットすることにより、演出状態が第２の演出モード＃２となるように設定してから（ステップＳ４４７）、背景指定時処理を終了する。

【０３４９】

ステップＳ４４３にて読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）ではない場合には（ステップＳ４４３；Ｎｏ）、その読出結果の第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であるか否かを判定する（ステップＳ４４８）。ここで、演出状態が第２の演出モード＃２となっている場合には、ステップＳ４４８にて読出結果の第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であると判定される一方で、演出状態が第１の演出モード＃１となっている場合には、ステップＳ４４８にて読出結果の第０ビット（ビット０）が“１”（オン）ではなく“０”（オフ）であると判定される（図４９参照）。

【０３５０】

そして、演出状態が第２の演出モード＃２となっていることに対応して、ステップＳ４４８にて読出結果の第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であると判定された場合には（ステップＳ４４８；Ｙｅｓ）、可変表示カウント値が所定の演出終了抽選実行値（例えば「２１」）に達したか否かの判定を行う（ステップＳ４４９）。ここで、可変表示カウント値は、飾り図柄の可変表示が開始されるとき、あるいは、飾り図柄の可変表示が終了するときに、演出状態が第２の演出モード＃２であることに対応して、１加算されるなどして更新されればよい。例えば、後述する図７２に示すステップＳ１６３の飾り図柄変動終了時処理にて、可変表示結果が「大当り」ではないと判定された場合に、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）が“０”（オフ）であるとともに第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であるか否か、すなわち、演出状態が第２の演出モード＃２となっているか否かを判定する。そして、第２の演出モード＃２であれば、可変表示カウント値を１加算して更新すればよい。他方、飾り図柄変動終了時処理にて可変表示結果が「大当り」であると判定された場合には、可変表示カウンタをクリアして、そのカウント値を「０」に初期化すればよい。

【０３５１】

ステップＳ４４９にて可変表示カウント値が演出終了抽選実行値に達した場合には（ステップＳ４４９；Ｙｅｓ）、第２の演出モード＃２を終了させるか否かを決定する抽選処理を実行する。すなわち、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、演出終了判定用の乱数値ＳＲ１１を示す数値データを抽出する（ステップＳ４５０）。そして、図４３（Ｂ）に示す演出終了判定テーブル２１１を参照することにより、ステップＳ４５０にて抽出した乱数値ＳＲ１１が演出終了判定値データと合致するか否かを判定する（ステップＳ４５１）。このとき、乱数値ＳＲ１１が演出終了判定値データと合致すれば（ステップＳ４５１；Ｙｅｓ）、可変表示カウンタをクリアして、そのカウント値を「０」に初期化する（ステップＳ４５２）。

【０３５２】

ステップＳ４４８にて読出結果の第０ビットが“１”（オン）ではない場合や（ステップＳ４４８；Ｎｏ）、ステップＳ４４９にて可変表示カウント値が演出終了抽選実行値に達していない場合（ステップＳ４４９；Ｎｏ）、あるいは、ステップＳ４５１にて乱数値ＳＲ１１が演出終了判定値データと合致しない場合には（ステップＳ４５１；Ｎｏ）、背景指定時処理を終了する。例えば、演出状態が第２の演出モード＃２である場合に、可変表示カウント値が演出終了抽選実行値に達していなければ、ステップＳ４５０、Ｓ４５１の処理、すなわち、第２の演出モード＃２を終了させるか否かを決定する抽選処理が、実行されない。その一方で、可変表示カウント値が演出終了抽選実行値に達した後には、背景指定コマンドを受信するごとにステップＳ４５０、Ｓ４５１の処理を実行して、第２の演出モード＃２を終了させるか否かの決定が行われることになる。なお、ステップＳ４５２の処理をステップＳ４５１の処理よりも先に実行するようにしてもよい。この場合には、遊技状態が低確低ベース状態であり演出状態が第２の演出モード＃２であれば、演出終了抽選実行値に対応した所定回数の特図ゲームや飾り図柄の可変表示が実行されるごとに、第２の演出モード＃２を終了させるか否かの決定が行われることになる。また、ステッ

プＳ４５０、Ｓ４５１の処理は、変動開始フラグがオンである場合に実行する一方で、変動開始フラグがオフである場合には実行しないようにしてもよい。すなわち、この実施の形態では、図５７に示すステップＳ２５０、Ｓ２５１における設定により、客待ちデモ指定コマンドが送信されることに対応して背景指定コマンドが送信される場合と、図５９に示すステップＳ２８０における設定により、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンドなどが送信されることに対応して背景指定コマンドが送信される場合とがある。そこで、特図ゲームや飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して変動開始フラグがオンとなるときには（図６５参照）、第２の演出モード＃２を終了させるか否かの決定を行う一方で、特図ゲームや飾り図柄の可変表示が開始されないときには、第２の演出モード＃２を終了させないようにしてもよい。

【０３５３】

ステップＳ４４５にて乱数値ＳＲ１０が演出終了決定値データに合致して、演出変更決定値データには合致しない場合や（ステップＳ４４５；Ｎｏ）、ステップＳ４５２の処理を実行した後には、演出モードバッファの第１ビット（ビット１）および第０ビット（ビット０）をともにクリアして“０”（オフ）にすることにより、演出状態が第１の演出モード＃１となるように設定してから（ステップＳ４５３）、背景指定時処理を終了する。また、ステップＳ４４１にて通常状態背景ＨＫＡの表示が指定されていない場合には（ステップＳ４４１；Ｎｏ）、確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されたか否かを判定する（ステップＳ４５４）。このとき、確変状態背景ＨＫＤが指定されていなければ（ステップＳ４５４；Ｎｏ）、背景指定時処理を終了する。ここで、ステップＳ４５４にて確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されていないと判定されるのは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了直後以外であって、遊技状態が高確高ベース状態であることに対応して確変状態背景ＨＫＢの表示が指定された場合、あるいは、遊技状態が低確高ベース状態であることに対応して時短状態背景ＨＫＣの表示が指定された場合である。なお、ステップＳ４５４にて確変状態背景ＨＫＤが指定されていない場合には、確変状態背景ＨＫＢと時短状態背景ＨＫＣのうち、いずれの表示が指定されたかに応じた演出状態の設定を行うようにしてもよい。例えば、確変状態背景ＨＫＢが指定された場合には、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるか否かを判定し、“１”（オン）であれば背景指定時処理を終了する一方で、“０”（オフ）であれば第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットする。また、時短状態背景ＨＫＣが指定された場合には、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットするとともに第０ビット（ビット０）をクリアして“０”（オフ）とすることにより、演出状態が第３の演出モード＃３となるように設定してから、背景指定時処理を終了する。これにより、例えば当り終了指定コマンドと停電復旧指定コマンドのいずれかを受信できなかった場合などのように、演出状態の設定に必要な処理が適切に実行されなかった場合でも、パチンコ遊技機１における遊技状態と演出状態との不整合が生じることを防止できる。

【０３５４】

ステップＳ４５４にて確変状態背景ＨＫＤの表示が指定された場合には（ステップＳ４５４；Ｙｅｓ）、演出モード指定バッファ値を読み出し（ステップＳ４５５）、その読出結果における第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるか否かを判定する（ステップＳ４５６）。このとき、読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）でなければ（ステップＳ４５６；Ｎｏ）、背景指定時処理を終了する。ここで、ステップＳ４５６にて読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）ではないと判定されるのは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了直後以外であって、遊技状態が高確低ベース状態であることに対応して演出状態が第２の演出モード＃２となっている場合である（図５（Ｂ）及び図４９参照）。

【０３５５】

ステップＳ４５６にて読出結果の第１ビットが“１”（オン）である場合には（ステップＳ４５６；Ｙｅｓ）、ステップＳ４４７に進み、演出状態が第２の演出モード＃２となるように設定を行う。ここで、ステップＳ４５６にて読出結果の第１ビット（ビット１）

が“１”（オン）であると判定されるのは、遊技状態が高確高ベース状態から高確低ベース状態となったことに続いて、その高確低ベース状態に対応する確変状態背景ＨＫＤの表示が指定された場合である。すなわち、遊技状態が高確高ベース状態であるときには、演出状態が第３の演出モード＃３または第４の演出モード＃４となっている（図５（Ｂ）参照）。このうち、大当り種別が「第４確変」に対応した大当り遊技状態の終了後には、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるとともに演出状態が第３の演出モード＃３となる。その後、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数の特図ゲームが実行されたときには、高確高ベース状態が終了して高確低ベース状態に制御される。これに続いて背景指定コマンドが送信されるときには、遊技状態が高確低ベース状態であることに対応した背景指定コマンドとなることから、ステップＳ４５４では確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されたと判定することになる。このとき、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）は、第３の演出モード＃３に対応した値となっていることから、ステップＳ４５６にて“１”（オン）であると判定されることになる（図４９参照）。

【０３５６】

図７０は、コマンド解析処理において、受信コマンドが保留記憶数通知コマンドである場合に対応して実行される保留記憶増加表示処理の一例を示すフローチャートである。この保留記憶増加表示処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、復旧フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ４７１）。このとき、復旧フラグがオフであれば（ステップＳ４７１；Ｎｏ）、第１入賞指定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ４７２）。なお、第１入賞指定フラグは、第１始動口入賞指定コマンドを受信したときに、オン状態にセットされる（図６５参照）。

【０３５７】

ステップＳ４７２にて第１入賞指定フラグがオンである場合には（ステップＳ４７２；Ｙｅｓ）、第１入賞指定フラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ４７３）、第１保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示部５Ｈにおける保留記憶表示を更新するための第１保留表示増加更新設定が行われる（ステップＳ４７４）。この第１保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部５Ｈにて非表示となっている表示部位のうちの１つを、第１始動入賞口に遊技球が進入したことによる第１始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第１保留表示増加更新設定を行った後には、保留記憶増加表示処理が終了する。

【０３５８】

ステップＳ４７２にて第１入賞指定フラグがオフである場合には（ステップＳ４７２；Ｎｏ）、第２入賞指定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ４７５）。なお、第２入賞指定フラグは、第２始動口入賞指定コマンドを受信したときに、オン状態にセットされる（図６５参照）。そして、第２入賞指定フラグがオンであれば（ステップＳ４７５；Ｙｅｓ）、第２入賞指定フラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップＳ４７６）、第２保留記憶数の増加に対応して始動入賞記憶表示部５Ｈにおける保留記憶表示を更新するための第２保留表示増加更新設定が行われる（ステップＳ４７７）。この第２保留表示増加更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部５Ｈにて非表示となっている表示部位のうちの１つを、第２始動入賞口に遊技球が進入したことによる第２始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定が行われる。こうした第２保留表示増加更新設定を行った後には、保留記憶増加表示処理が終了する。

【０３５９】

ステップＳ４７１にて復旧フラグがオンである場合や（ステップＳ４７１；Ｙｅｓ）、ステップＳ４７５にて第２入賞指定フラグがオフである場合には（ステップＳ４７５；Ｎｏ）、始動口入賞指定がないときに対応して始動入賞記憶表示部５Ｈにおける保留記憶表示を更新するための始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われる（ステップＳ４７８）。この始動口入賞指定なし時表示更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部５Ｈにて保留記憶数通知コマンドで通知された保留データの総記憶数である合計保留記憶数に対応した個数の表示部位を、全て灰色表示とするための表示設定が行われる。こうした始動口入賞

指定なし時表示更新設定を行った後には、保留記憶増加表示処理が終了する。ここで、ステップＳ４７１にて復旧フラグがオンであると判定されるのは、図５１に示すステップＳ３８の設定により主基板１１から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信した場合である。すなわち、図５１に示すステップＳ３２の設定により主基板１１から伝送された停電復旧指定コマンドを受信したときには、復旧フラグがオン状態にセットされる（図６５参照）。そして、この停電復旧指定コマンドに対応して伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときには、ステップＳ４７１にて復旧フラグがオンであると判定されることになる。

【０３６０】

このように、ステップＳ４７４では第１保留表示増加更新設定が行われ、ステップＳ４７７では第２保留表示増加更新設定が行われることで、主基板１１から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第１始動口入賞指定コマンドと第２始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できていれば、例えば図７１（Ａ）に示すように、始動入賞記憶表示部５Ｈにて、第１始動条件の成立に基づく第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶数である第１保留記憶数と、第２始動条件の成立に基づく第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの記憶数である第２保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。

【０３６１】

他方、ステップＳ４７８では始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われることで、主基板１１から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、復旧フラグがオンであることや、始動口入賞指定コマンドとなる第１始動口入賞指定コマンドと第２始動口入賞指定コマンドをいずれも受信していないと判定されたことに基づいて、始動入賞記憶表示部５Ｈにおける保留記憶表示の表示態様を、所定の表示態様に変更し、例えば図７１（Ｂ）に示すような灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第１保留記憶数や第２保留記憶数は特定できないように表示させることができる。その後、主基板１１から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドを正常に受信できていれば、ステップＳ４７４、Ｓ４７７の処理のいずれかが実行されることにより、灰色表示となっている表示部位での表示態様は維持したまま、受信した始動口入賞指定コマンドに対応した新たな表示を加えることができる。一例として、図７１（Ｂ）に示すような保留記憶表示が行われているときに、第１始動口入賞指定コマンドを正常に受信してから保留記憶数通知コマンドを受信した場合には、ステップＳ４７４にて第１保留表示増加更新設定が行われることにより、図７１（Ｃ）に示すように、第１始動入賞口への入賞に対応した青色表示が加えられることになる。

【０３６２】

図７２は、図６４のステップＳ４０６にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１６０～Ｓ１６６の処理のいずれかを選択して実行する。

【０３６３】

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

【０３６４】

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、飾り図柄や色図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、特定演出パターン、サブ予告パターン等を決定し、その決定結果に基づいて図柄変動制御パターンやサブ予告演出制御パターン等の演出制御パターンを設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“２”に更新される。

【０３６５】

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サブ予告演出制御パターン等の演出制御パターンから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。一例として、ステップＳ１６１の飾り図柄変動設定処理にて予告演出制御パターンとしてサブ予告ＣＹＰ３－１－１、サブ予告ＣＹＰ３－２－１、サブ予告ＣＹＰ３－３－１のいずれかがセットされた場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５に含まれる所定の入力ポートを介して操作ボタン３０から伝送される操作検出信号をチェックして、サブ予告演出を実行可能な所定期間内にて操作検出信号がオン状態となったか否かの判定を行う。このとき、操作検出信号がオン状態となれば、例えばサブ予告ＣＹＰ３－１－１をサブ予告ＣＹＰ３－１－２に切り替え、サブ予告ＣＹＰ３－２－１をサブ予告ＣＹＰ３－２－２に切り替え、サブ予告ＣＹＰ３－３－１をサブ予告ＣＹＰ３－３－２に切り替えることなどにより、サブ予告演出における演出動作を変化させる。なお、操作検出信号がオン状態となる以前に用いられるサブ予告ＣＹＰ３－１－１、サブ予告ＣＹＰ３－２－１、サブ予告ＣＹＰ３－３－１の予告演出制御パターンは、画像表示装置５の表示領域に何らかの演出画像（例えば操作ボタン３０の操作を促す画像など）を表示させるものであってもよいし、演出画像を表示させないものであってもよい。ここで、サブ予告ＣＹＰ３－１－１、サブ予告ＣＹＰ３－２－１、サブ予告ＣＹＰ３－３－１の予告演出制御パターンが画像表示装置５の表示領域に演出画像を表示させる場合には、各予告演出制御パターンで共通の演出画像を表示させてもよいし、互いに異なる演出画像を表示させてもよい。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板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停止表示させる。このときには、演出プロセスフラグの値が“３”に更新される。

【０３６６】

ステップＳ１６３の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板１１から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスフラグの値が“４”に更新される。その一方で、当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「小当り」である場合には、演出プロセスフラグの値が“５”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０３６７】

ステップＳ１６４の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演

出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、音声制御基板１３に対する効果音信号の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板１１から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０３６８】

ステップＳ１６５の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応して演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、音声制御基板１３に対する効果音信号の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。一例として、ステップＳ１６５の小当り制御中演出処理では、図４７に示す当り開始ＣＳＴ２－２、当り制御中ＣＲＥ１－２の演出制御パターンを順次に使用する演出制御パターンとして選択して、各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、演出動作を制御するための各種設定などを行うようにすればよい。こうした設定によって実行される演出動作は、大当り種別が「突確」となった場合にも実行されることがある突確・小当り共通の演出動作であればよい。そして、例えば主基板１１から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０３６９】

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

【０３７０】

図７３及び図７４は、図７２のステップＳ１６１にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（図７３のステップＳ５０１）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５０２）。

【０３７１】

ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５０２；Ｙｅｓ）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５０３）。一例として、ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチＰＡ１－７の変動パターンであれば（図７参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定する。

【０３７２】
ステップＳ５０３にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５０３；Ｙｅｓ）、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０４）。一例として、ステップＳ５０４の処理では、図２７（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを参照することにより、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ１－５、ＦＺ１－６の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【０３７３】
ステップＳ５０３にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５０３；Ｎｏ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０５）。一例として、ステップＳ５０５の処理では、まず、図２７（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄を決定する。次に、図２７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－２を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを参照することにより、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せに基づき、図２８に示すような左右出目判定テーブル１６１を参照することにより、左右出目タイプＤＣ１－１が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図２７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３と、左右出目タイプＤＣ１－１とに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することにより、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる飾り図柄を決定する。

【０３７４】
こうして、ステップＳ５０５の処理では、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃや、左右出目判定テーブル１６１を参照して、左中右最終停止図柄ＦＺ１－１～ＦＺ１－３となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図３（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や、図３（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、図３（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、図２９に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【０３７５】
ステップＳ５０２にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５０２；Ｎｏ）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５０６）。一例として、ステップＳ５０６の処理では、まず、図３０（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１

６２Ａを参照することにより、左最終停止図柄ＦＺ２－１と右最終停止図柄ＦＺ２－２となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図３０（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを参照することにより、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる飾り図柄と中最終停止図柄ＦＺ２－３となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる飾り図柄が決定される。

【０３７６】

このように、ステップＳ５０６の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示部５Ｃ以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示部５Ｃにおける中最終停止図柄ＦＺ２－３となる飾り図柄と、左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄ＦＺ２－３となる飾り図柄が決定される。

【０３７７】

ステップＳ５０１にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、可変表示結果が「小当り」であること、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」であることのうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（図７４のステップＳ５０７）。このとき、可変表示結果が「小当り」である場合、もしくは、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合には（ステップＳ５０７；Ｙｅｓ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０８）。ここで、図８に示すように、特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とすることを指定している。そのため、ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップＳ５０８；Ｙｅｓ）、図７３に示すステップＳ５０３の処理に進み、ステップＳ５０４、Ｓ５０５の処理のいずれかにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。なお、ステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、図７３に示すステップＳ５０３の処理にて、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊ＰＧ１－４の変動パターンであれば（図８を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定されることになる。

【０３７８】

図７４のステップＳ５０８にて特殊ＰＧ１－１～特殊ＰＧ１－４の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ５０８；Ｎｏ）、指定された変動パターンが特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５０９）。ここで、図８に示すように、特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に「ノーマル」のリーチ演出を行うことを指定している。そのため、ステップＳ５０９にて特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップＳ５０９；Ｙｅｓ）、図７３に示すステップＳ５０６の処理に進み、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。

【０３７９】

図７４のステップＳ５０９にて特殊ＰＧ２－１～特殊ＰＧ２－３の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップＳ５０９；Ｎｏ）、指定された変動パターンが特殊

ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３の変動パターンのいずれかとなる。ここで、図８に示すように、特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３の変動パターンはいずれも、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとすることを指定している。こうした特殊ＰＧ３－１～特殊ＰＧ３－３の変動パターンのいずれかが指定されたことに対応して、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１０）。一例として、ステップＳ５１０の処理では、図３１（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを参照することにより、突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【０３８０】

ステップＳ５０７にて可変表示結果が「小当り」ではなく、大当り種別が「突確」でもない場合には（ステップＳ５０７；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「第１確変」と「第２確変」のうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップＳ５１１）。このとき、大当り種別が「第１確変」と「第２確変」以外である場合には（ステップＳ５１１；Ｎｏ）、通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１２）。すなわち、大当り種別が「通常」、「第３確変」及び「第４確変」のうちいずれかである場合には、通常大当り組合せを構成する確定飾り図柄を決定する。一例として、ステップＳ５１２の処理では、図３１（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【０３８１】

ステップＳ５１１にて大当り種別が「第１確変」と「第２確変」のいずれかである場合には（ステップＳ５１１；Ｙｅｓ）、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５１３）。一例として、ステップＳ５１３の処理では、図３１（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【０３８２】

図７３のステップＳ５０４、Ｓ５０５、Ｓ５０６の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図７４のステップＳ５１０、Ｓ５１２、Ｓ５１３の処理のいずれかを実行した後には、特定演出設定処理を実行する（図７３のステップＳ５１４）。図７５は、ステップＳ５１４にて実行される特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この特定演出設定処理では、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが特定演出のない変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５５１）。このとき、特定演出のない変動パターンであれば（ステップＳ５５１；Ｙｅｓ）、そのまま特定演出設定処理を終了する。

【０３８３】

ステップＳ５５１にて特定演出のある変動パターンと判定された場合には（ステップＳ５５１；Ｎｏ）、その特定演出が「滑り」、「擬似連」、「メイン予告」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する（ステップＳ５５２）。このとき、「滑り」、「擬似連」、「メイン予告」の特定演出のいずれかであれば、その特定演出に応じた特定演出パターン決定テーブルを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５５３）。一例として、「滑り」の特定演出である場合には図３２（Ａ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ａをセットし、「擬似連」の特定演出である場合には図３２（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂをセットし、「メイン予告」の特定演出である場合には図３２（Ｃ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃをセットする。

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

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

ップＳ５５４の処理では、非リーチＰＡ１－６の変動パターンである場合に、前回演出バッファ値を読み出して図３２（Ｃ）に示すような特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃを用いた判定を行うことで、前回演出バッファ値として記憶されている演出動作の種類と同一種類の演出動作は実行しないように、特定演出パターンの決定を行うことができる。

【０３８７】

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

【０３８８】

ステップＳ５５８の処理では、一例として、「滑り」の特定演出である場合に、ステップＳ５５４にて決定された特定演出パターンに基づき、図３４（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従い、仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄのいずれかを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３に基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ～１６６Ｄのいずれかを参照することにより、右仮停止図柄ＫＺ１－１、左仮停止図柄ＫＺ１－２、右仮停止図柄１－３、左仮停止図柄ＫＺ１－４のいずれかとなる飾り図柄を決定する。

【０３８９】

他の一例として、「擬似連」の特定演出である場合には、まず、ステップＳ５５４にて決定された特定演出パターンに基づき、擬似連変動の実行回数を定数Ｍにセットする。例えば、擬似連ＴＰ２－１の特定演出パターンである場合には、定数Ｍを「１」に設定し、擬似連ＴＰ２－２の特定演出パターンである場合には、定数Ｍを「２」に設定し、擬似連ＴＰ２－３の特定演出パターンである場合には定数Ｍを「３」に設定する。このときには、決定した仮停止図柄の組合せ数を示す変数Ｎを「０」に設定しておく。また、変動パターンが非リーチＰＡ１－５である場合には、図３５（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａを使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンがスーパーＰＡ３－４、スーパーＰＡ３－８、スーパーＰＡ４－４、スーパーＰＡ４－８、スーパーＰＢ３－４、スーパーＰＢ４－４、スーパーＰＢ５－４、スーパーＰＦ１－１、特殊ＰＧ１－３のいずれかである場合には、図３５（Ｂ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－１を示す数値データに基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル１６７Ａと仮停止図柄決定テーブル１６７Ｂのいずれかを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否かを判定する。

【０３９０】

こうして更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５８の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、図３５（Ｃ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値Ｓ

Ｒ４－２を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｃを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否かを判定する。

【０３９１】

こうして更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、ステップＳ５５８の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、図３５（Ｄ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ４－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－３を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル１６７Ｄを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定する。こうして左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定した後には、ステップＳ５５８の処理を終了する。

【０３９２】

さらに他の一例として、「発展チャンス目」の特定演出である場合には、図３７に示す仮停止図柄決定テーブル１６８を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ３に基づき、仮停止図柄決定テーブル１６８を参照することにより、発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８のいずれかとなる左中右仮停止図柄ＫＺ６－１、ＫＺ６－２、ＫＺ６－３の組合せを決定する。

【０３９３】

図７３に示すステップＳ５１４にて以上のような特定演出設定処理を実行した後には、変動中昇格演出設定処理を実行する（ステップＳ５１５）。図７６は、ステップＳ５１５にて実行される変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この変動中昇格演出設定処理では、まず、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する（ステップＳ５７１）。このとき、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当しなければ（ステップＳ５７１；Ｎｏ）、そのまま変動中昇格演出設定処理を終了する。

【０３９４】

ステップＳ５７１にて、可変表示結果が「大当り」であり、なおかつ、大当り種別が「突確」以外である場合に該当すると判定されたときには（ステップＳ５７１；Ｙｅｓ）、図３３（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５７２）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５を示す数値データを抽出する（ステップＳ５７３）。そして、ステップＳ５７３にて抽出した乱数値ＳＲ５を示す数値データに基づき、ステップＳ５７２にてセットした変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを参照することにより、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、変動中昇格演出の有無を決定する（ステップＳ５７４）。このとき、変動中昇格演出なしと決定された場合には（ステップＳ５７５；Ｎｏ）、変動中昇格演出設定処理を終了する。

【０３９５】

これに対して、ステップＳ５７４にて変動中昇格演出ありと決定された場合には（ステップＳ５７５；Ｙｅｓ）、変動中昇格演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップＳ５７６）、変動中昇格演出設定処理を終了する。ステップＳ５７６の処理では、一例として、図３８に示す仮停止図柄決定テーブル１６９を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データを抽

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

【０３９６】

図７３に示すステップＳ５１５にて以上のような変動中昇格演出設定処理を実行した後には、サブ予告設定処理を実行する（ステップＳ５１６）。図７７は、ステップＳ５１６にて実行されるサブ予告設定処理の一例を示すフローチャートである。このサブ予告設定処理では、まず、図３９に示すサブ予告パターン種別決定テーブル１７０を、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５９１）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、サブ予告パターン種別決定用の乱数値ＳＲ７を示す数値データを抽出する（ステップＳ５９２）。そして、ステップＳ５９２にて抽出した乱数値ＳＲ７を示す数値データに基づき、予告パターン種別決定テーブル１７０を参照することにより、変動パターンに応じて、予告なし、あるいは、予告ＣＹ１～予告ＣＹ３のサブ予告パターン種別のいずれかに決定する（ステップＳ５９３）。このとき、予告なしと決定されれば（ステップＳ５９４；Ｙｅｓ）、サブ予告設定処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ５９３にて予告ＣＹ１～予告ＣＹ３のサブ予告パターン種別のいずれかに決定された場合には（ステップＳ５９４；Ｎｏ）、決定されたサブ予告パターン種別に応じて、図４０に示すサブ予告パターン決定テーブル１７１Ａと、図４１に示すサブ予告パターン決定テーブル１７１Ｂと、図４２に示すサブ予告パターン決定テーブル１７１Ｃとのうち、いずれかを使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ５９５）。すなわち、ステップＳ５９３にて予告ＣＹ１のサブ予告パターン種別に決定された場合にはサブ予告パターン決定テーブル１７１Ａをセットし、予告ＣＹ２のサブ予告パターン種別に決定された場合にはサブ予告パターン決定テーブル１７１Ｂをセットし、予告ＣＹ３のサブ予告パターン種別に決定された場合にはサブ予告パターン決定テーブル１７１Ｃをセットする。その後、サブ予告パターンを複数種類のいずれかに決定してから（ステップＳ５９６）、サブ予告設定処理を終了する。

【０３９８】

ステップＳ５９６の処理では、一例として、サブ予告パターン種別がサブ予告ＣＹ１に決定された場合に、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ８－１を示す数値データに基づき、ステップＳ５９５にてセットしたサブ予告パターン決定テーブル１７１Ａを参照することにより、サブ予告なし、あるいは、サブ予告ＹＰ１－１～サブ予告ＹＰ１－４のサブ予告パターンのいずれかに決定する。

【０３９９】

他の一例として、サブ予告パターン種別がサブ予告ＣＹ２に決定された場合には、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ８－２を示す数値データに基づき、ステップＳ５９５にてセットしたサブ予告パターン決定テーブル１７１Ｂを参照することにより、サブ予告なし、あるいは、サブ予告ＹＰ２－１～サブ予告ＹＰ２－４のサブ予告パターンのいずれかに決定する。

【０４００】

さらに他の一例として、サブ予告パターン種別がサブ予告ＣＹ３に決定された場合には、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３サブ予告パターン決定用の乱数値ＳＲ８－３を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ８－３を示す数値データに基づき、ステップＳ５９５にてセットしたサブ予告パターン決定テーブル１７１Ｃを参照することにより、サブ予告なし、あるいは、サブ

予告ＹＰ３－１～サブ予告ＹＰ３－３のサブ予告パターンのいずれかに決定する。

【０４０１】

図７３に示すステップＳ５１６にて以上のような予告演出設定処理を実行した後には、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ５１７）。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出モード指定バッファ値を読み取ることなどにより、パチンコ遊技機１における演出状態が第１～第４の演出モード＃１～＃４のうち、いずれの演出モードとなっているかを特定する。そして、このとき特定された演出モードに対応して、図４４に示す演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄのうちのいずれかを、使用テーブルとして選択する。その後、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンや、図７５に示すステップＳ５５４にて決定された特定演出パターン、図７６に示すステップＳ５７４にて決定された変動中昇格演出の有無などに対応して、図４５に示す図柄変動制御パターンテーブル１８０に格納された複数種類の図柄変動制御パターンのいずれかを、使用パターンとして選択してセットする。このとき図柄変動制御パターンの選択が行われる図柄変動制御パターンテーブル１８０は、演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄのうちで、使用テーブルとして選択されたものに含まれている。また、例えば図７７に示すステップＳ５９６にて決定されたサブ予告パターンに対応して、図４６に示すサブ予告演出制御パターンテーブル１８１に格納された複数種類の予告演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとして選択してセットする。このとき予告演出制御パターンの選択が行われるサブ予告演出制御パターンテーブル１８１は、演出制御パターンテーブル２３０Ａ～２３０Ｄのうちで、使用テーブルとして選択されたものに含まれている。

【０４０２】

ステップＳ５１７の処理に続いて、例えばステップＳ５１７にてセットした図柄変動制御パターンに示される演出制御プロセスタイマ設定値に対応して、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５１８）。そして、例えば図柄変動制御パターンに含まれる演出表示制御データに対応した表示制御指令を表示制御部１２３に供給することなどにより、画像表示装置５の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動を開始させるとともに、「左」及び「右」の色図柄表示部５Ａ、５Ｂのいずれかにて色図柄の変動を開始させるといった、画像表示装置５における各種図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５１９）。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ５２０）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【０４０３】

なお、飾り図柄変動設定処理では、例えばステップＳ５１９の処理が実行されるより前に、確定色図柄を決定する処理が実行されてもよい。このときには、主基板１１から第１変動開始コマンドと第２変動開始コマンドのいずれが伝送されたかに応じて、「左」及び「右」の色図柄表示部５Ａ、５Ｂのいずれか一方における確定色図柄を決定する。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応じて、「左」の色図柄表示部５Ａにおける確定色図柄を決定する場合には「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」のいずれかの色図柄に決定し、「右」の色図柄表示部５Ｂにおける確定色図柄を決定する場合には「赤色」及び「青色」のいずれかの色図柄に決定すればよい。

【０４０４】

図７８は、図７２のステップＳ１６４にて実行される大当り制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。この大当り制御中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、主基板１１から伝送される当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ６０１）。このとき、当り終了指定コマンドの受信があれば（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、大当り遊技状態に対応して行われる大当り中演出を終了するための設定を行い（ステップＳ６０２）、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した“６”に更新してから（ステップＳ６０３）、大当り制御中演出処理を終了する。一例として、ステップＳ６０２の処理では、表示制御部１２３に対して所定の表示制御指

令を供給することや、所定の効果音信号を音声制御基板１３に対して伝送すること、所定の電飾信号をランプ制御基板１４に対して伝送することなどにより、大当り中演出となる演出動作を終了させる制御が行われるようにすればよい。

【０４０５】

ステップＳ６０１にて当り終了指定コマンドの受信がない場合には（ステップＳ６０１；Ｎｏ）、演出制御フラグ設定部１９１に設けられた昇格演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ６０４）。ここで、昇格演出中フラグは、後述するステップＳ６１２の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップＳ６１６の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。なお、ステップＳ６０２の処理が実行されるときにも、昇格演出中フラグがクリアされてオフ状態となるようにしてもよい。

【０４０６】

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

【０４０７】

ステップＳ６０５にて大当り中昇格演出の実行タイミングであると判定された場合には（ステップＳ６０５；Ｙｅｓ）、図３３（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップＳ６０６）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ５を示す数値データを抽出する（ステップＳ６０７）。そして、ステップＳ６０７にて抽出した乱数値ＳＲ５を示す数値データに基づき、大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂを参照することにより、大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれであるかに応じて、大当り中昇格演出の有無の決定や、大当り中昇格演出ありの場合に大当り中昇格成功演出とするか大当り中昇格失敗演出とするかの決定といった、大当り中昇格演出の実行に関する決定を行う（ステップＳ６０８）。

【０４０８】

ステップＳ６０５にて大当り中昇格演出の実行タイミングではないと判定された場合や（ステップＳ６０５；Ｎｏ）、ステップＳ６０８にて大当り中昇格演出を実行しないことが決定された場合には（ステップＳ６０９；Ｙｅｓ）、大当り遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数に応じた大当り中演出となる演出動作を実行するための設定を行う（ステップＳ６１０）。一例として、ステップＳ６１０の処理では、主基板１１から伝送された１５ラウンド大当り用や突確・小当り用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当り遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを図４７に示す各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、表示制御指令を表示制御部１２３に供給すること、効果音信号を音声制御基板１３に対して伝送すること、電飾信号をランプ制御基板１４に対して伝送することなどにより、大当り中演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップＳ６１０の処理を実行した後に、大当り制御中演出処理を終了する。

【０４０９】

なお、ステップＳ６１０の処理において、主基板１１から突確・小当り用の大入賞口開放中指定コマンドが伝送されたことに対応した設定を行う場合には、大当り遊技状態となる直前に実行された飾り図柄の可変表示における変動パターンが分類される変動パターン種別に応じて、異なる演出動作を実行するための設定が行われてもよい。一例として、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別といった、大当り種別が「突確」となる場合と可変表示結果が「小当り」となる場合で共通の変動パターン種

別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われた後に２ラウンド大当り状態に制御された場合には、図４７に示す当り開始ＣＳＴ２－２、当り制御中ＣＲＥ１－２の演出制御パターンを順次に使用する演出制御パターンとして選択して読み出し、それらの演出制御パターンに従った演出動作の設定を行う。これに対して、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示が行われた後に２ラウンド大当り状態に制御された場合には、図４７に示す当り開始ＣＳＴ２－１、当り制御中ＣＲＥ１－１の演出制御パターンを順次に使用する演出制御パターンとして選択して読み出し、それらの演出制御パターンに従った演出動作の設定を行う。

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

図７９は、図７２のステップＳ１６６にて実行されるエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。このエンディング演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、演出制御フラグ設定部１９１に設けられたエンディング演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ６３１）。ここで、エンディング演出中フラグは、後述するステップＳ６３８の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップＳ６４１の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。

【０４１４】

ステップＳ６３１にてエンディング演出中フラグがオフである場合には（ステップＳ６

３１；Ｎｏ）、例えば主基板１１から伝送された当り終了指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、大当り種別が「通常」と「第４確変」のいずれかであるか、あるいは、それ以外の大当り種別や小当り種別であるかを判定する（ステップＳ６３２）。このとき、「通常」や「第４確変」以外の大当り種別や小当り種別であれば（ステップＳ６３２；Ｎｏ）、大当り種別が「第３確変」であるか否かを判定する（ステップＳ６３３）。そして、大当り種別が「第３確変」である場合には（ステップＳ６３３；Ｙｅｓ）、例えば演出制御バッファ設定部１９４に記憶されている報知内容バッファ値などから、昇格成功演出を実行済みであるか否かを判定する（ステップＳ６３４）。一例として、報知内容バッファ値が「１」である場合には大当り中昇格成功演出が実行されたと判定し、報知内容バッファ値が「０」である場合には大当り中昇格成功演出が実行されていないと判定すればよい。

【０４１５】

ステップＳ６３３にて大当り種別が「第３確変」以外であると判定された場合や（ステップＳ６３３；Ｎｏ）、ステップＳ６３４にて昇格成功演出が実行済みであると判定された場合には（ステップＳ６３４；Ｙｅｓ）、所定の無昇格エンディング演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップＳ６３５）。一例として、ステップＳ６３５の処理では、演出制御バッファ設定部１９４に設けられた当り開始指定バッファに格納されている開始指定データ（図６５参照）を読み取ることなどにより、１５回開放遊技と２回開放遊技のいずれが実行されたかを判定する（図５（Ｃ）参照）。そして、実行された開放遊技の判定結果に応じて、昇格演出を実行しない演出制御パターンを図４７に示す各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。他の一例として、ステップＳ６３５の処理では、演出制御バッファ設定部１９４に設けられた当り終了指定バッファに格納されている終了指定データ（図６５参照）を読み取ることなどにより、当り終了指定コマンドによる通知内容を特定する（図５（Ｄ）参照）。そして、特定された通知内容に応じて、昇格演出を実行しない演出制御パターンを図４７に示す各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。

【０４１６】

ステップＳ６３４にて昇格成功演出が実行済みではないと判定された場合には（ステップＳ６３４；Ｎｏ）、エンディング昇格成功演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップＳ６３６）。一例として、ステップＳ６３６の処理では、「第３確変」の大当り種別に対応した１５ラウンド大当り状態が終了することに応じて、昇格成功演出を実行するための演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。

【０４１７】

ステップＳ６３２にて大当り種別が「通常」と「第４確変」のいずれかであると判定された場合には（ステップＳ６３２；Ｙｅｓ）、エンディング昇格失敗演出となる演出動作を開始するための設定を行う（ステップＳ６３７）。一例として、ステップＳ６３７の処理では、「通常」や「第４確変」の大当り種別に対応した１５ラウンド大当り状態が終了することに応じて、昇格失敗演出を実行するための演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。

【０４１８】

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

【０４１９】

そして、ステップＳ６３１にてエンディング演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップＳ６３１；Ｙｅｓ）、例えば演出制御プロセスタイマ値と演出制御パターンに示される演出終了判定値とが合致するか否かなどに応じて、エンディング演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ６３９）。なお、ここでのエンディ

ング演出は、無昇格エンディング演出、エンディング昇格成功演出、エンディング昇格失敗演出を含めた、大当り遊技状態の終了に対応して実行される演出動作のことである。

【０４２０】

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

【０４２１】

次に、本実施例における具体的な動作の一例について説明する。図８０は、大当り遊技状態の終了後におけるパチンコ遊技機１の遊技状態と演出状態に関する遷移を示す説明図である。図８０に示すように、大当り遊技状態の終了後には、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される当り終了指定コマンドや、背景指定コマンドによって表示が指定された背景に対応して、様々な遊技状態や演出状態に制御されることになる。なお、大当り遊技状態が終了するときには、例えば図５４に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理にて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場合などに、第１～第３当り終了指定コマンドのうちいずれかを送信するための設定が行われる。その後、図５２に示すステップＳ５８のコマンド制御処理が実行されることで、主基板１１から演出制御基板１２に対して当り終了指定コマンドが伝送される。また、大当り遊技状態が終了した後、第１始動条件と第２始動条件がいずれも成立していない場合には、図５７に示すステップＳ２３１にて合計保留記憶数カウント値が「０」であると判定されたことに対応して、ステップＳ２５１にて背景指定コマンドを送信するための設定が行われる。その後、図５２に示すステップＳ５８のコマンド制御処理が実行されることで、主基板１１から演出制御基板１２に対して背景指定コマンドが伝送される。これに対して、大当り遊技状態が終了した後、第１始動条件と第２始動条件の少なくともいずれか一方が成立している場合には、図５７に示すステップＳ２４８にて特図プロセスフラグが“１”に更新された後、図５９に示すステップＳ２８０において、背景指定コマンドを送信するための設定が行われる。その後、図５２に示すステップＳ５８のコマンド制御処理が実行されることで、主基板１１から演出制御基板１２に対して背景指定コマンドが伝送される。

【０４２２】

そして、大当り遊技状態の終了に続いて伝送された背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＢの表示が指定された場合には、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データありの判定、および、ステップＳ４２９における背景ＨＫＢ指定の判定に対応して（第４当り終了指定コマンドは小当り遊技状態の終了時に伝送され（図５（Ｄ）参照）、大当り遊技状態の終了時には伝送されない）、第２当り終了指定コマンドを受信したか否かの判定が行われる（ステップＳ４３１）。このとき、大当り遊技状態の終了に対応して第２当り終了指定コマンドが伝送されていれば（ステップＳ４３１；Ｙｅｓ）、ステップＳ４３２にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットするとともに第０ビット（ビット０）をクリアして“０”（オフ）とすることで、演出状態を第３の演出モード＃３とする設定を行う。ここで、大当り種別が「第４確変」に

対応した大当り遊技状態が終了する場合には、図５４に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理にて第２当り終了指定コマンドを送信するための設定が行われる。その後、遊技状態が高確高ベース状態に制御されたことに対応して、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。こうして、大当り種別が「第４確変」に対応した大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高確高ベース状態となる場合には、演出状態が第３の演出モード＃３となる（図８０に示す「大当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＢ指定」及び「第２当り終了指定」に対応した状態遷移）。

【０４２３】

大当り種別が「第４確変」に対応した大当り遊技状態が終了するときには、大当り種別バッファ値が「０４」であることに基づき、図６１に示すステップＳ３２６にて、特図ゲームカウンタの初期値設定が行われる。その後、図６０に示すステップＳ３０７の処理が実行されるごとに、特図ゲームカウント値が更新され、ステップＳ３０８にて更新後の特図ゲームカウント値が有利開放終了判定値に達したと判定された場合には、ステップＳ３０９にて遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）がクリアされて“０”（オフ）となることにより、高確高ベース状態における有利開放制御や時短制御を終了する設定が行われ、遊技状態が高確低ベース状態となる。これに続いて、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、確変状態背景ＨＫＤの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。このときには、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データなしの判定、および、図６９に示すステップＳ４５４における背景ＨＫＤ指定の判定、および、ステップＳ４５６における読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるとの判定に対応して、ステップＳ４４７にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることで、演出状態を第２の演出モード＃２とする設定を行う。こうして、遊技状態が高確高ベース状態から高確低ベース状態となる場合には、演出状態が第３の演出モード＃３から第２の演出モード＃２となる（図８０に示す「演出モード＃３」及び「高確高ベース状態」から「背景ＨＫＤ指定」に対応した状態遷移）。

【０４２４】

この後、可変表示結果が「大当り」となるときの大当り種別が「突確」以外となることにより図６０に示すステップＳ２９６の処理が実行されるまでは、遊技状態指定バッファがクリアされることがない。また、可変表示結果が「大当り」となるときの大当り種別が「突確」となる場合には、図６１に示すステップＳ３２７にて遊技状態指定バッファの第１ビット（ビット１）が“１”（オン）にセットされるだけであり、高確低ベース状態であれば遊技状態が変更されない。そのため、遊技状態が高確低ベース状態となった後に、可変表示結果が「大当り」となるときの大当り種別が「突確」以外であることに対応して１５ラウンド大当り状態となるまでは、遊技状態が高確低ベースに維持される。このときには、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、確変状態背景ＨＫＤの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。そうすると、図６９に示すステップＳ４４１では背景ＨＫＡ指定ではないと判定されることから、ステップＳ４４８～Ｓ４５３の処理が実行されることがない。こうして、遊技状態が高確高ベース状態から高確低ベース状態となることに対応して演出状態が第３の演出モード＃３から第２の演出モード＃２となった後に、可変表示結果が「大当り」となるときの大当り種別が「突確」以外となるまでは、継続して第２の演出モード＃２となる。

【０４２５】

また、ステップＳ４３１にて大当り遊技状態の終了に対応して第２当り終了指定コマンドが伝送されていないと判定された場合には（ステップＳ４３１；Ｎｏ）、ステップＳ４３３にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方をともに“１”（オン）とすることで、演出状態を第４の演出モード＃４とする設定を行う。ここで、大当り種別が「第１確変」～「第３確変」のうちいずれかであることに

対応した大当り遊技状態が終了する場合には、図５４に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理にて第１当り終了指定コマンドを送信するための設定が行われる。また、大当り種別が「突確」に対応した大当り遊技状態が終了する場合には、図５４に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理にて第３当り終了指定コマンドを送信するための設定が行われる。その後、遊技状態が高確高ベース状態に制御された場合には、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。こうして、大当り種別が「第１確変」～「第３確変」、「突確」のうちいずれかであることに対応した大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高確高ベース状態となる場合には、演出状態が第４の演出モード＃４となる（図８０に示す「大当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＢ指定」及び「第１／第３当り終了指定」に対応した状態遷移）。この後、可変表示結果が「大当り」となるときの大当り種別が「突確」以外となることにより図６０に示すステップＳ２９６の処理が実行されるまでは、遊技状態バッファがクリアされることがなく、遊技状態が高確高ベース状態に維持される。このときには、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。そうすると、図６９に示すステップＳ４４１では背景ＨＫＡ指定ではないと判定されることなどから、可変表示結果が「大当り」となるときの大当り種別が「突確」以外となるまでは、継続して第４の演出モード＃４となる。

【０４２６】

大当り遊技状態の終了に続いて伝送された背景指定コマンドによって時短状態背景ＨＫＣの表示が指定された場合には、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データありの判定、および、ステップＳ４３０における背景ＨＫＣ指定の判定に対応して、ステップＳ４３２にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットするとともに第０ビット（ビット０）をクリアして“０”（オフ）とすることで、演出状態を第３の演出モード＃３とする設定を行う。ここで、大当り種別が「通常」に対応した大当り遊技状態が終了する場合には、図５４に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理にて第２当り終了指定コマンドを送信するための設定が行われる。その後、遊技状態が低確高ベース状態に制御されたことに対応して、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、時短状態背景ＨＫＣの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。こうして、大当り種別が「通常」に対応した大当り遊技状態の終了後に遊技状態が低確高ベース状態となる場合には、演出状態が第３の演出モード＃３となる（図８０に示す「大当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＣ指定」に対応した状態遷移）。

【０４２７】

大当り種別が「通常」に対応した大当り遊技状態が終了するときには、大当り種別バッファ値が「００」であることに基づき、図６１に示すステップＳ３２６にて、特図ゲームカウンタの初期値設定が行われる。その後、図６０に示すステップＳ３０７の処理が実行されるごとに、特図ゲームカウント値が更新され、ステップＳ３０８にて更新後の特図ゲームカウント値が有利開放終了判定値に達したと判定された場合には、ステップＳ３０９にて遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）がクリアされて“０”（オフ）となることにより、低確高ベース状態における有利開放制御や時短制御を終了する設定が行われ、遊技状態が低確低ベース状態となる。これに続いて、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、通常状態背景ＨＫＡの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。このときには、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データなしの判定、および、図６９に示すステップＳ４４１における背景ＨＫＡ指定の判定、および、ステップＳ４４３における読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるとの判定に対応して、演出状態を第１の演出モード＃１とするか第２の演出モード＃２とするかの決定が行われる（ステップＳ４４４、Ｓ４４５）。このとき、ステップＳ４４５にて乱数値ＳＲ１０が演出終了決定値データと合致するために演出変更決定値データと合致しなければ（ステップＳ４４５；Ｎｏ）、ステップＳ４５３に

て演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方をともにクリアして“０”（オフ）とすることで、演出状態を第１の演出モード＃１とする設定を行う。こうして、遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態となる場合には、演出状態を第３の演出モード＃３から第１の演出モード＃１とすることがある（図８０に示す「演出モード＃３」及び「低確高ベース状態」から「背景ＨＫＡ指定」及び「乱数値ＳＲ１０＝演出終了決定値データ」に対応した状態遷移）。

【０４２８】

その一方で、図６９に示すステップＳ４４５にて乱数値ＳＲ１０が演出変更決定値データと合致すれば（ステップＳ４４５；Ｙｅｓ）、ステップＳ４４６にて可変表示カウンタの初期設定を行った後、ステップＳ４４７にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることで、高確高ベース状態が終了して高確低ベース状態となるときと同様に、演出状態が第３の演出モード＃３から第２の演出モード＃２となる。こうして、遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態となる場合には、演出状態を第３の演出モード＃３から第２の演出モード＃２とすることができる（図８０に示す「演出モード＃３」及び「低確高ベース状態」から「背景ＨＫＡ指定」及び「乱数値ＳＲ１０＝演出変更決定値データ」に対応した状態遷移）。

【０４２９】

遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態となった後には、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、通常状態背景ＨＫＡの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。そうすると、図６９に示すステップＳ４４１では背景ＨＫＡ指定であると判定される（ステップＳ４４１；Ｙｅｓ）。そして、演出状態が第２の演出モード＃２であることに対応して、ステップＳ４４３にて読出結果の第１ビット（ビット１）が“０”（オフ）であると判定され（ステップＳ４４３；Ｎｏ）、ステップＳ４４８にて読出結果の第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であると判定された場合には（ステップＳ４４８；Ｙｅｓ）、ステップＳ４４９にて可変表示カウント値が演出終了抽選実行値に達したことに応じて（ステップＳ４４９；Ｙｅｓ）、ステップＳ４５０、Ｓ４５１にて第２の演出モード＃２を終了するか否かの抽選処理を実行する。すなわち、遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態となることに対応して演出状態が第２の演出モード＃２となった場合には、可変表示カウント値が演出終了抽選実行値に達すれば、背景指定コマンドが伝送されるごとに、第２の演出モード＃２を終了するか否かの判定が行われることになる。

【０４３０】

そして、ステップＳ４５１にて乱数値ＳＲ１１が演出終了判定値データと合致して第２の演出モード＃２を終了するとの判定がなされれば（ステップＳ４５１；Ｙｅｓ）、ステップＳ４５３にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方をともにクリアして“０”（オフ）とすることで、演出状態を第１の演出モード＃１とする設定を行う。こうして、低確低ベース状態では、背景指定コマンドが伝送されたときに、演出状態が第２の演出モード＃２から第１の演出モードとなることがある（図８０に示す「演出モード＃２」及び「低確低ベース状態」から「乱数値ＳＲ１１＝演出終了判定値データ」に対応した状態遷移）。

【０４３１】

大当り遊技状態の終了に続いて伝送された背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＤの表示が指定された場合には、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データありの判定、および、ステップＳ４３０における背景ＨＫＣ指定ではないとの判定に対応して、ステップＳ４３４にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることで、演出状態を第２の演出モード＃２とする設定を行う。ここで、大当り種別が「突確」に対応した大当り遊技状態が終了する場合には、図５４に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理にて第３当り終了指定コマンドを送信するための設定が行われる。そ

の後、遊技状態が高確低ベース状態に制御された場合には、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、確変状態背景ＨＫＤの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。こうして、大当り種別が「突確」に対応した大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高確低ベース状態となる場合には、演出状態が第２の演出モード＃２となる（図８０に示す「大当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＤ指定」に対応した状態遷移）。また、この場合には、遊技状態が高確高ベース状態から高確低ベース状態となることに対応して演出状態が第３の演出モード＃３から第２の演出モード＃２となった場合と同様に、可変表示結果が「大当り」となるまでは、継続して第２の演出モード＃２となる。

【０４３２】

図８０に示すように、演出状態が第４の演出モード＃４となるのは、遊技状態が高確高ベース状態となる場合だけである。これに対して、演出状態が第３の演出モード＃３となるのは、遊技状態が高確高ベース状態となる場合と、遊技状態が低確高ベース状態となる場合とがある。このように、第４の演出モード＃４は、高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態であることに対応している。その一方で、第３の演出モード＃３は、高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態と、低確高ベース状態という高確状態を含まない遊技状態とのうち、いずれかであることに対応している。また、演出状態が第２の演出モード＃２となるのは、遊技状態が高確低ベース状態となる場合と、遊技状態が低確低ベース状態となる場合とがある。すなわち、第２の演出モード＃２は、高確低ベース状態という高確状態を含む遊技状態と、低確低ベース状態という高確状態を含まない遊技状態とのうち、いずれかであることに対応している。

【０４３３】

そして、高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態であることに対応した第４の演出モード＃４の制御中に、パチンコ遊技機１への電力供給が停止された後、電力供給が再開されると、演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２はバックアップがなされていない非バックアップＲＡＭであることや、図６４に示すステップＳ４０１にて初期化処理が実行されることなどにより、演出モード指定バッファの記憶内容が初期化され、第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方がともに“０”（オフ）となってしまう。このとき、主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が、図５１に示すステップＳ３２にて、停電復旧指定コマンドを送信するための処理を実行する。こうして主基板１１から演出制御基板１２に対して停電復旧指定コマンドが伝送されると、図６５に示すように、停電復旧画面表示設定が行われるとともに、復旧フラグがオン状態にセットされる。停電復旧画面表示設定により、画像表示装置５の表示領域には、図６６（Ｂ）に示すような停電復旧画面が表示される。そして、この停電復旧画面は、図５１に示すステップＳ３２により停電復旧指定コマンドが送信された後、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づく背景指定コマンドが伝送されるまで、継続して画像表示装置５の表示領域に表示されればよい。

【０４３４】

また、主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が、図５１に示すステップＳ３１、Ｓ３３～Ｓ３７の処理を実行することなどにより、前回の電力供給停止時における遊技制御の状態を復旧させる。その後、高確高ベース状態が復旧された場合には、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。この場合、演出制御基板１２の側では演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６７のステップＳ４２１における復旧フラグがオンの判定、および、ステップＳ４２２における背景ＨＫＢ指定の判定に対応して、ステップＳ４２３にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットすることで、演出状態を第３の演出モード＃３とする設定を行う。こうして、第４の演出モード＃４に制御中に電力供給が停止した後、電力供給が再開されたことに基づき、確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドに対応して、高確高ベース状態と低確高ベース状態のいずれかであることに対応する第３の演出モード＃３に制御する。

【０４３５】
高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態と、低確高ベース状態という高確状態を含まない遊技状態のうち、いずれかであることに対応した第３の演出モード＃３の制御中に、パチンコ遊技機１への電力供給が停止された後、電力供給が再開される場合にも、演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２はバックアップがなされていない非バックアップＲＡＭであることや、図６４に示すステップＳ４０１にて初期化処理が実行されることなどにより、演出モード指定バッファの記憶内容が初期化され、第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方がともに“０”（オフ）となってしまう。このときにも、主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が、図５１に示すステップＳ３２にて、停電復旧指定コマンドを送信するための処理を実行する。これに応じて、演出制御基板１２の側では演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６５に示すように、停電復旧画面表示設定を行うとともに、復旧フラグをオン状態にセットする。そして、主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が前回の電力供給時における遊技制御の状態を復旧させた後、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、高確高ベース状態が復旧された場合には確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される一方で、低確高ベース状態が復旧された場合には時短状態背景ＨＫＣの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。

【０４３６】
この場合、演出制御基板１２の側では演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６７のステップＳ４２１における復旧フラグがオンの判定、および、ステップＳ４２２における背景ＨＫＢまたは背景ＨＫＣの判定に対応して、ステップＳ４２３にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットすることで、演出状態を第３の演出モード＃３とする設定を行う。こうして、第３の演出モード＃３に制御中に電力供給が停止した後、電力供給が再開されたことに基づき、確変状態背景ＨＫＢまたは時短状態背景ＨＫＣの表示を指定する背景指定コマンドに対応して、高確高ベース状態と低確高ベース状態のいずれかであることに対応する第３の演出モード＃３に制御する。

【０４３７】
高確低ベース状態という高確状態を含む遊技状態と、低確低ベース状態という高確状態を含まない遊技状態のうち、いずれかであることに対応した第２の演出モード＃２の制御中に、パチンコ遊技機１への電力供給が停止された後、電力供給が再開される場合にも、演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２はバックアップがなされていない非バックアップＲＡＭであることや、図６４に示すステップＳ４０１にて初期化処理が実行されることなどにより、演出モード指定バッファの記憶内容が初期化され、第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方がともに“０”（オフ）となってしまう。このときにも、主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が、図５１に示すステップＳ３２にて、停電復旧指定コマンドを送信するための処理を実行する。これに応じて、演出制御基板１２の側では演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６５に示すように、停電復旧画面表示設定を行うとともに、復旧フラグをオン状態にセットする。そして、主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が前回の電力供給時における遊技制御の状態を復旧させた後、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、高確低ベース状態が復旧された場合には確変状態背景ＨＫＤの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。

【０４３８】
この場合、演出制御基板１２の側では演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６７のステップＳ４２１における復旧フラグがオンの判定、および、ステップＳ４２２における背景ＨＫＢ指定と背景ＨＫＣ指定のいずれでもないことの判定、および、ステップＳ４２４における背景ＨＫＤ指定の判定に対応して、ステップＳ４２５にて演出モード指定バッファの第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることで、演出状態を第２の演出モード＃２とする設定を行う。こうして、第２の演出モード＃２の制御中に電力供給が停止した後、電力供給が再開されたことに基づき、確変状態背景ＨＫＤの表示を指定する背景指定コマンドが伝送された場合には、高確低ベース状態と低確低ベース状態のいずれかである

ことに対応する第２の演出モード＃２に制御することができる。

【０４３９】

図８１は、小当り遊技状態の終了後におけるパチンコ遊技機１の遊技状態と演出状態に関する遷移を示す説明図である。ここで、可変表示結果が「小当り」となる場合には、図６０に示すステップＳ２９６の処理が実行されずに図５４に示すステップＳ１１８～Ｓ１２０の処理が実行され、ステップＳ１２０の小当り終了処理では、遊技状態指定バッファ値を変更しないようにする。これにより、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。その後、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づいて背景指定コマンドが伝送される。

【０４４０】

このとき、演出制御基板１２の側では演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データありの判定、および、ステップＳ４２８における第４当り終了指定コマンドであることの判定に対応して、図６８に示すステップＳ４３６～Ｓ４３８にて背景ＨＫＡ以外の指定であるか否かが判定される。そして、背景ＨＫＡの指定である場合には、ステップＳ４３９にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることで、演出状態を第２の演出モード＃２とする設定を行う。ここで、背景指定コマンドによって通常状態背景ＨＫＡの表示が指定されるのは、遊技状態が低確低ベース状態であり演出状態が第２の演出モード＃２または第１の演出モード＃１である場合となる（図５（Ｂ）参照）。こうして、小当り遊技状態の終了後に、遊技状態が低確低ベース状態となる場合には、その後に通常状態背景ＨＫＡの表示を指定する背景指定コマンドが伝送されたことに対応して、演出状態を第２の演出モード＃２とする（図８１に示す「小当り遊技状態」から「演出モード指定バッファ値＝００／０１」及び「背景ＨＫＡ指定」に対応した状態遷移）。

【０４４１】

その一方で、背景ＨＫＡ以外の指定である場合には、演出モード指定バッファの変更は行わず、小当り遊技状態となる以前の演出状態を継続させる。一例として、背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＢの表示が指定された場合には、図６８に示すステップＳ４３６における背景ＨＫＢ指定の判定に対応して、演出モード指定バッファの変更が行われない。そして、背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＢの表示が指定されるのは、遊技状態が高確高ベース状態であり演出状態が第３の演出モード＃３または第４の演出モード＃４である場合となる（図５（Ｂ）参照）。そのため、小当り遊技状態の終了時に、遊技状態が高確高ベース状態となることに対応して、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方がともに“１”（オン）であり演出状態が第４の演出モード＃４となっていれば、その後に確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送された場合でも、演出状態を第４の演出モード＃４に維持する（図８１に示す「小当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＢ指定」及び「演出モード指定バッファ値＝１１」に対応した状態遷移）。

【０４４２】

また、小当り遊技状態の終了時に、遊技状態が高確高ベース状態となることに対応して、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるとともに第０ビット（ビット）が“０”（オフ）であり演出状態が第３の演出モード＃３となっていれば、その後に確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送された場合でも、演出状態を第３の演出モード＃３に維持する（図８１に示す「小当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＢ指定」及び「演出モード指定バッファ値＝１０」に対応した状態遷移）。この後、図６０に示すステップＳ３０８にて特図ゲームカウント値が有利開放終了判定値に達したときには、ステップＳ３０９にて遊技状態が高確低ベース状態に制御される。これに続いて、確変状態背景ＨＫＤの表示を指定する背景指定コマンドが伝送されたときには、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データなしの判定、および、図６９に示すステップＳ４５４における背景ＨＫＤ指定の判定、および、ステップＳ４５６

における読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるとの判定に対応して、ステップＳ４４７にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることで、演出状態を第２の演出モード＃２とする設定を行う。こうして、遊技状態が高確高ベース状態から高確低ベース状態となる場合には、演出状態が第３の演出モード＃３から第２の演出モード＃２となる（図８１に示す「演出モード＃３」及び「高確高ベース状態」から「背景ＨＫＤ指定」に対応した状態遷移）。この後、可変表示結果が「大当り」となるまでは、継続して第２の演出モード＃２となる。

【０４４３】

小当り遊技状態となる以前の演出状態を継続させる他の一例として、小当り遊技状態の終了後に、背景指定コマンドによって時短状態背景ＨＫＣの表示が指定された場合には、図６８に示すステップＳ４３７における背景ＨＫＣ指定の判定に対応して、演出モード指定バッファの変更が行われない。そして、背景指定コマンドによって時短状態背景ＨＫＣの表示が指定されるのは、遊技状態が低確高ベース状態であり演出状態が第３の演出モード＃３である場合となる（図５（Ｂ）参照）。したがって、小当り遊技状態の終了時に、遊技状態が低確高ベース状態であることに対応して、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるとともに第０ビット（ビット）が“０”（オフ）であり演出状態が第３の演出モード＃３となっていれば、その後に時短状態背景ＨＫＣの表示を指定する背景指定コマンドが伝送された場合でも、演出状態を第３の演出モード＃３に維持する（図８１に示す「小当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＣ指定」に対応した状態遷移）。

【０４４４】

これに続いて、遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態となる場合には、大当り遊技状態の終了後である場合と同様に、演出状態を第３の演出モード＃３から第２の演出モード＃２とすることや（図８１に示す「演出モード＃３」及び「低確高ベース状態」から「背景ＨＫＡ指定」及び「乱数値ＳＲ１０＝演出変更決定値データ」に対応した状態遷移）、演出状態を第３の演出モード＃３から第１の演出モード＃１とすることができる（図８１に示す「演出モード＃３」及び「低確高ベース状態」から「背景ＨＫＡ指定」及び「乱数値ＳＲ１０＝演出終了決定値データ」に対応した状態遷移）。遊技状態が低確高ベース状態から低確低ベース状態となることに対応して演出状態が第２の演出モード＃２となった場合には、大当り遊技状態の終了後である場合と同様に、可変表示カウント値が演出終了抽選実行値に達すれば、背景指定コマンドが伝送されるごとに、第２の演出モード＃２を終了するか否かの判定が行われる。そして、乱数値ＳＲ１１が演出終了判定値データと合致して第２の演出モード＃２を終了するとの判定がなされれば（図６９のステップＳ４５１；Ｙｅｓ）、ステップＳ４５３にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方をともにクリアして“０”（オフ）とすることで、演出状態を第１の演出モード＃１とする（図８１に示す「演出モード＃２」及び「低確低ベース状態」から「乱数値ＳＲ１１＝演出終了判定値データ」に対応した状態遷移）。

【０４４５】

小当り遊技状態となる以前の演出状態を継続させる、さらに他の一例として、小当り遊技状態の終了後に、背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＤの表示が指定された場合には、図６８に示すステップＳ４３８における背景ＨＫＤ指定の判定に対応して、演出モード指定バッファの変更が行われない。そして、背景指定コマンドによって確変状態背景ＨＫＤの表示が指定されるのは、遊技状態が高確低ベース状態であり演出状態が第２の演出モード＃２である場合となる（図５（Ｂ）参照）。したがって、小当り遊技状態の終了後に、遊技状態が高確低ベース状態であることに対応して、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）が“０”（オフ）であるとともに第０ビット（ビット）が“１”（オン）であり演出状態が第２の演出モード＃２となっていれば、その後に確変状態背景ＨＫＤの表示を指定する背景指定コマンドが伝送された場合でも、演出状態を第２の演出

モード＃２に維持する（図８１に示す「小当り遊技状態」から「演出モード指定バッファ値＝００／０１」及び「背景ＨＫＤ指定」に対応した状態遷移）。

【０４４６】

次に、複数種類の演出状態それぞれにおける演出動作の具体的な一例について説明する。以下の説明では、複数種類の演出状態として前述した第１～第４の演出モード＃１～＃４のうちで、第１の演出モード＃１が「通常モード」であり、第２の演出モードが「侍準備モード」であり、第３の演出モード＃３が「侍モード」であり、第４の演出モードが「真・侍モード」であるものとする。

【０４４７】

例えば、大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高確高ベース状態と低確高ベース状態のいずれかとなることに対応して、演出状態が第３の演出モード＃３である「侍モード」となる場合には（例えば図８０に示す「大当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＢ指定」及び「第２当り終了指定」に対応した状態遷移、または、「背景ＨＫＣ指定」に対応した状態遷移）、図８２（Ａ）に示すように、表示領域の中央付近に「侍モード突入」といった演出状態が「侍モード」となることを報知する報知画像Ｖ１０を表示する。このときには、例えば青色を基調とした「竹やぶ」といった、「侍モード」であることに対応した背景画像Ｓ３が表示される。また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒはそれぞれ、画像表示装置５の表示領域における右下に縮小して表示される。

【０４４８】

こうして演出状態が「侍モード」となることを報知した後には、例えば図８２（Ｂ）に示すように、表示領域の左上に「侍モード」及び「残り９９回」といった、演出状態が「侍モード」であることを報知する報知画像Ｖ１や、「侍モード」における残りの可変表示回数を報知する報知画像Ｖ２が表示される。このときには、表示領域の中央に「敵１０００人を斬れば大当りだ！！」といった、ミッションの内容を報知する報知画像Ｖ１１を表示する。また、表示領域の右上には、例えば「０人／１０００人」といった、所定のカウント値を報知する報知画像Ｖ３が表示される。

【０４４９】

大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高確高ベース状態となることに対応して、演出状態が第４の演出モード＃４である「真・侍モード」となる場合には（例えば図８０に示す「大当り遊技状態」から「背景ＨＫＢ指定」及び「第１／第３当り終了指定」に対応した状態遷移）、図８３（Ａ）に示すように、表示領域の中央付近に「真・侍モード突入」といった演出状態が「真・侍モード」となることを報知する報知画像Ｖ１２を表示する。このときには、例えば赤色を基調とした「竹やぶ」といった、「真・侍モード」であることに対応した背景画像Ｓ４が表示される。また、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒはそれぞれ、画像表示装置５の表示領域における右下に縮小して表示される。

【０４５０】

こうして演出状態が「真・侍モード」となることを報知した後には、例えば図８３（Ｂ）に示すように、表示領域の左上に「真・侍モード」であることを報知する報知画像Ｖ４が表示される。このときには、「侍モード」の場合と同様に、表示領域の中央に「敵１０００人を斬れば大当りだ！！」といった、ミッションの内容を報知する報知画像Ｖ１１を表示する。また、表示領域の右上には、例えば「０人／１０００人」といった、所定のカウント値を報知する報知画像Ｖ３が表示される。なお、例えば報知画像Ｖ１１や報知画像Ｖ３の表示といった、ミッションの内容に対応する演出動作は、演出状態が第３の演出モード＃３である場合と、演出状態が第４の演出モード＃４である場合のうち、いずれか一方の場合にのみ行われるようにしてもよいし、いずれの場合もミッションの内容に対応する演出動作は行われず、例えば表示される背景画像を演出状態に応じて異ならせることなどにより、演出状態が異なることを認識できるようにするだけでもよい。

【０４５１】

図８４は、大当り遊技状態の終了後に遊技状態が低確高ベース状態となることに対応し

て演出状態が第３の演出モード＃３である「侍モード」となった後、遊技状態が低確低ベース状態となることに対応して、演出状態が第２の演出モード＃２である「侍準備モード」と第１の演出モード＃１である「通常モード」のいずれかとなる場合を示している。「侍モード」では、例えば図８４（Ａ）に示すように、キャラクタ画像ＣＨ１０が人を斬る様子を示す演出画像の表示を行い、人が斬られるごとに、表示領域の右上に表示される報知画像Ｖ３で示されるカウント値が加算されていく。図８４（Ａ）に示す例では、報知画像Ｖ３によって「３００人／１０００人」を報知している。

【０４５２】

また、表示領域の左上に表示される報知画像Ｖ２で示される残りの可変表示回数が「残り０回」となることで、「侍モード」における最後の可変表示ゲームであることが報知される。そして、例えば図８４（Ｂ）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに非リーチ組合せを構成する確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了したときに、「侍モード」が終了することになる。

【０４５３】

そして、「侍モード」の終了後に「侍準備モード」となる場合には（例えば図８０や図８１に示す「演出モード＃３」及び「低確高ベース状態」から「乱数値ＳＲ１０＝演出変更決定値データ」に対応した状態遷移）、例えば図８４（Ｃ）に示すように、表示領域の左上に「侍準備モード」といった、演出状態が「侍準備モード」であることを報知する報知画像Ｖ５が表示される。また、例えば「夜の屋敷入口」といった、「侍準備モード」に対応した表示色の背景画像ＨＫ２が表示される。他方、「侍モード」の終了後に「通常モード」となる場合には、例えば図８４（Ｄ）に示すように、報知画像Ｖ５の表示は行われずに、例えば「昼の屋敷入口」といった、「通常モード」に対応した表示色の背景画像ＨＫ１が表示される。「侍準備モード」や「通常モード」では、図８４（Ｃ）や図８４（Ｄ）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが、表示領域の中央に通常の大きさで表示されることになる。なお、こうした「侍モード」の終了後に「侍準備モード」となることは、大当り遊技状態の終了後に遊技状態が高確高ベース状態となることに対応して演出状態が「侍モード」となった後、遊技状態が高確低ベース状態となるときにも発生する。

【０４５４】

遊技状態が低確低ベース状態であるときに「侍準備モード」が終了した後には、演出状態が「通常モード」となる（例えば図８０や図８１に示す「演出モード＃２」及び「低確低ベース状態」から「乱数値ＳＲ１１＝演出終了判定値データ」に対応した状態遷移）。例えば、図８５（Ａ）に示すように、図８４（Ｃ）と同様にして「侍準備モード」における飾り図柄の可変表示が行われた後、図８５（Ｂ）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されて可変表示が終了したとする。このとき、「侍準備モード」を終了して「通常モード」とする旨の判定が行われると、例えば図８５（Ｃ）に示すように「昼の屋敷入口」といった、「通常モード」に対応した表示色の背景画像ＨＫ１が表示される。

【０４５５】

次に、画像表示装置５の表示領域にて飾り図柄の可変表示が実行される際における演出動作の具体例について説明する。演出制御基板１２では、主基板１１から伝送された第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信したことに対応して、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が図７３に示すステップＳ５１９にて所定の表示制御指令を表示制御部１２３に供給することなどにより、画像表示装置５の表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、飾り図柄の変動を開始させる。

【０４５６】

以下ではまず、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合における具体例について説明する。図８６は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、特定演出が実行されない場合や、「擬似連」

の特定演出が実行される場合、「滑り」の特定演出が実行される場合、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドにより非リーチＰＡ１－１の変動パターンが指定されたときには、図８６（Ｃ１）及び（Ｃ２）に示すような特定演出が実行されない場合となり、非リーチＰＡ１－４の変動パターンが指定されたときには図８６（Ｅ１）～（Ｅ４）に示すような「滑り」の特定演出が実行される場合となり、非リーチＰＡ１－５の変動パターンが指定されたときには図８６（Ｄ１）～（Ｄ６）に示すような「擬似連」の特定演出が実行される場合となり、非リーチＰＡ１－７の変動パターンが指定されたときには図８６（Ｆ１）～（Ｆ６）に示すような「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合となる。図８６（Ａ）では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図８６（Ｂ）に示すように、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて「６」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【０４５７】

特定演出が実行されない場合や「滑り」の特定演出が実行される場合には、図７３に示すステップＳ５０５にて図２７（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａを参照することにより、例えば左最終停止図柄ＦＺ１－１として「６」の数字を示す飾り図柄が決定されたことに対応して、図８６（Ｂ）に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。なお、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の特定演出が実行される非リーチＰＡ１－４の変動パターンであれば、図３２（Ａ）に示すように、特定演出パターンが常に滑りＴＰ１－１のみに決定され、「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて飾り図柄を高速に再変動させる「滑り」の特定演出が実行されることから、「左」の飾り図柄表示部５Ｌに停止表示する飾り図柄は、「滑り」の特定演出によっては変更されない。また、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合には、図７３に示すステップＳ５０４にて図２７（Ｄ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄを参照することにより、例えば発展チャンス目ＨＣ６を構成する飾り図柄の組合せが左中右最終停止図柄ＦＺ１－４、ＦＺ１－５、ＦＺ１－６として決定されたことに対応して、図８６（Ｂ）に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。「擬似連」の特定演出が実行される場合には、例えば図７３に示すステップＳ５０５の処理にて左最終停止図柄ＦＺ１－１として「６」の数字を示す飾り図柄が決定され、その左最終停止図柄ＦＺ１－１に基づき図７５に示すステップＳ５５８にて図３５（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６７Ａを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ６を構成する飾り図柄の組合せが左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３として決定されたことに対応して、図８６（Ｂ）に示すような飾り図柄の停止表示が行われることになる。

【０４５８】

その後、特定演出が実行されない場合には、一例として、図８６（Ｃ１）に示すように「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて「７」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図８６（Ｃ２）に示すように「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて「４」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。このとき「右」の飾り図柄表示部５Ｒや「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて停止表示される確定飾り図柄は、図７３に示すステップＳ５０５にて図２７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂを参照することや、図２８に示す左右出目判定テーブル１６１とともに図２７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することにより、右最終停止図柄ＦＺ１－２や中最終停止図柄ＦＺ１－３として決定される。

【０４５９】

これに対して、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、一例として、図８６（Ｄ１）に示すように「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて「７」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図８６（Ｄ２）に示すように「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて「６」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）することにより、擬似連チャン

ス目ＧＣ６となる飾り図柄が停止表示される。このときには、例えば飾り図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図８６（Ｄ３）に示すように全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を再び変動させればよい。その後、例えば図８６（Ｄ４）～（Ｄ６）に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「６」、「７」、「４」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【０４６０】

「滑り」の特定演出が実行される場合には、一例として、図８６（Ｅ１）に示すように「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて「５」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図８６（Ｅ２）に示すように「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて飾り図柄を高速に再変動させる。その後、図８６（Ｅ３）に示すように「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて「７」の数字を示す飾り図柄となるように、停止表示させる飾り図柄を変更させる。ここで、図８６（Ｅ１）に示すように「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて仮停止表示される飾り図柄は、例えば図７３に示すステップＳ５０５にて決定された右最終停止図柄ＦＺ１－２に基づき、図７５に示すステップＳ５５８にて図３４（Ａ）に示す仮停止図柄決定テーブル１６６Ａを参照することにより、決定される。その後、例えば図８６（Ｅ４）に示すように、「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて「４」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）した後、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【０４６１】

「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合には、一例として、図８６（Ｆ１）に示すように「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて「７」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図８６（Ｆ２）に示すように「中」の飾り図柄表示部５Ｃにも「７」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）する。これにより、発展チャンス目ＨＣ６を構成する飾り図柄が仮停止表示される。このときには、例えば図８６（Ｆ３）に示すように、仮停止表示された飾り図柄が一定方向に回転するような演出表示が行われ、続いて図８６（Ｆ４）に示すように、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる発展が生じることを遊技者に期待させるような演出表示が行われる。ここで、図８６（Ｆ４）に示すような演出表示から仮停止表示されている飾り図柄が反転する方向に回転すれば、リーチ状態となる発展が生じることになる。この例では、リーチ状態となる発展が生じることなく、例えば図８６（Ｆ５）に示すように、回転状態にあった仮停止表示された飾り図柄が元に戻るような演出表示が行われてから、発展チャンス目ＨＣ６を構成する確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【０４６２】

図８７は、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合のうち、「メイン予告」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドにより非リーチＰＡ１－６の変動パターンが指定されたときには図８７に示すような「メイン予告」の特定演出が実行される場合となる。図８７（Ａ）では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図８７（Ｂ）に示すように、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて「３」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）され、「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて「２」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）されるとともに、「中」の飾り図柄表示部５Ｃに相当する表示位置に、キャラクタ画像ＣＨ１が表示される。なお、キャラクタ画像ＣＨ１は、後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった場合に実行されるリーチ演出にて、演出画像として出現するものであればよい。

【０４６３】

続いて、例えば図８７（Ｃ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒにて仮停止表示された飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、例えば図８７（Ｄ）に示すように、キャラクタ画像ＣＨ１の変化に伴って、「左」の飾り図柄表示部５Ｌでは「４」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、「右」の飾り図柄表示部５Ｒ

では「３」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、それぞれ行われる。また、例えば図８７（Ｅ）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒにて更新表示された飾り図柄をさらに更新させるような演出表示が行われてから、例えば図８７（Ｆ）に示すように、キャラクタ画像ＣＨ１の変化に伴って、「左」の飾り図柄表示部５Ｌでは「２」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、「右」の飾り図柄表示部５Ｒでは「１」の数字を示す飾り図柄への更新表示が、それぞれ行われる。そして、例えば図８７（Ｇ）に示すように、キャラクタ画像ＣＨ１の変化に伴って、「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒにて仮停止表示された飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、例えば図８７（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、「左」の飾り図柄表示部５Ｌでは「２」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示される一方で、「右」の飾り図柄表示部５Ｒでは「１」～「３」の数字を示す飾り図柄が所定順序で更新表示される。その後、「右」の飾り図柄表示部５Ｒでは、例えば図８７（Ｌ）に示すように飾り図柄を更新させるような演出表示が行われてから、図８７（Ｍ）に示すように「３」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示される。こうして「メイン予告」の特定演出が終了すると、例えば図８７（Ｎ）に示すように、キャラクタ画像ＣＨ１が消去されてから、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。

【０４６４】

図８８は、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合のうち、「メイン予告」の特定演出が実行される場合の表示動作例を示している。例えば、変動パターン指定コマンドによりスーパーＰＡ３－３、スーパーＰＡ３－７、スーパーＰＢ３－３、スーパーＰＡ４－３、スーパーＰＡ４－７、スーパーＰＡ５－３、スーパーＰＢ４－３、スーパーＰＢ５－３の変動パターンのいずれかが指定されたときなどには図８８に示すような「メイン予告」の特定演出が実行される場合となる。図８８に示す表示動作例では、図８８（Ａ）～（Ｌ）の部分において、図８７（Ａ）～（Ｌ）と同様の演出表示が行われる。その後、「右」の飾り図柄表示部５Ｒでは、例えば図８８（Ｍ）に示すように「２」の数字を示す飾り図柄が仮停止表示されることにより、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて仮停止表示されている飾り図柄と揃って、可変表示状態がリーチ状態となる。こうして「メイン予告」の特定演出が終了すると、例えば図８８（Ｎ）に示すように、キャラクタ画像ＣＨ１が消去されてから、可変表示状態がリーチ状態となったことに対応したリーチ演出などが開始され、その後にリーチ組合せとなる確定飾り図柄や、大当り組合せとなる確定飾り図柄などが、停止表示（最終停止表示）される。

【０４６５】

図８９～図９１は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」以外である場合の表示動作例を示している。図８９（Ａ）では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図８９（Ｂ）に示すように、「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて「６」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【０４６６】

そして、例えば変動パターンがスーパーＰＡ４－２であるときなどのように、「滑り」の特定演出が実行される場合には、一例として、図８９（Ｃ１）～（Ｃ３）に示すように、「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒにて飾り図柄を仮停止表示させた後、「右」の飾り図柄表示部５Ｒにて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。また、例えば変動パターンがスーパーＰＡ４－４であるときなどのように、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、一例として、図８９（Ｄ１）～（Ｄ５）に示すように、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。その後、「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒにて「６」の数字を示す飾り図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることにより、飾り図

柄の可変表示状態がリーチ状態となる。さらに、例えば変動パターンがスーパーＰＣ４－１であるときなどのように、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合には、一例として、図８９（Ｅ１）～（Ｅ６）に示すように、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、発展チャンス目ＨＣ６となる飾り図柄の組合せを停止表示（仮停止表示）した後、仮停止表示されている飾り図柄が反転する方向に回転するような演出表示が行われた後に、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。

【０４６７】

図８９（Ｃ３）や図８９（Ｄ５）に示すようにしてリーチ状態となった後には、例えば図９０（Ａ）に示すように、「中」の飾り図柄表示部５Ｃにおける飾り図柄の変動速度が低下する。そして、例えば変動パターンがノーマルＰＡ２－５～ノーマルＰＡ２－８のいずれかであるときなどには、図８９（Ｂ）に示すように「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて「６」を示す数字が「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒと揃って停止表示（仮停止表示）される「ノーマル」のリーチ演出が行われる。なお、図９０（Ｂ）に示す例では、可変表示結果が「大当り」である場合に対応して、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、例えば「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて「６」を示す数字以外の飾り図柄を停止表示させることなどにより、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了すればよい。リーチ演出α１～リーチ演出α３やリーチ演出β１～リーチ演出β３のいずれかが実行される場合には、例えば図９０（Ｃ）に示すように、低下していた「中」の飾り図柄表示部５Ｃにおける飾り図柄の変動速度が再び上昇し、各種のリーチ演出表示が開始される。例えば、リーチ演出β１やリーチ演出β２では、図９０（Ｄ）に示すようなキャラクタ画像ＣＨ２が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。また、リーチ演出α１～リーチ演出α３のいずれかである場合には、図９０（Ｅ）に示すようなキャラクタ画像ＣＨ１が表示された後、図９０（Ｆ）に示すようなリーチ演出表示が進行する。そして、リーチ演出α１では、例えば図９０（Ｇ）に示すように、１段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。図９０（Ｇ）に示す例では、可変表示結果が「大当り」である場合に対応して、大当り組合せを構成する飾り図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了すればよい。これに対して、リーチ演出α２やリーチ演出α３では、例えば図９０（Ｈ）及び（Ｉ）に示すように、２段階目の演出表示に進むことになる。他方、リーチ演出β３では、図９０（Ｊ）に示すようなキャラクタ画像ＣＨ３が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

【０４６８】

図９０（Ｉ）に示すようにして２段階目の演出表示が進行すると、リーチ演出α２であれば、例えば図９１（Ａ）に示すように、２段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。なお、可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、例えば図９１（Ｂ）に示すように、表示されている飾り図柄が変更されず、リーチハズレ組合せを構成する確定飾り図柄を停止表示させ、飾り図柄の可変表示を終了させればよい。これに対して、リーチ演出α３では、例えば図９１（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、３段階目の演出表示（「救済演出」ともいう）に進むことになる。そして、３段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される飾り図柄が出現する。ここで、例えば図７６に示すステップＳ５７４にて変動中昇格演出を実行しないことに決定された場合には、図９１（Ｅ）に示すように、仮停止表示された飾り図柄がそのまま最終停止図柄となる確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）される。これに対して、変動中昇格演出を実行することに決定された場合には、図９１（Ｆ）に示すようにして通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示した後に、図９１（Ｇ）に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。そして、大当り種別が「第１確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、例えば図９１（Ｈ）に示すように、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が行われる。なお、変動中昇格失

敗演出が実行される場合には、図９１（Ｇ）に示すような飾り図柄の再変動を行った後、例えば図９１（Ｆ）と同様に、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示させればよい。

【０４６９】

図９２は、「メール表示」のサブ予告演出が実行される場合の表示動作例を示している。この表示動作例では、まず、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、図９２（Ａ）に示すように「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて停止表示されていた飾り図柄が、図９２（Ｂ）に示すように「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部にて変動を開始する。その後、例えば図７７に示すステップＳ５９６にて決定された予告ＹＰ３－２の予告パターンに対応して図７３に示すステップＳ５１７にて決定された予告ＣＹＰ３－２－１の予告演出制御パターンから読み出した演出表示制御データなどに従い、例えば図９２（Ｃ）に示すように、遊技者に操作ボタン３０の操作を促す演出画像ＹＨ１を表示させる。そして、遊技者が所定期間内に操作ボタン３０を操作し、それに応じて操作ボタン３０から演出制御基板１２へと伝送される操作検出信号がオン状態となった場合には、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が予告ＣＹＰ３－２－１の予告演出制御パターンを予告ＣＹＰ３－２－２に切り替えることなどにより、図９２（Ｄ）に示すようなメールメッセージを示す演出画像ＹＨ２を表示させることで、予告演出における演出動作を変化させる。これに対して、所定期間内に操作ボタン３０の操作がなされなかった場合には、予告演出制御パターンが切り替えられずに、例えば図９２（Ｅ）に示すように演出画像ＹＨ１が消去されて、予告演出が終了する。その後、例えば図９２（Ｆ）に示すように「左」の飾り図柄表示部５Ｌにて飾り図柄を仮停止表示するなど、飾り図柄の可変表示が進行してゆく。

【０４７０】

図９３は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合の表示動作例を示している。図９３（Ａ）では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図９３（Ｂ）～（Ｄ）に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「１」、「５」、「３」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示（仮停止表示）した後、突確チャンス目ＴＣ１となる確定飾り図柄が停止表示（最終停止表示）される。このときには、２ラウンド大当り状態における大当り中演出として、例えば図９３（Ｅ）に示すようにＬＩＶＥモードといった特別な演出モードに移行することを報知する演出画像を表示させる。そして、２ラウンド大当り状態が終了することに応じたエンディング演出として、例えば図９３（Ｆ）に示すような演出画像を表示させ、ＬＩＶＥモードであることを認識可能とする表示については、例えば図９３（Ｇ）に示すように、次の飾り図柄の変動が開始された後にも、表示させたままにしておく。

【０４７１】

以上説明したように、この実施の形態では、パチンコ遊技機１への電力供給が停止された後、電力供給が再開されると、演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２はバックアップがなされていない非バックアップＲＡＭであることや、図６４に示すステップＳ４０１にて初期化処理が実行されることなどにより、演出モード指定バッファの記憶内容が初期化され、第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）の双方がともに“０”（オフ）となってしまう。このとき、主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が、図５１に示すステップＳ３２にて、停電復旧指定コマンドを送信するための処理を実行する。こうして主基板１１から演出制御基板１２に対して停電復旧指定コマンドが伝送されると、図６５に示すように、停電復旧画面表示設定が行われるとともに、復旧フラグがオン状態にセットされる。

【０４７２】

また、主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が、図５１に示すステップＳ３１、Ｓ３３～Ｓ３７の処理を実行することなどにより、前回の電力供給停止時における遊技制御の状態を復旧させる。その後、高確高ベース状態が復旧された場合には、図５７のステップＳ２５

１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。これに対して、低確高ベース状態が復旧された場合には、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、時短状態背景ＨＫＣの表示を指定する背景指定コマンドが伝送される。このとき、演出制御基板１２の側では演出制御用ＣＰＵ１２０が、図６７のステップＳ４２１における復旧フラグがオンの判定、および、ステップＳ４２２における背景ＨＫＢ／背景ＨＫＣ指定の判定に対応して、ステップＳ４２３にて演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットすることで、演出状態を第３の演出モード＃３とする設定を行う。

【０４７３】

こうして、高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態であることに対応した第４の演出モード＃４の制御中に電力供給が停止した後、電力供給が再開されたことに基づき、確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送されたときには、高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態と、低確高ベース状態という高確状態を含まない遊技状態のうち、いずれかであることに対応する第３の演出モード＃３に制御する。これにより、高確状態を含む遊技状態であることに対応した第４の演出モード＃４の制御中に電力供給が停止されても、電力供給の再開時には、高確状態を含む遊技状態と、高確状態を含まない遊技状態のうち、いずれかであることに対応する第３の演出モード＃３に制御することで、電力供給の停止により演出状態の記憶が消滅した場合でも、遊技状態と演出状態との食い違いが生じることを防止して、演出状態を適切に復旧することができる。

【０４７４】

また、第３の演出モード＃３は、高確高ベース状態や低確高ベース状態という高ベース状態を含む遊技状態であることに対応している。そして、第３の演出モード＃３の制御中に電力供給が停止した後、電力供給が再開されたことに基づき、確変状態背景ＨＫＢまたは時短状態背景ＨＫＣの表示を指定する背景指定コマンドが伝送されたときには、第３の演出モード＃３に制御する。これにより、高ベース状態を含む遊技状態であることに対応した第３の演出モード＃３の制御中に電力供給が停止されても、電力供給の再開時には、第３の演出モード＃３に制御することで、電力供給の停止により演出状態の記憶が消滅した場合でも、遊技状態と演出状態との食い違いが生じることを防止して、演出状態を適切に復旧することができる。

【０４７５】

主基板１１の側ではＣＰＵ１０３が前回の電力供給時における遊技制御の状態を復旧させた後、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、客待ちデモ指定コマンドを送信することに対応して、あるいは、特図ゲームや飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、背景指定コマンドの送信が行われる。これにより、パチンコ遊技機１への電力供給が停止した後、電力供給が再開されたことに対応して図５０に示すステップＳ１０にて遊技状態復旧処理が実行されるときに、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するコマンド数を削減して、遊技状態復旧処理における制御負担を軽減することができる。

【０４７６】

主基板１１から演出制御基板１２に対して停電復旧指定コマンドが伝送されると、図６５に示すように、停電復旧画面表示設定が行われる。この停電復旧画面表示設定により、画像表示装置５の表示領域には、図６６（Ｂ）に示すような停電復旧画面が表示され、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づく背景指定コマンドが伝送されるまで、継続して表示される。これにより、背景指定コマンドが伝送されて演出制御基板１２の側にてパチンコ遊技機１における遊技状態を特定できるまでに、遊技状態と食い違う演出状態における演出動作が行われることを防止して、演出状態を適切に復旧することができる。

【０４７７】

主基板１１から演出制御基板１２に対しては、例えば第１変動開始コマンドまたは第２

変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドといった演出制御コマンドを送信することにより、第１開始と第２開始条件のいずれが成立したかを特定可能な可変表示開始情報と、飾り図柄の変動パターンを特定するための変動パターン情報と、図５７に示すステップＳ２３８～Ｓ２４６での決定結果や設定結果を特定可能な事前決定情報とを、送信することができる。ここで、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかを、飾り図柄の変動パターンとともに１つの演出制御コマンドで特定可能とする場合には、第１開始条件と第２開始条件のそれぞれが成立した場合に対応して、飾り図柄の変動パターン数に応じた個数の演出制御コマンドを用意しなければならない。例えば、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立しても同一の変動パターンを用いることができるようにするには、飾り図柄の変動パターン数の２倍の演出制御コマンドを用意しなければならない。これに対して、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかを特定可能な演出制御コマンドと、変動パターンを特定するための演出制御コマンドとを別個に用意すれば、第１開始条件と第２開始条件のそれぞれを特定可能な２種類の演出制御コマンドと、変動パターン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。

【０４７８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７０に示すステップＳ４７４では第１保留表示増加更新設定を行い、ステップＳ４７７では第２保留表示増加更新設定を行うことで、主基板１１から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、始動口入賞指定コマンドとなる第１始動口入賞指定コマンドと第２始動口入賞指定コマンドのいずれかを正常に受信できていれば、例えば図７１（Ａ）に示すように、始動入賞記憶表示部５Ｈにて、第１始動条件の成立に基づく第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶数である第１保留記憶数と、第２始動条件の成立に基づく第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの記憶数である第２保留記憶数とを、特定可能に表示させることができる。これにより、遊技者が遊技の進行状況を正確に把握することができる。

【０４７９】

また、ＣＰＵ１０３は、図５５に示すステップＳ２１３での設定に基づいて始動口入賞指定コマンドを送信させてから、ステップＳ２１４での送信設定に基づいて保留記憶数通知コマンドを送信させる。ここで、第１始動条件と第２始動条件のいずれが成立したかを、保留データの総記憶数である合計保留記憶数とともに１つの演出制御コマンドで特定可能とする場合には、例えば合計保留記憶数の上限値が「８」である場合に、第１始動条件と第２始動条件のそれぞれが成立した場合に対応して８種類ずつの合計１６種類の演出制御コマンドを用意しなければならない。これに対して、第１始動条件と第２始動条件のいずれが成立したかを特定可能な演出制御コマンドと、合計保留記憶数を特定可能な演出制御コマンドとを別個に用意すれば、第１始動条件と第２始動条件のそれぞれを特定可能な２種類の演出制御コマンドと、合計保留記憶数を特定可能とする８種類の演出制御コマンドの、合計１０種類の演出制御コマンドを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【０４８０】

主基板１１から演出制御基板１２に対して停電復旧指定コマンドが伝送されると、図６５に示すように、復旧フラグがオン状態にセットされる。そして、演出制御基板１２の側で保留記憶数通知コマンドを受信したときに、図７０に示すステップＳ４７１にて復旧フラグがオンであると判定されたことに対応して、ステップＳ４７８にて始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われる。この始動口入賞指定なし時表示設定により、始動入賞記憶表示部５Ｈでは、例えば図７１（Ｂ）に示すような灰色表示といった所定の表示態様で、保留データの総記憶数である合計保留記憶数が表示される。これにより、パチンコ遊技機１への電力供給が停止した後、電力供給が再開されたときには、送信するコマンドの種類を増加させることなく、保留データの総記憶数を特定可能に表示することができる。

【０４８１】

図５５のステップＳ２０１、Ｓ２０２では、第１特図を用いた特図ゲームを実行するための第１始動条件と、第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件のうち、少なくともいずれか一方が生じたか否かを、共通の処理ルーチンにより判定している。そして、ステップＳ２０２にて少なくともいずれか一方の始動条件が生じたと判定されると、ステップＳ２０３～Ｓ２１５では、共通の処理ルーチンにおいていずれの始動条件が成立したかを特定する始動時処理などが実行される。これにより、第１始動条件が成立したときの処理と第２始動条件が成立したときの処理とを共通化して、プログラム容量を低減することができる。

【０４８２】

図５７のステップＳ２３１では、第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件と、第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件のうち、いずれか一方が生じたか否かを、共通の処理ルーチンにより判定している。そして、ステップＳ２３１にていずれか一方の開始条件が生じたと判定されると、ステップＳ２３２～Ｓ２４６では、共通の処理ルーチンにおいて大当り遊技状態に制御するか否かや高確状態に制御するか否かを決定する事前決定処理などが実行される。これにより、第１開始条件が成立したときの処理と第２開始条件が成立したときの処理とを共通化して、プログラム容量を低減することができる。

【０４８３】

図５９のステップＳ２６１～Ｓ２７１では、第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件と、第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件とのうち、いずれか一方が成立したことに基づき、共通の処理ルーチンにより変動パターン種別を複数種類のうちから決定するための使用テーブルを、複数種類の変動パターン種別決定テーブルのうちから選択してセットする。その後、ステップＳ２７２～Ｓ２７８では、共通の処理ルーチンにおいて特別図柄や飾り図柄の変動パターンを設定するパターン設定処理が実行される。また、ステップＳ２７７にて特図変動タイマに変動パターンの決定結果に応じた特図変動時間に対応するタイマ初期値をセットした後、図５４に示すステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行されて特図変動タイマの値が更新されることで、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と、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とについて、共通の特図変動タイマにより特別図柄の変動を開始してからの経過時間を計測する。これにより、第１開始条件が成立したときと第２開始条件が成立したときとで、変動パターンを設定するための処理を共通化するとともに、可変表示を開始してからの経過時間を計測するタイマを共通化して、プログラム容量を低減することができる。

【０４８４】

図５７に示すステップＳ２３８では、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１が大当り決定値データと合致するか否かを判定することにより、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果が導出表示される以前に判定する。図５９に示すステップＳ２６８の処理では、大当り遊技状態に制御しない旨の判定結果に対応してステップＳ２６１にて大当りフラグがオフであると判定されたことに基づいて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定する。そして、ステップＳ２７３の処理では、大当り遊技状態に制御するか否かの判定結果や、リーチ状態とするか否かの判定結果などに基づいて、飾り図柄の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。続いて、ステップＳ２７６の処理では、ステップＳ２７３での判定結果に基づいて、飾り図柄の変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。その後、演出制御基板１２の側では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が主基板１１から伝送された第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンドや、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドなどに応じて、図７２に示すステップＳ１６１の飾り図柄変動設定処理やステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理を実行することにより、ステップＳ２７６での決定結果に対応して、飾り図柄の可変表示中に各種の演出動作を実行させるための制御を行う。

【０４８５】
ここで、図５９に示すステップＳ２６８にてリーチ状態とする旨の判定がなされたことに対応して、ステップＳ２７０にてセットしたリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれかを用いてステップＳ２７３の処理を実行することにより、リーチ状態に応じたノーマルＣＡ２－１、スーパーＣＡ２－２、スーパーＣＡ２－３、スーパーＣＢ２－１、スーパーＣＢ２－２といった複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。また、ステップＳ２６８にてリーチ状態としない旨の判定がなされたことに対応して、ステップＳ２７１にてセットした非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを用いてステップＳ２７３の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中に特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３などを含む複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定する。

【０４８６】
加えて、図５９に示すステップＳ２６８にてリーチ状態とする旨の判定がなされたことに対応して、ステップＳ２７３における変動パターン種別の決定結果に基づき、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ｂを用いてステップＳ２７６の処理を実行することにより、「リーチ」に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに決定する。また、図５９に示すステップＳ２６８にてリーチ状態としない旨の判定がなされたこと、及び、ステップＳ２７３にて特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別などに決定されたことに対応して、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａを用いてステップＳ２７６の処理を実行することにより、特定演出を実行するために予め用意された非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７といった複数種類の変動パターンのいずれかに決定する。

【０４８７】
こうして、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でも、例えば「滑り」、「擬似連」、「メイン予告」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能となり、多様な演出を可能にして、遊技興趣を向上させることができる。また、ステップＳ２７３やステップＳ２７６の処理では、ステップＳ２６８にてリーチ状態とする旨の判定がなされたか否かに応じて、異なる決定テーブルを用いて変動パターン種別や変動パターンの決定を行い、リーチ状態とする場合とリーチ状態としない場合とで、決定処理が競合することはない。そのため、変動パターン種別を決定するために用いられる変動パターン種別判定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを、リーチ状態とするか否かの判定結果に関わりなく共通の数値データとすることができ、さらに、変動パターンを決定するために用いられる変動パターン判定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データを、リーチ状態とするか否かの判定結果に関わりなく共通の数値データとすることができる。これにより、乱数値ＭＲ３や乱数値ＭＲ４を示す数値データの更新を行うために実行される処理（例えば図５２に示すステップＳ５５のメイン側乱数値更新処理など）における処理量を軽減して、プログラム量の削減を図ることができる。加えて、乱数回路１０４の構成が複雑化することや、遊技制御カウンタ設定部１５４などに設けられたランダムカウンタの記憶領域が増大することなどを防止して、構成の簡素化を図ることができる。ここで、ステップＳ２７２、Ｓ２７３の処理では、ステップＳ２６８におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、共通の処理ルーチンにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。ステップＳ２７５、Ｓ２７６の処理では、ステップＳ２６８におけるリーチ状態の有無の判定結果に関わりなく、共通の処理ルーチンにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。これにより、リーチ状態の有無の判定結果に応じて異なる処理ルーチンを用いて判定を行う場合に比べて、プログラム量の削減を図ることができる。

【０４８８】
図１６（Ａ）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル１３６Ａでは、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特定演出を実行する非リーチＣＡ１－４の変動パターン種別に決定される割合が低くなるように、テーブルデータが構成されている。これにより、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶

部１５１Ｂにおける保留データの記憶数が所定数以上となった場合に、特別図柄や飾り図柄の平均変動時間を短縮して、始動条件が不成立となる入賞を減らすことができる。

【０４８９】

図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。これにより、リーチ演出における演出動作の種類が設計とは異なって極端に一定の種類の演出動作に偏ってしまうことを防止でき、様々な演出動作を設計に近い所定の割合で実行して遊技興趣を向上させることができる。

【０４９０】

図１１（Ａ）～（Ｆ）及び図１２（Ａ）～（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉでは、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。これにより、大当り種別の決定結果に応じて異なる種類の演出動作を実行可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【０４９１】

また、図１１（Ａ）～（Ｆ）及び図１２（Ａ）～（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｉでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定可能となるように、テーブルデータが構成されている。これにより、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて異なる種類の演出動作を実行可能として、遊技興趣を向上させることができる。

【０４９２】

第１特別図柄表示装置４では、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に遊技球が入賞して第１始動条件が成立した後に第１開始条件が成立したことに基づいて、複数種類の第１特図となる特別図柄を可変表示する特図ゲームが実行される。第２特別図柄表示装置４Ｂでは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が入賞して第２始動条件が成立した後に第２開始条件が成立したことに基づいて、複数種類の第２特図となる特別図柄を可変表示する特図ゲームが実行される。画像表示装置５の表示領域では、例えば「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、第１特図や第２特図を用いた特図ゲームにおける可変表示に対応して、複数種類の飾り図柄が可変表示される。また、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が備えるＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１から読み出したプログラムなどに従い、例えば図５２のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理といった、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理を実行する。他方、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＯＭ１２１から読み出したプログラムなどに従い、例えば図６４に示すステップＳ４０５のコマンド解析処理やステップＳ４０６の演出制御プロセス処理などにおいて、画像表示装置５の表示状態を制御するための処理を実行する。そして、ステップＳ２７２、Ｓ２７３の処理では、第１始動条件が成立したことに基づく第１特図を用いた特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第２始動条件が成立したことに基づく第２特図を用いた特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、変動パターン種別判定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。

【０４９３】

こうして、変動パターン種別判定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて変動パターン種別の決定を行った後、その決定結果に基づいて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するようにすれば、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づき多様な演出動作を実行することができる。その一方で、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂといった複数の表示装置により特別図柄の可変表示を行い、その可変表示に対応して飾り図柄を可変表示させる場合でも、変動パターン種別判定

用として共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いる。これにより、乱数値ＭＲ３を示す数値データの更新を行うために実行される処理（例えば図５２に示すステップＳ５５のメイン側乱数値更新処理など）における処理量を軽減して、プログラム量の削減を図ることができる。

【０４９４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信したときに、図７０に示すステップＳ４７２にて第１入賞指定受信フラグがオフであり第１始動口入賞指定コマンドの受信がないと判定されたこと、および、ステップＳ４７５にて第２入賞指定受信フラグがオフであり第２始動口入賞指定コマンドの受信がないと判定されたことに対応して、ステップＳ４７８にて始動口入賞指定なし時表示更新設定を行う。この始動口入賞指定なし時表示更新設定では、始動入賞記憶表示部５Ｈにおける保留記憶表示の表示態様を、所定の表示態様に変更し、例えば図７１（Ｂ）に示すような灰色表示とすることにより、合計保留記憶数は特定可能であるが第１保留記憶数や第２保留記憶数は特定できないように表示させる。これにより、保留データの総記憶数となる合計保留記憶数を表示するために行われるコマンドの送受信動作に異常が発生したことを、容易に認識可能とすることができる。

【０４９５】

図７５に示すステップＳ５５１、Ｓ５５２の処理などにて「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンであると判定した場合に、ステップＳ５５４にて特定演出パターンを擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３のいずれかに決定したことや、ステップＳ５５８にて決定した仮停止図柄などに応じて、図７３のステップＳ５１７にて決定した図柄変動制御パターンに従い図７２に示すステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理を実行する。こうして、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄を再び変動させる演出表示が所定回行われる「擬似連」の特定演出を実行することができる。そして、図５９に示すステップＳ２６８にてリーチ状態とする旨の判定がなされたことに対応して、ステップＳ２７３での決定に用いるためにステップＳ２７０にてセットされるリーチ用変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、「擬似連」の特定演出を実行した後に飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。このように、例えば「擬似連」の特定演出を実行するか否かといった特定演出における演出動作の種類ではなく、リーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別を分類する決定テーブルを用いて変動パターン種別を決定することで、リーチ演出における演出動作の種類が設計とは異なって極端に一定の種類の演出動作に偏ってしまうことを防止でき、様々な演出動作を設計に近い所定の割合で実行して遊技興趣を向上させることができる。

【０４９６】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれかである場合には、例えばＣＰＵ１０３が図５７に示すステップＳ２４５にて大入賞口開放回数最大値を「１５」に設定したことに基づいて図５４に示すステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行することなどにより、１５ラウンド大当り状態に制御する。他方、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」である場合には、例えばＣＰＵ１０３が図５７に示すステップＳ２４５にて大入賞口開放回数最大値を「２」に設定したことに基づいて図５４に示すステップＳ１１４～Ｓ１１７の処理を実行することなどにより、２ラウンド大当り状態に制御する。そして、図５７に示すステップＳ２４１にて大当り種別が「突確」に決定されたことに基づき、図５９に示すステップＳ２７３での決定に用いるためにステップＳ２６２にてセットされる大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄ、１３２Ｈ、１３２Ｉでは、例えば特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－１

、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－１、特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別といった、大当り種別が「突確」以外である場合とは異なる変動パターン種別が含まれるように、テーブルデータが構成されている。このようにして、大当り種別が「突確」である場合には、「突確」以外である場合とは異なる変動パターン種別や変動パターンに決定することにより、大当り種別が「突確」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。

【０４９７】

ＣＰＵ１０３は、可変表示結果が「小当り」となったことに基づき、図５４に示すステップＳ１１８の小当り開放前処理やステップＳ１１９の小当り開放中処理を実行することにより、小当り遊技状態にて２ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる可変入賞動作を実行させる。そして、小当り遊技状態が終了するときには、例えば図５４に示すステップＳ１２０の小当り終了処理では遊技状態指定バッファ値を変更しないようにすることで、パチンコ遊技機１における遊技状態を変更しない。これにより、たとえ高確状態を含まない遊技状態が継続するときであっても、高確状態を含む遊技状態に制御されることに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【０４９８】

図１１（Ｄ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｄや、図１２（Ｂ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｈ、図１２（Ｃ）に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル１３２Ｉでは、可変表示結果が「小当り」となる場合に決定される変動パターン種別と共通の変動パターン種別を含むように、テーブルデータが構成されている。これにより、変動パターン種別によって２ラウンド大当り状態に制御されるのか小当り遊技状態に制御されるのかを、遊技者が認識することは困難になり、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」となることで高確状態を含む遊技状態に制御されることに対する期待感を持続させて遊技興趣を向上させることができる。また、可変表示結果が「小当り」となる場合と、大当り種別が「突確」となる場合とで、共通の変動パターン種別に決定可能とすることで、変動パターンを決定する際には、可変表示結果が「小当り」となる場合であるか大当り種別が「突確」となる場合であるかに関わりなく、共通の変動パターン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。

【０４９９】

大当り種別が「突確」である場合には、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が図７４に示すステップＳ５０８、Ｓ５０９にて変動パターンが複数種類のいずれであるかを判定し、その判定結果に応じて図７３に示すステップＳ５０４、Ｓ５０５、Ｓ５０６、図７４に示すステップＳ５１０のうちいずれかにて最終停止図柄となる飾り図柄を決定する。これにより、大当り種別が「突確」である場合に、可変表示結果として様々な組合せの確定飾り図柄を停止表示させ、遊技興趣を向上させることができる。

【０５００】

ＣＰＵ１０３は、図５９に示すステップＳ２８０での送信設定に基づいて図５２に示すステップＳ５８のコマンド制御処理を実行することにより、主基板１１から演出制御基板に対して、可変表示結果を特定可能な可変表示結果通知コマンドや、変動パターンを特定可能な変動パターン指定コマンドを送信させる。演出制御基板１２の側では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が図７３に示すステップＳ５１６のサブ予告設定処理を実行することなどにより、飾り図柄の可変表示中にサブ予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、サブ予告演出となる演出動作を複数種類のいずれかに決定する。一例として、図７７に示すステップＳ５９３では、図３９に示すようなサブ予告パターン種別決定テーブル１７０を用いて予告パターン種別を複数種類のいずれかに決定し、このとき予告ＣＹ１～予告ＣＹ３の予告パターン種別のいずれかに決定されたときには、ステップＳ５９５にて図４０～図４２に示すようなサブ予告パターン決定テーブル１７１Ａ～１７１Ｃのいずれ

かをセットした後、ステップＳ５９６にて予告パターンを複数種類のいずれかに決定する。そして、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンに基づいて決定した特定演出パターンや、予告パターンなどに対応して、図７３に示すステップＳ５１７にて決定した図柄変動制御パターンや予告演出制御パターンに従い図７２に示すステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理を実行する。こうして、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０などによりサブ予告演出を実行するための決定や判定、設定などを行うことで、主基板１１の側でＣＰＵ１０３などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様なサブ予告演出となる演出動作を実行して、遊技興趣を向上させることができる。

【０５０１】

図３９に示す予告パターン種別決定テーブル１７０では、例えば「メイン予告」の特定演出が実行される場合のように、特定演出と実行期間が重複する予告演出は実行しないように、テーブルデータが構成されている。これにより、複数種類の演出動作が重複することを回避して、遊技者の興味が分散することによる演出効果の低下を防止できる。

【０５０２】

図３２（Ｃ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｃでは、変動パターンが非リーチＰＡ１－６である場合に、前回演出バッファ値が「１」～「３」のいずれであるかに応じて、メイン予告ＴＰ３－１～メイン予告ＴＰ３－３の各特定演出パターンに対する第３特定演出パターン判定用の乱数値ＳＲ６－３の割当てを異ならせ、前回実行された「メイン予告」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないように、テーブルデータが構成されている。これにより、多様な演出動作を偏りが生じないように出現させて、遊技興趣を向上させることができる。

【０５０３】

図３９に示すサブ予告パターン種別決定テーブル１７０や、図４０～図４２に示すサブ予告パターン決定テーブル１７１Ａ～１７１Ｃでは、「非リーチ」に対応した変動パターンである場合でもサブ予告演出が実行可能となるように、テーブルデータが構成されている。これにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合でもサブ予告演出となる演出動作を実行可能とすることで、リーチ状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【０５０４】

図４２に示すサブ予告パターン決定テーブル１７１Ｃでは、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行される変動パターンであるときには、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる変動パターンであるときに比べてサブ予告演出を実行する割合が低くなるとともに、「非リーチ」に対応した変動パターンであって特定演出が実行されない変動パターンであるときに比べてサブ予告演出を実行する割合が高くなるように、テーブルデータが構成されている。これにより、サブ予告演出となる演出動作が実行されたときに飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない場合を減らすとともに、サブ予告演出となる演出動作が実行されたときに特定演出が実行されない場合をさらに減らすことで、サブ予告演出が行われた場合にリーチ状態となることに対する遊技者の期待感を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【０５０５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７２に示すステップＳ１６２の飾り図柄変動中処理にて、操作ボタン３０から伝送される操作検出信号のチェックを行い、操作検出信号がオン状態となったことに対応して予告演出制御パターンを切り替えることなどにより、サブ予告演出における演出動作を変化させる。これにより、遊技者による操作に応じたサブ予告演出が可能となり、遊技興趣を向上させることができる。

【０５０６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示結果通知コマンドにて通知された可変表示結果や変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、図７３に示すステップＳ５０４、Ｓ５０５、Ｓ５０６の処理や、図７４に示すステップＳ５１０、Ｓ５１２

、Ｓ５１３の処理を実行することにより、最終停止図柄となる確定飾り図柄を、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのそれぞれについて決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７５に示すステップＳ５５８の処理を実行することにより、特定演出における演出動作として仮停止表示させる飾り図柄を決定する。さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図７６に示すステップＳ５７６の処理を実行することにより、変動中昇格演出における演出動作として仮停止表示させる通常大当り組合せの飾り図柄を決定する。こうして、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０などにより「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて停止表示する飾り図柄を決定することで、主基板１１の側でＣＰＵ１０３などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、複数の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに停止表示させる飾り図柄を決定することができる。

【０５０７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、図７５に示すステップＳ５５８の処理を実行することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる仮停止図柄の組合せを決定する。これにより、主基板１１の側でＣＰＵ１０３などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な演出動作を行って遊技興趣を向上させることができる。

【０５０８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、「滑り」の特定演出が実行される場合に、図７５に示すステップＳ５５８の処理を実行することにより、「滑り」の特定演出にて仮停止表示させる飾り図柄を決定する。これにより、主基板１１の側でＣＰＵ１０３などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大することを防止しつつ、多様な演出動作を行って遊技興趣を向上させることができる。

【０５０９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となることに対応して、図７３に示すステップＳ５０６の処理において、まず、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示部５Ｃ以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒに停止表示される飾り図柄を決定する。その後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の飾り図柄表示部５Ｃに停止表示される飾り図柄を決定する。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならないことに対応して、図７３に示すステップＳ５０５の処理において、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃや、左右出目判定テーブル１６１を参照して停止表示する飾り図柄を決定することで、リーチ組合せや大当り組合せとはならず、また、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図３（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や、図３（Ｂ）に示す発展チャンス目ＨＣ１～ＨＣ８、図３（Ｃ）に示す突確チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４、さらには、図２９に示すような一定の非リーチ組合せとはならない確定飾り図柄の組合せを決定する。これにより、特殊演出が実行されるのか否かについて、遊技者に誤解を与えてしまうことを防止できる。

【０５１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動中昇格演出を実行可能な「第１確変」の大当り種別である場合に、図７４に示すステップＳ５１３にて確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。そして、図７６のステップＳ５７４にて図３３（Ａ）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル１６５Ａを参照することで、変動中昇格演出を実行するか否かを決定する。このとき、変動中昇格演出を実行する旨の決定がなされた場合には、ステップＳ５７６にて図３８に示す仮停止図柄決定テーブル１６９を参照することで、通常大当り組合せを構成する飾り図柄を、変動中昇格演出にて仮停止表示させる飾り図柄に決定する。これにより、変動中昇格演出を実行可能な「第１確変」の大当り種別である場合でも、変動中昇格演出が実行される場合と、実行されない場合とを設け、主基板１１の側でＣＰＵ１０３などにより遊技の進行を制御するための制御負担が増大すること

を防止しつつ、多様な演出動作を可能にして遊技興趣を向上させることができる。

【０５１１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り中昇格演出を実行する「第３確変」の大当り種別である場合に、図７４のステップＳ５１２にて通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄を決定する。これにより、大当り遊技状態への制御が開始されてから高確状態を含む遊技状態となる旨の報知演出が行われる場合に、飾り図柄の可変表示結果から高確状態を含む遊技状態に制御されるか否かを認識することを困難にして、報知演出の演出効果を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【０５１２】

大当り種別が「第４確変」に対応した大当り遊技状態の終了後には、図８０に示す「大当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＢ指定」及び「第２当り終了指定」に対応した状態遷移により、遊技状態が高確高ベース状態に制御されるとともに、演出状態が第３の演出モード＃３となる。その後、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数の特図ゲームが実行されると、図６０に示すステップＳ３０９の処理が実行されて高確高ベース状態が終了して高確低ベース状態となり、図８０に示す「演出モード＃３」及び「高確高ベース状態」から「背景ＨＫＤ指定」に対応した状態遷移により、演出状態が第２の演出モード＃２となる。また、大当り種別が「通常」に対応した大当り遊技状態の終了後には、図８０に示す「大当り遊技状態終了」から「背景ＨＫＣ指定」に対応した状態遷移により、遊技状態が低確高ベース状態に制御されるとともに、演出状態が第３の演出モード＃３となる。その後、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「突確」以外となることなく所定回数の特図ゲームが実行されると、図６０に示すステップＳ３０９の処理が実行されて低確高ベース状態が終了して低確低ベース状態となる。その後、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、背景ＨＫＡの表示を指定する背景指定コマンドが伝送されると、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データなしの判定、および、図６９に示すステップＳ４４１における背景ＨＫＡ指定の判定、および、ステップＳ４４３における読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるとの判定に対応して、ステップＳ４４４、Ｓ４４５により、演出状態を第１の演出モード＃１と第２の演出モード＃２のいずれに設定するかの決定が行われる。このとき、乱数値ＳＲ１０が演出変更決定値データと合致すれば（ステップＳ４４５；Ｙｅｓ）、ステップＳ４４６、Ｓ４４７により、演出状態を第２の演出モード＃２とするための設定が行われる。

【０５１３】

このように、演出状態が第２の演出モード＃２に設定されるのは、高確高ベース状態が終了して高確低ベース状態になった場合と、低確高ベース状態が終了して低確低ベース状態になった場合とがある。これにより、低確高ベース状態が終了して低確低ベース状態となったときでも、高確低ベース状態などの特別遊技状態であることに対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣が低下することを防止できる。

【０５１４】

また、低確高ベース状態の終了に応じて図６９に示すステップＳ４４６、Ｓ４４７により演出状態が第２の演出モード＃２に設定された後には、ステップＳ４４９にて可変表示カウント値が演出終了抽選実行値以上となったことに応じて、ステップＳ４５０、Ｓ４５１により、第２の演出モード＃２を終了して第１の演出モード＃１とするか否かの決定が行われる。そして、ステップＳ４５１にて乱数値ＳＲ１１が演出終了判定値データと合致すると判定されたときには、ステップＳ４５２、Ｓ４５３により、演出状態が第１の演出モード＃１に設定される。これにより、低確低ベース状態に制御されているにもかかわらず、高確低ベース状態である場合と同様の第２の演出モード＃２が長期間にわたって継続することにより、特別遊技状態であることに対する遊技者の期待感が低下することを防止できる。

【０５１５】

第４の演出モード＃４は高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態であることに

対応している一方で、第３の演出モード＃３は、高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態と、低確高ベース状態という高確状態を含まない遊技状態のうち、いずれかであることに対応している。そして、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態へと制御されたことに対応して、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが送信されたときには、図６７に示すステップＳ４３１での判定結果に応じて、ステップＳ４３２により演出状態が第３の演出モード＃３に設定される場合と、ステップＳ４３３により演出状態が第４の演出モード＃４に設定される場合とがある。これにより、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態となる場合に、多様な演出状態に制御することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。また、低確低ベース状態といった高確状態を含まない遊技状態でも、高確高ベース状態といった高確状態を含む遊技状態であることにも対応している第３の演出モード＃３となるように設定することで、高確状態を含む遊技状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０５１６】

低確高ベース状態が終了して低確低ベース状態に制御されるときには、図６７に示すステップＳ４２６における終了指定データなしの判定、および、図６９に示すステップＳ４４１における背景ＨＫＡ指定の判定、および、ステップＳ４４３における読出結果の第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるとの判定に対応して、ステップＳ４４４、Ｓ４４５により、演出状態を第１の演出モード＃１と第２の演出モード＃２のいずれに設定するかの決定が行われる。こうして、低確低ベース状態に制御されるときには、演出状態を第１の演出モード＃１と第２の演出モード＃２のいずれかに設定することができる。これにより、多様な演出状態に制御することが可能になり、遊技の興趣を向上させることができる。また、低確高ベース状態が終了するときには、常に演出状態が第２の演出モード＃２に設定されるわけではなく、第１の演出モード＃１に設定されることもある。これに対して、高確高ベース状態が終了して高確低ベース状態となる場合には、常に演出状態が第２の演出モード＃２に設定される。このような設定により、演出状態が第２の演出モード＃２となる場合に高確低ベース状態といった高確状態を含む遊技状態であることに対する遊技者の期待感を高めることができる。

【０５１７】

低確高ベース状態が終了して低確低ベース状態に制御されるときに演出状態が第３の演出モード＃３から第２の演出モード＃２に設定された場合には、図６９に示すステップＳ４４９にて可変表示カウント値が演出終了抽選実行値に達するまでは、ステップＳ４５０～Ｓ４５３の処理が実行されない。そのため、低確低ベース状態に対応して第２の演出モード＃２となった場合には、特図ゲームや飾り図柄の可変表示を実行した回数が所定回数に達するまで、第２の演出モード＃２を終了する旨の決定が制限される。これにより、低確低ベース状態となっている場合に第２の演出モード＃２が短期間で終了することによる遊技興趣の低下を防止できる。

【０５１８】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。上記実施の形態では、図５１に示すステップＳ３２にて停電復旧指定コマンドを送信するための処理を実行した後、図５７のステップＳ２５１あるいは図５９のステップＳ２８０における設定に基づき、客待ちデモ指定コマンドを送信することに対応して、あるいは、特図ゲームや飾り図柄の可変表示が開始されることに対応して、背景指定コマンドの送信が行われるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば停電復旧指定コマンドを送信することに対応して、背景指定コマンドの送信を行って、パチンコ遊技機１における遊技状態を演出制御基板１２の側で特定できるようにしてもよい。一例として、図５１に示すステップＳ３８では、保留記憶数通知コマンドを送信するとともに、背景指定コマンドを送信するようにしてもよい。

【０５１９】

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、図６１に示すステップＳ３２７にて遊技状態指定バッファにおける第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットすることにより、高確低ベース状態や高確高ベース状態といった高確状態を含む遊技状態に制御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、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、大当り種別判定用の乱数値ＭＲ２－１を、「突然時短」や「突然通常」の大当り種別に割り当てるテーブルデータが含まれるように構成されればよい。そして、可変表示結果が「大当り」となる場合に大当り種別が「突然時短」となるときには、大当り種別が「突確」の場合と同様にして２ラウンド大当り状態に制御され、２ラウンド大当り状態が終了した後には、大当り種別が「突確」の場合とは異なり低確高ベース状態に制御される。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」の場合とは異なり低確低ベース状態に制御される。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。

【０５２０】

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

【０５２１】

上記実施の形態では、図５１に示すステップＳ３２の処理やステップＳ３８の処理を実行することにより、パチンコ遊技機１への電力供給が停止された後に電力供給が再開されたとき、停電復旧画面の表示を指定する停電復旧指定コマンドや、合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドが、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信されるものとして説明した。これに加えて、電力供給が再開されたときには、例えば復旧後の大当りフラグや小当りフラグがオンであるか否かの判定結果や、大当り種別バッファの格納値などに基づき、可変表示結果通知コマンドを、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もよい。この場合には、停電復旧指定コマンドの受信に対応して停電復旧画面を表示した後、例えば図５７に示すステップＳ２５０、Ｓ２５１における設定により客待ちデモ指定コマンドが送信されることに対応して背景指定コマンドが送信されてから所定時間が経過してデモ画面表示設定によりデモンストレーション画面の表示が開始されるまでの期間などにて、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果に対応する飾り図柄の組合せを、画像表示装置５の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに表示させることができる。あるいは、停電復旧指定コマンドの受信に対応して停電復旧画面を表示した後、例えば図５９に示すステップＳ２８０における設定などに基づき飾り図柄の可変表示が開始されるときに、画像表

示装置５の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに最初に表示させる飾り図柄の組合せを、電力供給停止時あるいは電力供給停止以前における可変表示結果に対応したものにすることができる。また、このように停電復旧時に可変表示結果通知コマンドも送信することにより、電力供給停止時に実行中であった飾り図柄の可変表示や、電力供給停止以前に最後に実行された飾り図柄の可変表示における、可変表示結果を特定することができる。

【０５２２】

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、主基板１１から伝送された背景指定コマンドを受信したときに、図６７～図６９のフローチャートに示すような背景指定時処理を実行することにより、停電復旧時、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了後、および、それら以外にデモ画面の表示や飾り図柄の可変表示開始に対応して、パチンコ遊技機１における演出状態を設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、例えば図７２のフローチャートに示すような演出制御プロセス処理内の各処理において、演出状態を設定するための処理のうち、一部の処理が実行されるようにしてもよい。

【０５２３】

一例として、図７２に示すステップＳ１６０の変動開始コマンド受信待ち処理では、例えば背景指定コマンドに続いて変動開始コマンドなどを受信した場合に、図６９に示すステップＳ４４１～Ｓ４５６の処理などを実行することにより、パチンコ遊技機１における演出状態を設定するようにしてもよい。また、例えば客待ちデモ指定コマンドとともに背景指定コマンドを受信した場合にも、図６９に示すステップＳ４４１～Ｓ４５６の処理などを実行することにより、パチンコ遊技機１における演出状態を設定してもよい。なお、客待ちデモ指定コマンドとともに背景指定コマンドを受信した場合には演出状態の設定を行わず、飾り図柄の可変表示が開始されるときに限り、演出状態の設定を行うようにしてもよい。これらの場合には、図６７に示すステップＳ４２６にて終了指定データの受信がないのであれば、背景指定時処理を終了すればよい。

【０５２４】

他の一例として、図７２に示すステップＳ１６６のエンディング演出処理では、主基板１１から伝送された当り終了指定コマンドなどに基づき、パチンコ遊技機１における演出状態を設定するようにしてもよい。例えば、エンディング演出処理では、第４当り終了指定コマンドの受信がある場合に、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるか否かを判定する。このとき、第１ビット（ビット１）が“０”（オフ）であれば、第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることにより、小当り遊技状態の終了後における演出状態が第２の演出モード＃２となるように設定する。これに対して、第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であれば、演出モード指定バッファ値の変更は行わないことにより、小当り遊技状態となる以前の演出状態（第３の演出モード＃３または第４の演出モード＃４）を維持する。また、エンディング演出処理にて第２当り終了指定コマンドの受信がある場合には、演出モード指定バッファの第０ビットをクリアして“０”（オフ）とする一方で、第１当り終了指定コマンドと第３当り終了指定コマンドのいずれかを受信した場合には、演出モード指定バッファの第０ビットを“１”（オン）にセットする。その後、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了してから最初に背景指定コマンドを受信したときには、その背景指定コマンドにより背景ＨＫＡまたは背景ＨＫＤの表示が指定されていれば、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）とする一方で、背景ＨＫＢまたは背景ＨＫＣの表示が指定されていれば、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットすればよい。なお、第４当り終了指定コマンドを受信した場合には、小当り遊技状態の終了であることを特定可能にする所定のフラグ（例えば小当り終了指定フラグ）をオン状態にセットする一方で、演出モード指定バッファの内容は変更しないようにしてもよい。すなわち、第４当り終了指定コマンドを受信した場合と、第１当り終了指定コマンドまたは第３当り終了指定コマンドを受信した場合とでは、互いに異なる所定のフラグをオン状

態にセットするようにしてもよい。この場合、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了してから最初に背景指定コマンドを受信したときに、小当り終了指定フラグがオンであれば、背景ＨＫＡの表示が指定されたか否かを判定し、背景ＨＫＡの表示が指定されていれば演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることにより、演出状態が第２の演出モード＃２となるように設定する。これに対して、小当り終了指定フラグがオンであり背景指定コマンドにより背景ＨＫＡ以外の表示が指定されていれば、演出モード指定バッファ値を変更しないようにすればよい。

【０５２５】

あるいは、エンディング演出処理で第４当り終了指定コマンドの受信があると判定した場合には、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるか否かの判定結果に応じて前述の設定を行うとともに、第１～第３当り終了指定コマンドを受信した場合にも、演出モード指定バッファ値の判定結果などに基づく設定を行うようにしてもよい。例えば、第３当り終了指定コマンドの受信があると判定した場合には、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であるか否かを判定する。このとき、第１ビット（ビット１）が“１”（オン）であれば、高ベース状態を含む遊技状態であるときに大当り種別が「突確」に対応した２ラウンド大当り状態となった後に２ラウンド大当り状態が終了することに対応して、遊技状態が高確高ベース状態となることから、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）をともに“１”（オン）にセットすることにより、演出状態が第４の演出モード＃４となるように設定すればよい。これに対して、第１ビット（ビット１）が“０”であれば、低ベース状態を含む遊技状態から２ラウンド大当り状態となった後に２ラウンド大当り状態が終了することに対応して、遊技状態が高確低ベース状態となることから、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）をクリアして“０”（オフ）にするとともに第０ビット（ビット０）を“１”（オン）にセットすることにより、演出状態が第２の演出モード２となるように設定すればよい。また、エンディング演出処理で第２当り終了指定コマンドの受信があると判定した場合には、第３の演出モード＃３を開始することが指定されたことに対応して（図５（Ｄ）を参照）、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）を“１”（オン）にセットするとともに第０ビット（ビット０）をクリアして“０”（オフ）にすることにより、演出状態が第３の演出モード＃３となるように設定すればよい。さらに、エンディング演出処理で第１当り終了指定コマンドの受信があると判定した場合には、第４の演出モード＃４を開始することが指定されたことに対応して（図５（Ｄ）を参照）、演出モード指定バッファの第１ビット（ビット１）と第０ビット（ビット０）をともに“１”（オン）にセットすることにより、演出状態が第４の演出モード＃４となるように設定すればよい。

【０５２６】

上記実施の形態では、図８０や図８１に示すように、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了した後、パチンコ遊技機１における遊技状態などに対応して、演出状態を第１～第４の演出モード＃１～＃４のうちいずれかに制御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、演出モードを変更するタイミングや、演出モードの種類などは、パチンコ遊技機１の仕様にあわせて任意に設定されるものであればよい。例えば、演出モードを変更するタイミングは、大当り種別が「突確」である場合を含む大当り遊技状態が終了したときや、小当り遊技状態が終了したとき、大当り遊技状態または小当り遊技状態の終了後に所定回数の特図ゲームや飾り図柄の可変表示が実行されたとき、特図ゲームや飾り図柄の可変表示が実行されるごとに行われる抽選処理での抽選結果に対応して演出モードを変更することが決定されたときのうち、いずれのタイミングであってもよい。

【０５２７】

具体的な一例として、上記実施の形態における第１～第４の演出モード＃１～＃４とは異なり、図９４に示すような第１～第３の演出モード＃１０～＃１２を、パチンコ遊技機

１における演出状態として設けるようにしてもよい。図９４に示す例では、第１の演出モード＃１０が低確低ベース状態と高確低ベース状態のいずれかであることに対応し、第２の演出モード＃１１が低確高ベース状態と高確高ベース状態のいずれかであることに対応し、第３の演出モード＃１２が高確高ベース状態であることに対応している。また、パチンコ遊技機１における大当り種別として、ラウンドの実行回数が「１５回」となる「１５ラウンド大当り」と、ラウンドの実行回数が「５回」となる「５ラウンド大当り」と、ラウンドの実行回数が「２回」で大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態となる「突然確変」と、ラウンドの実行回数が「２回」で大当り遊技状態の終了後に低確高ベース状態となる「突然時短」とが設けられている。なお、大当り種別が「突然確変」や「突然時短」となる場合には、「１５ラウンド大当り」や「５ラウンド大当り」となる場合に比べて、大当り遊技状態にて大入賞口が開放状態となる時間が短くなるように設定されていればよい。

【０５２８】

図９４に示す例では、遊技状態が低確低ベース状態と高確低ベース状態のいずれかであることに対応して演出状態が第１の演出モード＃１０であるときに、大当り種別が「１５ラウンド大当り」と「５ラウンド大当り」のいずれかに対応した大当り遊技状態に制御されると、その大当り遊技状態の終了後には、遊技状態が高確高ベース状態となり演出状態が第３の演出モード＃１２となる（図９４に示す「演出モード＃１０」および「低確低ベース状態／高確低ベース状態」から「１５ラウンド大当り／５ラウンド大当り」に対応した状態遷移）。

【０５２９】

また、遊技状態が低確低ベース状態と高確高ベース状態のいずれかであることに対応して演出状態が第１の演出モード＃１０であるときに、大当り種別が「突然確変」と「突然時短」のいずれかに対応した大当り遊技状態に制御されると、その大当り遊技状態の終了後には、遊技状態が高確高ベース状態（「突然確変」の場合）と低確高ベース状態（「突然時短」の場合）のいずれかとなり演出状態が第２の演出モード＃１１となる（図９４に示す「演出モード＃１０」および「低確低ベース状態／高確低ベース状態」から「突然確変／突然時短」に対応した状態遷移）。

【０５３０】

遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態のいずれかであることに対応して演出状態が第２の演出モード＃１１であるときに、大当り種別が「１５ラウンド大当り」と「５ラウンド大当り」のいずれかに対応した大当り遊技状態に制御されると、その大当り遊技状態の終了後には、遊技状態が高確高ベース状態となり演出状態が第３の演出モード＃１２となる（図９４に示す「演出モード＃１１」および「低確高ベース状態／高確高ベース状態」から「１５ラウンド大当り／５ラウンド大当り」に対応した状態遷移）。また、遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態のいずれかであることに対応して演出状態が第２の演出モード＃１１であるときに、大当り種別が「突然確変」と「突然時短」のいずれかに対応した大当り遊技状態に制御されると、その大当り遊技状態の終了後には、遊技状態が高確高ベース状態（「突然確変」の場合）と低確高ベース状態（「突然時短」の場合）のいずれかとなり演出状態が第２の演出モード＃１１となる（図９４に示す「演出モード＃１１」および「低確高ベース状態／高確高ベース状態」から「突然確変／突然時短」に対応した状態遷移）。さらに、遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態のいずれかであることに対応して遊技状態が第２の演出モード＃１１であるときに、可変表示結果が「大当り」となることなく特図ゲームの実行回数が「７８」に達したときには、高ベース状態における有利開放制御や時短制御を終了する設定が行われ、遊技状態が低確低ベース状態や高確低ベース状態になるとともに、遊技状態が第１の演出モード＃１０となる（図９４に示す「演出モード＃１１」および「低確高ベース状態／高確高ベース状態」から「特図ゲーム回数＝７８」に対応した状態遷移）。

【０５３１】

遊技状態が高確高ベース状態であることに対応して演出状態が第３の演出モード＃１２

であるときに、大当り種別が「１５ラウンド大当り」と「５ラウンド大当り」のいずれかに対応した大当り遊技状態に制御されると、その大当り遊技状態の終了後には、遊技状態が再び高確高ベース状態となり演出状態が再び第３の演出モード＃１２となる（図９４に示す「演出モード＃１２」および「高確高ベース状態」から「１５ラウンド大当り／５ラウンド大当り」に対応した状態遷移）。遊技状態が高確高ベース状態であることに対応して演出状態が第３の演出モード＃１２であるときに、大当り種別が「突然確変」と「突然時短」のいずれかに対応した大当り遊技状態に制御されると、その大当り遊技状態の終了後には、遊技状態が高確高ベース状態（「突然確変」の場合）と低確高ベース状態（「突然時短」の場合）のいずれかとなり演出状態が第２の演出モード＃１１となる（図９４に示す「演出モード＃１２」および「高確高ベース状態」から「突然確変／突然時短」に対応した状態遷移）。

【０５３２】

こうして図９４に示すように遊技状態と演出状態が遷移するパチンコ遊技機１において、高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態であることに対応した第３の演出モード＃１２の制御中に電力供給が停止した後、電力供給が再開されたことに基づき、確変状態背景ＨＫＢの表示を指定する背景指定コマンドが伝送されたときには、高確高ベース状態という高確状態を含む遊技状態と、低確高ベース状態という高確状態を含まない遊技状態のうち、いずれかであることに対応する第２の演出モード＃１１に制御すればよい。これにより、高確状態を含む遊技状態であることに対応した第３の演出モード＃１２の制御中に電力供給が停止されても、電力供給の再開時には、高確状態を含む遊技状態と、高確状態を含まない遊技状態のうち、いずれかであることに対応する第２の演出モード＃１１に制御することで、電力供給の停止により演出状態の記憶が消滅した場合でも、遊技状態と演出状態との食い違いが生じることを防止して、演出状態を適切に復旧することができる。

【０５３３】

また、図９４に示す例において、第２の演出モード＃１１は、低確高ベース状態や高確高ベース状態という高ベース状態を含む遊技状態であることに対応している。そして、第２の演出モード＃１１の制御中に電力供給が停止した後、電力供給が再開されたことに基づき、確変状態背景ＨＫＢまたは時短状態背景ＨＫＣの表示を指定する背景指定コマンドが伝送されたときには、第２の演出モード＃１１に制御する。これにより、高ベース状態を含む遊技状態であることに対応した第２の演出モード＃１１の制御中に電力供給が停止されても、電力供給の再開時には、第２の演出モード＃１１に制御することで、電力供給の停止により演出状態の記憶が消滅した場合でも、遊技状態と演出状態との食い違いが生じることを防止して、演出状態を適切に復旧することができる。

【０５３４】

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６４に示すステップＳ４０５のコマンド解析処理とともに、ステップＳ４０６の演出制御プロセス処理を実行することにより、演出状態の制御とともに、飾り図柄の可変表示といった演出動作の制御を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば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、演出状態の制御と、演出動作の制御とを、分担して実行するようにしてもよい。

【０５３５】

一例として、演出制御基板１２と画像表示装置５との間に、図９５に示すような表示制御基板１６を設ける。表示制御基板１６には、表示制御用ＣＰＵ１４０と、ＲＯＭ１４１と、ＲＡＭ１４２と、乱数回路１４３と、Ｉ／Ｏ１４４とが搭載されている。この場合、表示制御基板１６に搭載された表示制御用ＣＰＵ１４０が画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行することから、上記実施の形態で演出制御基板１２に搭載された表示制御部１２３は設けられていなくてもよい。表示制御基板１６では、例えば表示制御用ＣＰＵ１４０がＲＯＭ１４１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ＣＰＵ１４０がＲＯＭ１４１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ＣＰＵ１４０がＲＡＭ１４２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ＣＰＵ１４０がＲＡＭ１４２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ＣＰＵ１４０がＩ／Ｏ１４４を介して表示制御基板１６の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、表示制御用ＣＰＵ１４０がＩ／Ｏ１４４を介して表示制御基板１６の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０５３６】

この場合、表示制御用ＣＰＵ１４０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７２に示すステップＳ１６０～Ｓ１６６の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示を含めた画像表示装置５における演出画像の表示による演出動作の制御を行うようにすればよい。あるいは、表示制御用ＣＰＵ１４０は、図７２に示すステップＳ１６０～Ｓ１６６の処理のうち少なくとも一部の処理を実行するようにしてもよい。例えば図７７に示すステップＳ５９３の処理やステップＳ５９６の処理を実行することにより、飾り図柄の可変表示中にサブ予告演出となる演出動作を実行するか否かの判定や、サブ予告演出となる演出動作を複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。また、例えば図７３に示すステップＳ５０４、Ｓ５０５、Ｓ５０６の処理や、図７４に示すステップＳ５１０、Ｓ５１２、Ｓ５１３の処理、図７５に示すステップＳ５５８の処理や図７６に示すステップＳ５７６の処理のうち、少なくとも一部の処理を実行することにより、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて停止表示する飾り図柄の全部または一部を決定するようにしてもよい。

【０５３７】

その一方で、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０は、図６４に示すステップＳ４０５のコマンド解析処理にて、図６７～図６９に示すステップＳ４２１～Ｓ４５６の処理を実行することにより、演出状態を第１～第４の演出モード＃１～＃４のうちいずれかに制御するようにしてもよい。なお、表示制御用ＣＰＵ１４０は、上記実施の形態にて演出制御用ＣＰＵ１２０が実行した処理のうち、任意の一部を実行するものであればよい。音声制御基板１３やランプ制御基板１４は、演出制御基板１２からの効果音信号や電飾信号を伝送する配線により、演出制御基板１２と接続されていてもよい。この場合、演出制御基板１２では、例えば演出制御用ＣＰＵ１２０により、演出動作を統括的に制御するための処理が実行されればよい。

【０５３８】

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

【０５３９】

上記実施の形態では、図１０に示す大当り種別決定テーブル１３１において、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１が割り当てられないものとして説明した。そのため、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームに対応して行われることがある一方で、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対応して行われることがない。しかしながら、この発明はこれに限定されず、変動特図指定バッファ値が「２」である場合でも、「突確」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１が割り当てられるようにしてもよい。この場合、変動特図指定バッファ値が「１」であるか「２」であるかに応じて、「突確」の大当り種別に割り当てられる大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１の個数を異ならせることで、第１開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第２開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別が「突確」に決定される割合を、異ならせてもよい。この場合には、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－２の変動パターン種別といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に分類される変動パターンによる飾り図柄の可変表示は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図と第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図とのいずれを用いた特図ゲームにも対応して、行われることがある。すなわち、変動特図指定バッファ値が「１」と「２」とのいずれにも対応して大当り種別を「突確」とすることができるようにした場合には、飾り図柄の変動パターンとして、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターンを用いることができる。また、変動パターン種別についても、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターン種別を含むように、変動パターン種別決定テーブルのテーブルデータを構成すればよい。これにより、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とで、共通の変動パターン種別に決定可能とすることで、変動パターンを決定する際には、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の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。

【０５４０】

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

【０５４１】

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

【０５４２】

上記実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７５のステップＳ５５４にて図３２（Ｂ）に示す特定演出パターン決定テーブル１６４Ｂを参照して擬似連ＴＰ２－１～擬似連ＴＰ２－３の特定演出パターンのいずれに決定したかに応じて、擬似連変動の実行回数が「１」～「３」のいずれかに設定されるものとして説明した。しかしながら、この発明

はこれに限定されず、擬似連変動の実行回数については、主基板１１の側において、例えばＣＰＵ１０３が図５９に示すステップＳ２７６にて変動パターンを決定する際に、決定されるようにしてもよい。この場合には、擬似連変動の実行回数に応じて異なる特図変動時間に設定することができる。このように、演出動作の有無により特図変動時間が変化するものについては、主基板１１の側において演出動作の有無や種類を決定し、演出動作の有無によっても特図変動時間が変化しないものについては、演出制御基板１２の側において演出動作の有無や種類を決定すればよい。

【０５４３】

上記実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７７に示すステップＳ５９３にてサブ予告パターン種別を決定する際に、サブ予告演出の有無も含めてサブ予告パターン種別の決定を行った後、ステップＳ５９６にてサブ予告パターンを決定する際にも、サブ予告演出の有無も含めてサブ予告パターンの決定を行うものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、サブ予告演出の有無とサブ予告パターン種別及びサブ予告パターンの決定を１回の処理で全て決定するようにしてもよいし、まずサブ予告演出の有無を決定し、サブ予告演出ありと決定した場合にサブ予告演出の種類を決定するようにしてもよい。

【０５４４】

上記実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７３に示すステップＳ５０６にてリーチ組合せの最終停止図柄を決定する際に、「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒに揃って停止表示される飾り図柄を決定するとともに、「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒにて停止表示する飾り図柄との図柄差も決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「中」の飾り図柄表示部５Ｃにて停止表示する飾り図柄と、「左」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｒにて停止表示する飾り図柄との図柄差については、主基板１１の側において例えばＣＰＵ１０３が変動パターンの決定に伴って決定し、所定の演出制御コマンドにより演出制御基板１２の側に通知するようにしてもよい。

【０５４５】

上記実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７３に示すステップＳ５０５にて非リーチ組合せの最終停止図柄を決定する際に、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃや、左右出目判定テーブル１６１を参照して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける確定飾り図柄を個別に決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「左」の飾り図柄表示部５Ｌにおける確定飾り図柄を決定した後、その決定された飾り図柄と、「中」及び「右」の飾り図柄表示部５Ｃ、５Ｒにおける確定飾り図柄との図柄差を、所定の決定テーブルを参照して決定するようにしてもよい。

【０５４６】

上記実施の形態では、変動中昇格演出を実行する場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０が図７６に示すステップＳ５７６にて図３８に示すような仮停止図柄決定テーブル１６９を参照して左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３を決定することにより、最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３が通常大当り組合せを構成する確定飾り図柄となる場合に、その確定飾り図柄とは異なる通常図柄を、変動中昇格演出にて仮停止表示させる飾り図柄として決定できるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３が通常大当り組合せを構成する確定飾り図柄となる場合には、その確定飾り図柄と同一の通常図柄が、変動中昇格演出にて仮停止表示させる飾り図柄として決定されるようにしてもよい。一例として、仮停止図柄決定テーブル１６９では、最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３となる飾り図柄の図柄番号が「２」、「４」、「６」、「８」のいずれかである場合には、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２の全部が最終停止図柄と同一の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」のいずれかに割り当てられ、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３が最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３と同一

になるように、テーブルデータが構成されていればよい。

【０５４７】

上記実施の形態では、図５４に示すステップＳ１１１の変動パターン設定処理として、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、図５９のフローチャートに示すような処理が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理を実行して、変動パターン種別を複数種類のいずれとするかの決定や、変動パターンを複数種類のいずれとするかの決定を行うようにしてもよい。この場合、変動パターン種別を決定するための処理や、変動パターンを決定するための処理は、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、変動パターン種別決定用の乱数値ＳＲ３を示す数値データや、変動パターン決定用の乱数値ＳＲ４を示す数値データとしては、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

【０５４８】

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

【０５４９】

また、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かの判定処理についても、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とでは、互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、リーチ状態とするか否かの処理は、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２を示す数値データとしては、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。さらに、例えば上記実施の形態において図５７に示したステップＳ２４１のような処理に代えて、大当り種別を複数種類のいずれかに決定する処理として、第１開始条件が成立した場合と第２開始条件が成立した場合とで互いに異なる処理が実行されるようにしてもよい。この場合、大当り種別を決定するための処理は、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかに応じて異ならせる一方で、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データとしては、第１開始条件と第２開始条件のいずれが成立したかに関わりなく、共通の数値データを用いるようにすればよい。

【０５５０】

大当り種別が「突確」である場合に変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する際には、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれに制御するかに応じて、異なる変動パターン種別に決定するようにしてもよい。一例として、図５７に示すステップＳ２４１にて大当り種別が「突確」に決定された際には、例えば遊技状態指定バッファの第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であるか“０”（オフ）であるかを読み取ることにより、大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれに制御するかを特定する。このとき、読み取った第０ビット（ビット０）が“０”（オフ）であれば、高確低ベース状態に制御することになる。そこで、特殊ＣＡ４－１、特殊ＣＢ４－１、特殊ＣＣ４－１の変動パターン種別といった、大当り種別が「

突確」となる場合と可変表示結果が「小当り」となる場合で共通の変動パターン種別に決定する。これに対して、読み取った第０ビット（ビット０）が“１”（オン）であれば、高確高ベース状態に制御することになる。そこで、特殊ＣＡ４－２、特殊ＣＢ４－２、特殊ＣＣ４－２といった、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に決定すればよい。こうして、大当り種別が「突確」で大当り遊技状態の終了後に高確低ベース状態となる場合には、飾り図柄の可変表示中における演出動作や２ラウンド大当り状態における演出動作として、可変表示結果が「小当り」となる場合と共通の演出動作が行われた後、高確低ベース状態となる。他方、大当り種別が「突確」で大当り遊技状態の終了後に高確高ベース状態となる場合には、飾り図柄の可変表示中における演出動作や２ラウンド大当り状態における演出動作として、大当り種別が「突確」となる場合のみに専用の演出動作が行われた後、高確高ベース状態となる。これにより、２ラウンド大当り状態となる場合における飾り図柄の変動パターンに基づいて、その２ラウンド大当り状態の終了後に高確高ベース状態となるか高確低ベース状態となるかに対する遊技者の期待感を異ならせ、遊技興趣を向上させることができる。

【０５５１】

上記実施の形態では、図５７に示すステップＳ２４１にて主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３が大当り種別を「通常」、「第１確変」～「第４確変」のいずれかに決定したことに基づき、演出制御基板１２に搭載された演出制御用ＣＰＵ１２０が図７８に示すステップＳ６０６にて図３３（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂをセットし、ステップＳ６０８、Ｓ６０９にて大当り中昇格演出を実行するか否かの決定を行うものとして説明した。そして、図３３（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６５Ｂの設定に基づき、大当り種別が「通常」、「第３確変」および「第４確変」のうち、いずれかである場合には大当り中昇格演出が実行される一方で、大当り種別が「第１確変」と「第２確変」のいずれかである場合には大当り中昇格演出が実行されないものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば大当り中昇格演出を実行するか否かの決定は、ＣＰＵ１０３での決定結果に関わりなく、演出制御用ＣＰＵ１２０が行うようにしてもよい。

【０５５２】

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

【０５５３】

上記実施の形態では、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき変動パターン種別が非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別に決定されたことに対応して、特定演出を実行するための非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７の変動パターンのいずれかに決定されるものとして説明した。すなわち、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を用いて変動パターン種別を決定することにより、特定演出の有無が決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を用いて変動パターンを決定することにより、特定演出の有無が決定されるようにしてもよい。一例として、非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別には、非リーチＰＡ１－１の変動パターンも含まれるように、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８Ａのテーブルデータを設定する。この場合には、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき変動パターン種別が非リーチＣＡ１－４や非リーチＣＣ１－３の変動パターン種別に決定された時点では、未だ特定演出の有無が確定せず、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき変動パターンが非リーチＰＡ１－１に決

定されることにより特定演出を実行しないことが決定される一方で、変動パターンが非リーチＰＡ１－４～非リーチＰＡ１－７のいずれかに決定されることにより特定演出を実行することが決定される。

【０５５４】

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。上記実施の形態では、遊技機の例として、特別図柄や飾り図柄を可変表示する機能や各種の演出画像を表示する機能を有するパチンコ遊技機１を用いて説明した。しかしながら、この発明は、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機１に限定されず、スロットマシンなどの他の遊技機にも適用することができる。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

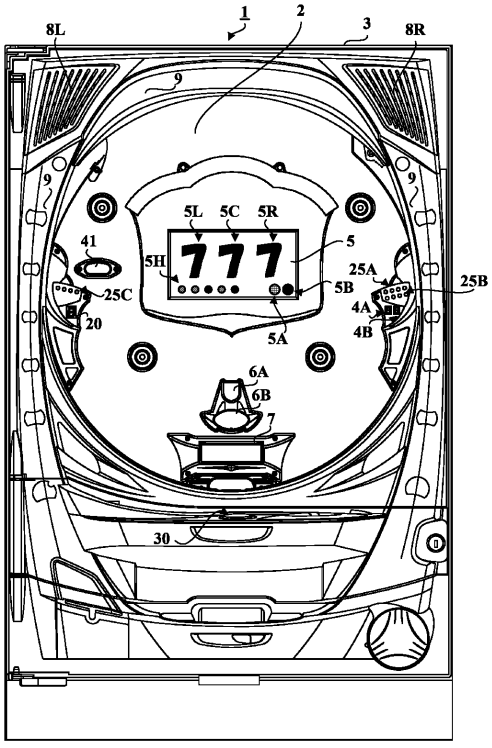
【符号の説明】

【０５５７】

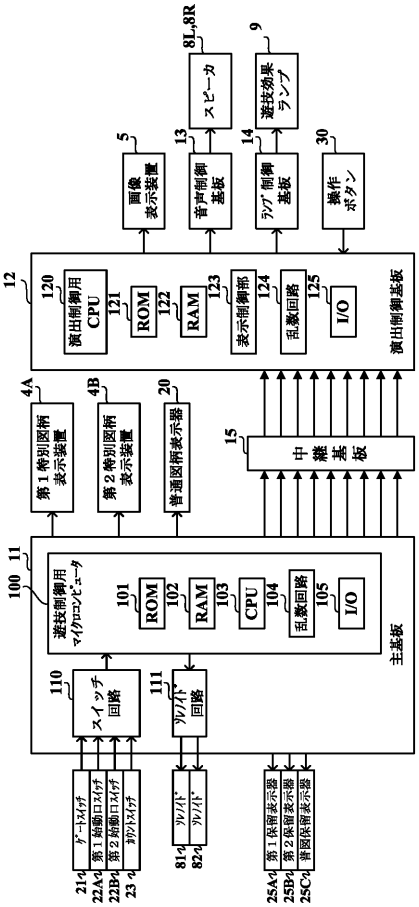
１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　普通入賞球装置
６Ｂ　…　普通可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
１６　…　表示制御基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ

３０　…　操作ボタン
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１、１４１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２、１４２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４、１４３　…　乱数回路
１０５、１２５、１４４　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部
１４０　…　表示制御用ＣＰＵ

【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)

発展チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
HC1	1	2	2
HC2	2	3	3
HC3	3	4	4
HC4	4	5	5
HC5	5	6	6
HC6	6	7	7
HC7	7	8	8
HC8	8	1	1

(C)

突確チャンス目	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】

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(変動時間)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
90	00	初期表示指定	電源投入時の初期画面を表示指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示指定
95	XX	背景指定	遊技状態に応じた背景表示指定
9F	00	客待ちデモ指定	デモンストレーション表示指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当り開始の表示指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15ﾗｳﾝﾄﾞ大当り用)
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15ﾗｳﾝﾄﾞ大当り用)
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当り終了の表示指定
A4	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(突確・小当り用)
A5	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(突確・小当り用)
B0	01	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B0	02	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

【図５】

(A) 可変表示結果通知ｺﾏﾝﾄﾞ

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	通常(大当り)
8C	02	第3可変表示結果通知	第1確変(大当り)
8C	03	第4可変表示結果通知	第2確変(大当り)
8C	04	第5可変表示結果通知	第3確変(大当り)
8C	05	第6可変表示結果通知	第4確変(大当り)
8C	06	第7可変表示結果通知	突確(大当り)
8C	07	第8可変表示結果通知	小当り

(B) 背景指定ｺﾏﾝﾄﾞ

MODE	EXT	名称	演出モード	遊技状態
95	00	通常状態背景HKA指定	＃1または＃2	低確低ベース
95	01	確変状態背景HKB指定	＃3または＃4	高確高ベース
95	02	時短状態背景HKC指定	＃3	低確高ベース
95	03	確変状態背景HKD指定	＃2	高確低ベース

(C) 当り開始指定ｺﾏﾝﾄﾞ

MODE	EXT	名称	通知内容
A0	00	第1当り開始指定	15回開放遊技開始報知
A0	01	第2当り開始指定	2回開放遊技開始報知

(D) 当り終了指定ｺﾏﾝﾄﾞ

MODE	EXT	名称	通知内容
A3	01	第1当り終了指定	演出モード＃4開始
A3	02	第2当り終了指定	演出モード＃3開始
A3	03	第3当り終了指定	突確終了
A3	04	第4当り終了指定	小当り終了

【図６】

乱数値	範囲	用途
MR1	1～65535	特図表示結果決定用
MR2－1	1～100	大当り種別決定用
MR2－2	1～239	リーチ決定用
MR3	1～241	変動パターン種別決定用
MR4	1～251	変動パターン決定用

【図７】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5～8個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	
	非リーチPA1-6	メイン予告	非リーチ	7.75	
	非リーチPA1-7	発展チャンス目終了	非リーチ	9.25	
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	14.75	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパーPA3-1	なし	α1		
	スーパーPA3-2	滑り	α1		
	スーパーPA3-3	メイン予告	α1		
	スーパーPA3-4	擬似連	α1		
	スーパーPA3-5	なし	α2		
	スーパーPA3-6	滑り	α2		
	スーパーPA3-7	メイン予告	α2		
	スーパーPA3-8	擬似連	α2		
	スーパーPB3-1	なし	β1		
	スーパーPB3-2	滑り	β1		
	スーパーPB3-3	メイン予告	β1		
	スーパーPB3-4	擬似連	β1		
	スーパーPB3-5	発展チャンス目	β1		
	スーパーPC3-1	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-2	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-3	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPC3-4	滑り	β1		ルーレットチャンス経由

【図８】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
大当り／小当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	26.25	
	スーパーPA4-1	なし	α1		
	スーパーPA4-2	滑り	α1		
	スーパーPA4-3	メイン予告	α1		
	スーパーPA4-4	擬似連	α1		
	スーパーPA4-5	なし	α2		
	スーパーPA4-6	滑り	α2		
	スーパーPA4-7	メイン予告	α2		
	スーパーPA4-8	擬似連	α2		
	スーパーPA5-1	なし	α3		
	スーパーPA5-2	滑り	α3		
	スーパーPA5-3	メイン予告	α3		
	スーパーPA5-4	擬似連	α3		
	スーパーPB4-1	なし	β1		
	スーパーPB4-2	滑り	β1		
	スーパーPB4-3	メイン予告	β1		
	スーパーPB4-4	擬似連	β1		
	スーパーPB5-1	なし	β2		
	スーパーPB5-2	滑り	β2		
	スーパーPB5-3	メイン予告	β2		
	スーパーPB5-4	擬似連	β2		
	スーパーPC4-1	発展チャンス目	β1		
	スーパーPC4-2	発展チャンス目	β2		
	スーパーPD1-1	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPD1-2	滑り	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-1	なし	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパーPE1-2	滑り	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパーPF1-1	擬似連	β3		
	スーパーPF1-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパーPF1-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		
	特殊PG1-4	発展チャンス目終了	非リーチ		
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		
	特殊PG2-3	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG3-1	なし	非リーチ		突確チャンス目
	特殊PG3-2	なし	非リーチ		ルーレットチャンス経由、突確チャンス目
	特殊PG3-3	滑り	非リーチ		ルーレットチャンス経由、突確チャンス目

【図９】

(A)
特図表示結果決定テーブル　130A

遊技状態指定ﾊﾞｯﾌｧﾋﾞｯﾄ1	MR1	決定値データ
0	8001～8190	大当り決定値データ
	30001～3010	小当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ
1	8001～9900	大当り決定値データ
	30001～3010	小当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ

(B)
特図表示結果決定テーブル　130B

遊技状態指定ﾊﾞｯﾌｧﾋﾞｯﾄ1	MR1	決定値データ
0	1～190	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ
1	1～1900	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ

【図１０】

大当り種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　131

変動特図指定ﾊﾞｯﾌｧ値	大当り種別(大当り種別ﾊﾞｯﾌｧ値)					
	通常(00)	第1確変(01)	第2確変(02)	第3確変(03)	第4確変(04)	突確(05)
1	1～36	37～40	41～45	46～50	51～82	83～100
2	1～36	37～46	47～57	58～68	69～100	

【図１１】

(A)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132A

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別		
	ﾉｰﾏﾙCA3-1	ｽｰﾊﾟｰCA3-2	ｽｰﾊﾟｰCA3-3
通常、第3確変 第4確変	1～74	75～138	139～241

(B)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132B

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別		
	ﾉｰﾏﾙCA3-1	ｽｰﾊﾟｰCA3-2	ｽｰﾊﾟｰCA3-4
第1確変	1～38	39～70	124～241

(C)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132C

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別			
	ｽｰﾊﾟｰCA3-5	ｽｰﾊﾟｰCA3-6	ｽｰﾊﾟｰCA3-7	ｽｰﾊﾟｰCA3-8
第2確変	1～26	27～148	149～232	233～241

(D)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132D

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	
	特殊CA4-1	特殊CA4-2
突確	1～200	201～241

(E)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132E

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	
	ﾉｰﾏﾙCA3-1	ｽｰﾊﾟｰCA3-2
通常、第3確変 第4確変	1～24	25～241

(F)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132F

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別			
	ﾉｰﾏﾙCA3-1	ｽｰﾊﾟｰCA3-2	ｽｰﾊﾟｰCB3-1	ｽｰﾊﾟｰCB3-2
第1確変	1～12	13～70	71～194	195～241

【図１２】

(A)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132G

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別				
	ｽｰﾊﾟｰCA3-5	ｽｰﾊﾟｰCA3-8	ｽｰﾊﾟｰCB3-3	ｽｰﾊﾟｰCB3-4	ｽｰﾊﾟｰCB3-5
第2確変	1～20	21～40	41～141	142～211	212～241

(B)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132H

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	
	特殊CB4-1	特殊CB4-2
突確	1～151	152～241

(C)
大当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132I

大当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	
	特殊CC4-1	特殊CC4-2
突確	1～175	176～241

(D)
テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別	選択するﾃｰﾌﾞﾙ
低確低ﾍﾞｰｽ、 高確低ﾍﾞｰｽ	通常、第3確変 第4確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	突確	テーブル132D
高確高ﾍﾞｰｽ	通常、第3確変 第4確変	テーブル132E
	第1確変	テーブル132F
	第2確変	テーブル132G
	突確	テーブル132H
低確高ﾍﾞｰｽ	通常、第3確変 第4確変	テーブル132A
	第1確変	テーブル132B
	第2確変	テーブル132C
	突確	テーブル132I

【図１３】

(A)
小当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　133A

小当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
	特殊CA4-1
小当り	1～241

(B)
小当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　133B

小当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
	特殊CB4-1
小当り	1～241

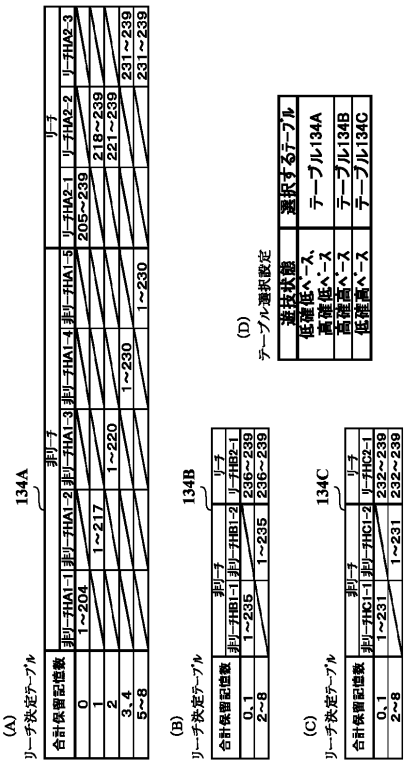
(C)
小当り用変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　133C

小当り種別	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
	特殊CC4-1
小当り	1～241

(D)
テーブル選択設定

遊技状態	選択するﾃｰﾌﾞﾙ
低確低ﾍﾞｰｽ、 高確低ﾍﾞｰｽ	テーブル133A
高確高ﾍﾞｰｽ	テーブル133B
低確高ﾍﾞｰｽ	テーブル133C

【図１４】



【図１５】

(A)
リーチ用変動パターン種別決定テーブル
135A

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

(B)
リーチ用変動パターン種別決定テーブル
135B

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

(C)
リーチ用変動パターン種別決定テーブル
135C

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

【図１６】

(A)
非リーチ用変動パターン種別決定テーブル
136A

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

(B)
非リーチ用変動パターン種別決定テーブル
136B

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

(C)
非リーチ用変動パターン種別決定テーブル
136C

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

【図１７】

当り変動パターン決定テーブル
137A

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA3-1	1～148	ノーマルPA2-5
	149～222	ノーマルPA2-6
	223～238	ノーマルPA2-7
	239～251	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1～6	スーパーPA4-1
	7～26	スーパーPA4-2
	27～32	スーパーPA4-3
	33～52	スーパーPA4-4
	53～64	スーパーPA4-5
	65～104	スーパーPA4-6
	105～140	スーパーPA4-7
	141～251	スーパーPA4-8
スーパーCA3-3	1～67	スーパーPB4-1
	68～100	スーパーPB4-2
	101～125	スーパーPB4-3
	126～251	スーパーPB4-4
スーパーCA3-4	1～20	スーパーPB4-1
	21～30	スーパーPB4-2
	31～45	スーパーPB4-3
	46～50	スーパーPB4-4
	51～150	スーパーPC4-1
	151～225	スーパーPD1-1
	226～251	スーパーPD1-2
スーパーCA3-5	1～26	スーパーPA5-1
	27～52	スーパーPA5-2
	53～104	スーパーPA5-3
	105～251	スーパーPA5-4
スーパーCA3-6	1～54	スーパーPB5-1
	55～81	スーパーPB5-2
	82～101	スーパーPB5-3
	102～203	スーパーPB5-4
	204～227	スーパーPE1-1
	228～251	スーパーPE1-2
スーパーCA3-7	1～213	スーパーPC4-1
	214～251	スーパーPC4-2
スーパーCA3-8	1～128	スーパーPF1-1
	129～151	スーパーPF1-2
	152～251	スーパーPF1-3

【図１８】

(A)
当り変動パターン決定テーブル
137B

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

(B)
当り変動パターン決定テーブル
137C

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

【図１９】

ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 138A

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

【図２０】

ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 138B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA2-1	1～148	ﾉｰﾏﾙPA2-1
	149～222	ﾉｰﾏﾙPA2-2
	223～238	ﾉｰﾏﾙPA2-3
	239～251	ﾉｰﾏﾙPA2-4
ｽｰﾊﾟｰCA2-2	1～55	ｽｰﾊﾟｰPA3-1
	56～111	ｽｰﾊﾟｰPA3-2
	112～161	ｽｰﾊﾟｰPA3-3
	162～203	ｽｰﾊﾟｰPA3-4
	204～209	ｽｰﾊﾟｰPA3-5
	210～215	ｽｰﾊﾟｰPA3-6
	216～227	ｽｰﾊﾟｰPA3-7
	228～251	ｽｰﾊﾟｰPA3-8
ｽｰﾊﾟｰCA2-3	1～16	ﾉｰﾏﾙPA2-1
	17～66	ｽｰﾊﾟｰPB3-1
	67～92	ｽｰﾊﾟｰPB3-2
	93～115	ｽｰﾊﾟｰPB3-3
	116～198	ｽｰﾊﾟｰPB3-4
	199～249	ｽｰﾊﾟｰPB3-5
	250	ｽｰﾊﾟｰPC3-3
	251	ｽｰﾊﾟｰPC3-4
ｽｰﾊﾟｰCB2-1	1～55	ｽｰﾊﾟｰPB3-1
	56～84	ｽｰﾊﾟｰPB3-2
	85～107	ｽｰﾊﾟｰPB3-3
	108～197	ｽｰﾊﾟｰPB3-4
	198～251	ｽｰﾊﾟｰPB3-5
ｽｰﾊﾟｰCB2-2	1～75	ｽｰﾊﾟｰPC3-1
	76～151	ｽｰﾊﾟｰPC3-2
	152～201	ｽｰﾊﾟｰPC3-3
	202～251	ｽｰﾊﾟｰPC3-4

【図２１】

(A)

第1変動開始時用ｺﾏﾝﾄﾞﾃｰﾌﾞﾙ 200A

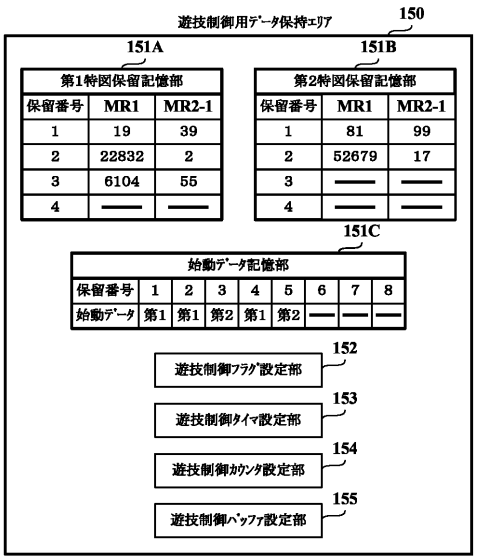
+1	第1変動開始ｺﾏﾝﾄﾞ用設定ﾃﾞｰﾀ
+2	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ用設定ﾃﾞｰﾀ
+3	可変表示結果通知ｺﾏﾝﾄﾞ用設定ﾃﾞｰﾀ
+4	背景指定ｺﾏﾝﾄﾞ用設定ﾃﾞｰﾀ

(B)

第2変動開始時用ｺﾏﾝﾄﾞﾃｰﾌﾞﾙ 200B

+1	第2変動開始ｺﾏﾝﾄﾞ用設定ﾃﾞｰﾀ
+2	変動ﾊﾟﾀｰﾝ指定ｺﾏﾝﾄﾞ用設定ﾃﾞｰﾀ
+3	可変表示結果通知ｺﾏﾝﾄﾞ用設定ﾃﾞｰﾀ
+4	背景指定ｺﾏﾝﾄﾞ用設定ﾃﾞｰﾀ

【図２２】



【図２３】

+1	始動ﾃﾞｰﾀ記憶領域	保留番号「1」
+2	乱数値記憶領域	
+3	始動ﾃﾞｰﾀ記憶領域	保留番号「2」
+4	乱数値記憶領域	
+5	始動ﾃﾞｰﾀ記憶領域	保留番号「3」
+6	乱数値記憶領域	
+7	始動ﾃﾞｰﾀ記憶領域	保留番号「4」
+8	乱数値記憶領域	
+9	始動ﾃﾞｰﾀ記憶領域	保留番号「5」
+10	乱数値記憶領域	
+11	始動ﾃﾞｰﾀ記憶領域	保留番号「6」
+12	乱数値記憶領域	
+13	始動ﾃﾞｰﾀ記憶領域	保留番号「7」
+14	乱数値記憶領域	
+15	始動ﾃﾞｰﾀ記憶領域	保留番号「8」
+16	乱数値記憶領域	

【図２４】

遊技状態指定ﾊﾞｯﾌｧ

ﾋﾞｯﾄ1	ﾋﾞｯﾄ0	遊技状態
0	0	低確低ベース
0	1	低確高ベース
1	0	高確低ベース
1	1	高確高ベース

【図２５】

入力ポート IP00

ビット	データ内容	論理	状態
7	第1始動口スイッチ	1	オン
6	第2始動口スイッチ	1	オン
5			
4			
3			
2			
1	ゲートスイッチ	1	オン
0	カウントスイッチ	1	オン

【図２６】

乱数値	範囲	用途
SR1－1	1～80	第1最終停止図柄決定用
SR1－2	1～70	第2最終停止図柄決定用
SR1－3	1～96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1～80	昇格演出時仮停止図柄決定用
SR3	1～101	滑り・発展ﾁｬﾝｽ目時仮停止図柄決定用
SR4－1	1～211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR4－2	1～229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR4－3	1～311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR5	1～100	昇格演出実行決定用
SR6－1	1～71	第1特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR6－2	1～150	第2特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR6－3	1～60	第3特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR7	1～191	ｻﾌﾞ予告ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定用
SR8－1	1～499	第1ｻﾌﾞ予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR8－2	1～1009	第2ｻﾌﾞ予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR8－3	1～200	第3ｻﾌﾞ予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR10	1～100	演出ﾓｰﾄﾞ決定用
SR11	1～100	演出終了判定用

【図２７】

(A) 最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ 160A

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

(B) 最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ 160B

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

(C) 最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ 160C

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

(D) 最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ 160D

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

【図２８】

左右出目判定ﾃｰﾌﾞﾙ 161

左右出目ﾀｲﾌﾟDC1-1		FZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1		LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18
	2	LR11		LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	3	LR31	LR12		LR13	LR32	LR0	LR36	LR0
	4	LR0	LR0	LR13		LR14	LR0	LR0	LR0
	5	LR37	LR0	LR32	LR14		LR15	LR33	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15		LR16	LR0
	7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16		LR17
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17	

【図２９】

最終停止図柄とならない非ﾘｰﾁ組合せ

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

【図３０】

(A)

最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　162A

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

(B)

最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　162B

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

【図３１】

(A)

最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　163A

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

(B)

最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　163B

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

(C)

最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　163C

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

【図３２】

(A)

特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　164A

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ			
	滑りTP1-1	滑りTP1-2	滑りTP1-3	滑りTP1-4
非ﾘｰﾁPA1-4, 特殊PG1-2	1～71			
ﾉｰﾏﾙ PA2-2,PA2-4, PA2-6,PA2-8, ｽｰﾊﾟｰ PA3-2,PA3-6, PA4-2,PA5-2, PB3-2,PB4-2, PB5-2, 特殊PG2-2	1～53	54～61	62	63～71
ｽｰﾊﾟｰ PC3-2,PC3-4, PD1-2,PE1-2, PF1-3, 特殊PG3-3	1～40		41～64	65～71

(B)

特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　164B

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ		
	擬似連TP2-1	擬似連TP2-2	擬似連TP2-3
非ﾘｰﾁPA1-5	1～150		
ｽｰﾊﾟｰ PA3-4,PA3-8	1～100	101～120	121～150
ｽｰﾊﾟｰPB3-4		1～60	61～150
ｽｰﾊﾟｰ PA4-4,PA4-8		1～50	51～150
ｽｰﾊﾟｰ PB4-4,PB5-4		1～40	41～150
ｽｰﾊﾟｰPF1-1			1～150
特殊PG1-3	1～50	51～150	

(C)

特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　164C

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	前回演出ﾊﾞｯﾌｧ値	特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ（前回演出ﾊﾞｯﾌｧ更新設定値）		
		ﾒｲﾝ予告TP3-1 (1)	ﾒｲﾝ予告TP3-2 (2)	ﾒｲﾝ予告TP3-3 (3)
非ﾘｰﾁPA1-6	1		1～50	51～100
	2	1～90		91～100
	3	1～70	71～100	
ｽｰﾊﾟｰ PA3-3,PA3-7, PB3-3		1～70	71～90	91～100
ｽｰﾊﾟｰ PA4-3,PA4-7, PA5-3,PB4-3, PB5-3		1～10	11～30	31～100

【図３３】

(A)

変動中昇格演出実行決定ﾃｰﾌﾞﾙ　165A

大当り種別	変動中昇格演出	
	あり	なし
通常、第3確変 第4確変	1～99	100
第1確変	1～70	71～100
第2確変		1～100

(B)

大当り中昇格演出実行決定ﾃｰﾌﾞﾙ　165B

大当り種別	大当り中昇格演出		
	昇格成功	昇格失敗	なし
通常、第4確変		1～100	
第1確変、第2確変			1～100
第3確変	1～50	51～100	

【図３４】

(A) 仮停止図柄決定テーブル　166A

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

(B) 仮停止図柄決定テーブル　166B

左最終停止図柄	左仮停止図柄KZ1-2							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1				1～27	28～48	49～75		76～101
2				1～34		35～68		69～101
3	1～17	18～40			41～57	58～79		81～101
4		1～34				35～68		69～101
5	1～21	21～48		49～75				76～101
6		1～34		35～68				69～101
7	1～10	11～23	24～64	65～77	78～87	88～101		
8		1～34		35～68		69～101		

(C) 仮停止図柄決定テーブル　166C

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

(D) 仮停止図柄決定テーブル　166D

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

(E) テーブル選択設定

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

【図３５】

(A) 仮停止図柄決定テーブル　167A

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1,KZ2-2,KZ2-3（擬似連チャンス目）							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
非リーチPA1-5	1	1～211							
	2		1～211						
	3			1～211					
	4				1～211				
	5					1～211			
	6						1～211		
	7							1～211	
	8								1～211

(B) 仮停止図柄決定テーブル　167B

変動パターン	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1,KZ2-2,KZ2-3（擬似連チャンス目）							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スーパーPA3-4,PA3-8,PA4-4,PA4-8,PB3-4,PB4-4,PB5-4,PF1-1,特殊PG1-3	1	1～157	158～163	164～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	2				182～191		192～201		202～211
	3	1～10	11～16	17～173	174～179	180～189	190～199	200～205	206～211
	4		1～10		11～191		192～201		202～211
	5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～189	190～199	200～205	206～211
	6		1～10		11～20		21～201		202～211
	7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～205	206～211
	8		1～10		11～20		21～30		31～211

(C) 仮停止図柄決定テーブル　167C

KZ2-1,KZ2-2,KZ2-3	左中右仮停止図柄KZ3-1,KZ3-2,KZ3-3（擬似連チャンス目）							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1～175	176～181	182～191	192～197	198～207	208～213	214～223	224～229
GC2		1～199		200～209		210～219		220～229
GC3	1～10	11～16	17～191	192～197	198～207	208～213	214～223	224～229
GC4		1～10		11～209		210～219		220～229
GC5	1～10	11～16	17～26	27～32	33～207	208～213	214～223	224～229
GC6		1～10		11～20		21～219		220～229
GC7	1～10	11～16	17～26	27～32	33～42	43～48	49～223	224～229
GC8		1～10		11～20		21～30		31～229

(D) 仮停止図柄決定テーブル　167D

KZ3-1,KZ3-2,KZ3-3	左中右仮停止図柄KZ4-1,KZ4-2,KZ4-3（擬似連チャンス目）							
	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
GC1	1～229	230～239	240～253	254～263	264～277	278～287	288～301	302～311
GC2		1～269		270～283		284～297		298～311
GC3	1～14	15～24	25～34	35～263	264～277	278～287	288～301	302～311
GC4		1～14		15～283		284～297		298～311
GC5	1～14	15～24	25～34	35～48	49～58	59～287	288～301	302～311
GC6		1～14		15～28		28～297		298～311
GC7	1～14	15～24	25～34	35～48	49～58	59～72	73～82	83～311
GC8		1～14		15～28		28～42		42～311

【図３６】

特定演出パターン	擬似連変動での停止図柄		
擬似連TP2-1	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
擬似連TP2-2	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
擬似連TP2-3	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ4-1	KZ4-3	KZ4-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	4回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		

【図３７】

仮停止図柄決定テーブル　168

左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ6-1,KZ6-2,KZ6-3（発展チャンス目）							
	HC1	HC2	HC3	HC4	HC5	HC6	HC7	HC8
1	1～101							
2		1～101						
3			1～101					
4				1～101				
5					1～101			
6						1～101		
7							1～101	
8								1～101

【図３８】

仮停止図柄決定テーブル　169

最終停止図柄FZ3-1,FZ3-2,FZ3-3	左中右仮停止図柄KZ7-1,KZ7-2,KZ7-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1		1～10		11～20		21～30		31～80
2		1～50		51～60		61～70		71～80
3		1～50		51～60		61～70		71～80
4		1～10		11～60		61～70		71～80
5		1～10		11～60		61～70		71～80
6		1～10		11～20		21～70		71～80
7		1～10		11～20		21～70		71～80
8		1～10		11～20		21～30		31～80

【図３９】

サブ予告パターン種別決定テーブル　170

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

【図４０】

サブ予告パターン決定テーブル　171A

変動パターン	サブ予告パターン				
	サブ予告なし	サブ予告YP1-1	サブ予告YP1-2	サブ予告YP1-3	サブ予告YP1-4
非リーチ PA1-1～PA1-4 PA1-7,PB1-1, PC1-1	1～334	335～499			
非リーチPA1-5		1～100	101～499		
ノーマル PA2-1～PA2-8	1～59	60～499			
スーパー PA3-1,PA3-2, PA3-5,PA3-6, PA4-1,PA4-2, PA4-5,PA4-6, PA5-1,PA5-2, PB3-1,PB3-2, PB4-1,PB4-2, PB5-1,PB5-2, PC3-1～PC3-4, PD1-1,PD1-2, PE1-1,PE1-2, PF1-2,PF1-3, 特殊 PG2-3,PG3-2, PG3-3	1～19	20～499			
スーパー PA3-4,PA3-8, PA4-4,PA4-8, PA5-4, PB3-4,PB4-4, PB5-4,PF1-1, 特殊 PG1-3		1～44	45～104	105～196	196～499
スーパー PB3-5,PC4-1, PC4-2, 特殊PG1-4	1～79	80～499			
特殊 PG1-1,PG1-2, PG2-1,PG2-2, PG3-1	1～49	50～499			

【図４１】

サブ予告パターン決定テーブル　171B

変動パターン	サブ予告パターン				
	サブ予告なし	サブ予告YP2-1	サブ予告YP2-2	サブ予告YP2-3	サブ予告YP2-4
非リーチ PA1-1～PA1-5 PA1-7,PB1-1, PC1-1	1～859	860～1009			
ノーマル PA2-1～PA2-4, スーパー PA3-1,PA3-2, PA3-4～PA3-6, PA3-8,PB3-1, PB3-2,PB3-4, PC3-1～PC3-4	1～209	210～509	510～1009		
スーパーPB3-5	1～158	159	160～309	310～909	910～1009
ノーマル PA2-5～PA2-8	1～59	60～69	70～419	420～1009	
スーパー PA4-1,PA4-2, PA4-4～PA4-6, PA4-8,PA5-1, PA5-2,PA5-4, PB4-1,PB4-2, PB4-4,PB5-1, PB5-2,PB5-4, PD1-1,PD1-2, PE1-1,PE1-2, PF1-1～PF1-3, 特殊 PG1-1～PG1-3, PG2-1～PG2-3, PG3-1～PG3-3	1～39	40～44	45～449	450～889	890～1009
スーパー PC4-1,PC4-2, 特殊 PG1-4	1～99	100	101～249	250～859	860～1009

【図４２】

サブ予告パターン決定テーブル　171C

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

【図４３】

(A)　演出モード決定テーブル　210

乱数値SR10	設定内容
1～60	演出変更決定値データ
61～100	演出終了決定値データ

(B)　演出終了判定テーブル　211

乱数値SR11	設定内容
1～5	演出終了判定値データ
6～100	演出継続判定値データ

【図４４】

230A　演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ (演出ﾓｰﾄﾞ＃1用)

230B　演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ (演出ﾓｰﾄﾞ＃2用)

230C　演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ (演出ﾓｰﾄﾞ＃3用)

230D　演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ (演出ﾓｰﾄﾞ＃4用)

【図４５】

図柄変動制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ

180

図柄変動制御ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝ	変動中昇格演出	特定演出ﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁCPA1-1	非ﾘｰﾁPA1-1		なし
⋮	⋮	⋮	⋮
非ﾘｰﾁCPA1-4	非ﾘｰﾁPA1-4		滑りTP1-1
非ﾘｰﾁCPA1-5	非ﾘｰﾁPA1-5		擬似連TP2-1
非ﾘｰﾁCPA1-6-1	非ﾘｰﾁPA1-6		ﾒｲﾝ予告TP3-1
非ﾘｰﾁCPA1-6-2	非ﾘｰﾁPA1-6		ﾒｲﾝ予告TP3-2
非ﾘｰﾁCPA1-6-3	非ﾘｰﾁPA1-6		ﾒｲﾝ予告TP3-3
⋮	⋮	⋮	⋮
ﾉｰﾏﾙCPA2-1	ﾉｰﾏﾙPA2-1		なし
ﾉｰﾏﾙCPA2-2-1	ﾉｰﾏﾙPA2-2		滑りTP1-1
ﾉｰﾏﾙCPA2-2-2	ﾉｰﾏﾙPA2-2		滑りTP1-2
⋮	⋮	⋮	
ｽｰﾊﾟｰCPA3-1	ｽｰﾊﾟｰPA3-1		なし
⋮	⋮	⋮	
ｽｰﾊﾟｰCPA3-3	ｽｰﾊﾟｰPA3-3		ﾒｲﾝ予告TP3-1
ｽｰﾊﾟｰCPA3-3	ｽｰﾊﾟｰPA3-3		ﾒｲﾝ予告TP3-2
ｽｰﾊﾟｰCPA3-3	ｽｰﾊﾟｰPA3-3		ﾒｲﾝ予告TP3-3
⋮	⋮	⋮	
ﾉｰﾏﾙCPA2-5-1	ﾉｰﾏﾙPA2-5	あり	なし
ﾉｰﾏﾙCPA2-5-2	ﾉｰﾏﾙPA2-5	なし	なし
⋮	⋮	⋮	
ｽｰﾊﾟｰCPA4-1-1	ｽｰﾊﾟｰPA4-1	あり	なし
ｽｰﾊﾟｰCPA4-1-2	ｽｰﾊﾟｰPA4-1	なし	なし
⋮	⋮	⋮	
ｽｰﾊﾟｰCPA4-3-1-1	ｽｰﾊﾟｰPA4-3	あり	ﾒｲﾝ予告TP3-1
ｽｰﾊﾟｰCPA4-3-1-2	ｽｰﾊﾟｰPA4-3	あり	ﾒｲﾝ予告TP3-2
ｽｰﾊﾟｰCPA4-3-1-3	ｽｰﾊﾟｰPA4-3	あり	ﾒｲﾝ予告TP3-3
ｽｰﾊﾟｰCPA4-3-2-1	ｽｰﾊﾟｰPA4-3	なし	ﾒｲﾝ予告TP3-1
ｽｰﾊﾟｰCPA4-3-2-2	ｽｰﾊﾟｰPA4-3	なし	ﾒｲﾝ予告TP3-2
ｽｰﾊﾟｰCPA4-3-2-3	ｽｰﾊﾟｰPA4-3	なし	ﾒｲﾝ予告TP3-3
⋮	⋮	⋮	
ｽｰﾊﾟｰCPA5-1	ｽｰﾊﾟｰPA5-1	なし	なし
⋮	⋮	⋮	

【図４６】

ｻﾌﾞ予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ

181

予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	ｻﾌﾞ予告ﾊﾟﾀｰﾝ	内容
ｻﾌﾞ予告CYP1-1	ｻﾌﾞ予告YP1-1	ｷｬﾗｸﾀ画像MC101
ｻﾌﾞ予告CYP1-2	ｻﾌﾞ予告YP1-2	ｷｬﾗｸﾀ画像MC101+MC102
ｻﾌﾞ予告CYP1-3	ｻﾌﾞ予告YP1-3	ｷｬﾗｸﾀ画像MC101+MC103
ｻﾌﾞ予告CYP1-4	ｻﾌﾞ予告YP1-4	ｷｬﾗｸﾀ画像MC101+MC102+MC103
ｻﾌﾞ予告CYP2-1	ｻﾌﾞ予告YP2-1	第1ｽﾃｯﾌﾟ
ｻﾌﾞ予告CYP2-2	ｻﾌﾞ予告YP2-2	第2ｽﾃｯﾌﾟ
ｻﾌﾞ予告CYP2-3	ｻﾌﾞ予告YP2-3	第1＋第2ｽﾃｯﾌﾟ
ｻﾌﾞ予告CYP2-4	ｻﾌﾞ予告YP2-4	第1＋第2＋第3ｽﾃｯﾌﾟ
ｻﾌﾞ予告CYP3-1-1	ｻﾌﾞ予告YP3-1	ﾎﾞﾀﾝ操作前
ｻﾌﾞ予告CYP3-1-2	ｻﾌﾞ予告YP3-1	ﾎﾞﾀﾝ操作後
ｻﾌﾞ予告CYP3-2-1	ｻﾌﾞ予告YP3-2	ﾎﾞﾀﾝ操作前
ｻﾌﾞ予告CYP3-2-2	ｻﾌﾞ予告YP3-2	ﾎﾞﾀﾝ操作後
ｻﾌﾞ予告CYP3-3-1	ｻﾌﾞ予告YP3-3	ﾎﾞﾀﾝ操作前
ｻﾌﾞ予告CYP3-3-2	ｻﾌﾞ予告YP3-3	ﾎﾞﾀﾝ操作後

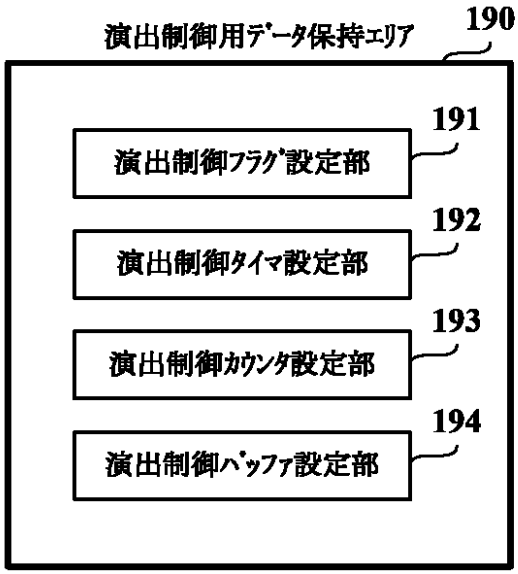
【図４７】

各種演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ

182

演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	内容
当り開始CST1-1	15回開放遊技開始報知(昇格演出なし)
当り開始CST1-2-1	15回開放遊技開始報知(昇格失敗演出)
当り開始CST1-2-2	15回開放遊技開始報知(昇格成功演出)
当り開始CST2-1	2回開放遊技開始報知(突確専用)
当り開始CST2-2	2回開放遊技開始報知(突確・小当り共通)
当り制御中CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出なし)
当り制御中CRD1-2-1	15回開放内第1回開放中演出(昇格失敗演出)
当り制御中CRD1-2-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格成功演出)
⋮	⋮
当り制御中CRE1-1	2回開放遊技中演出(突確専用)
当り制御中CRE1-2	2回開放遊技中演出(突確・小当り共通)
⋮	⋮
当り終了CED1-1	15回開放遊技終了報知(昇格演出なし)
当り終了CED1-2-1	15回開放遊技終了報知(昇格失敗演出)
当り終了CED1-2-2	15回開放遊技終了報知(昇格成功演出)
当り終了CED2-1	2回開放遊技終了報知(突確専用)
当り終了CED2-2	2回開放遊技終了報知(突確・小当り共通)

【図４８】

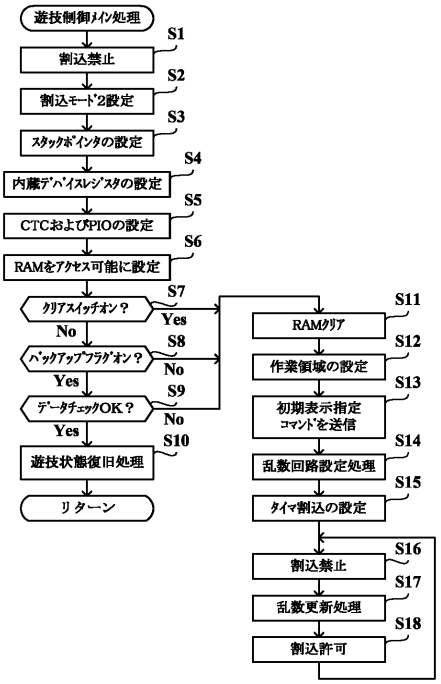


【図４９】

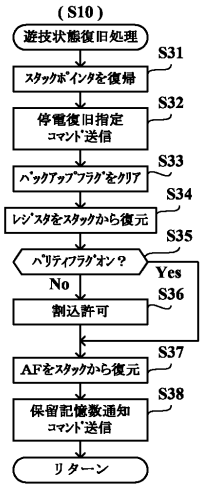
演出ﾓｰﾄﾞ指定ﾊﾞｯﾌｧ

ﾋﾞｯﾄ1	ﾋﾞｯﾄ0	演出ﾓｰﾄﾞ
0	0	演出ﾓｰﾄﾞ#1
0	1	演出ﾓｰﾄﾞ#2
1	0	演出ﾓｰﾄﾞ#3
1	1	演出ﾓｰﾄﾞ#4

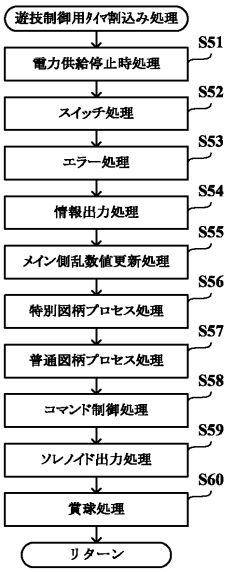
【図５０】



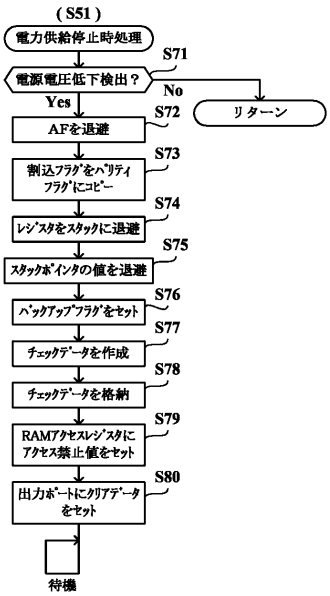
【図５１】



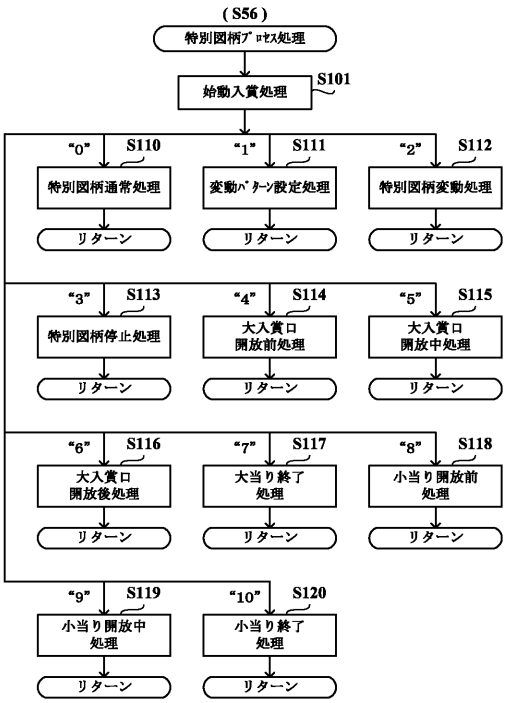
【図５２】



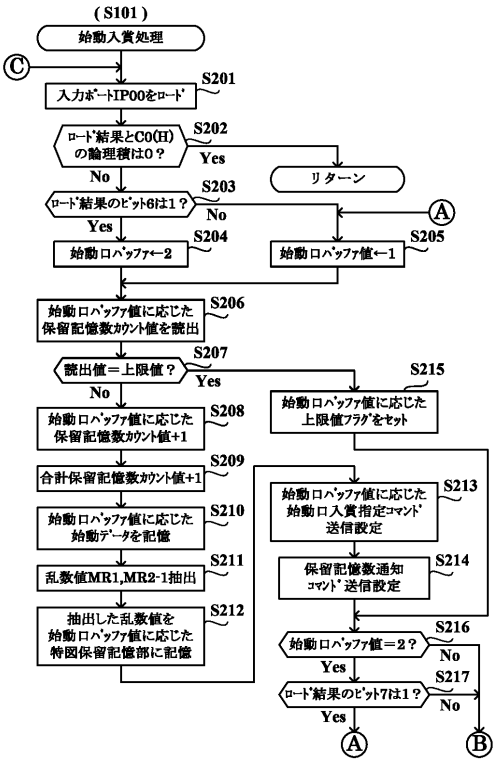
【図５３】



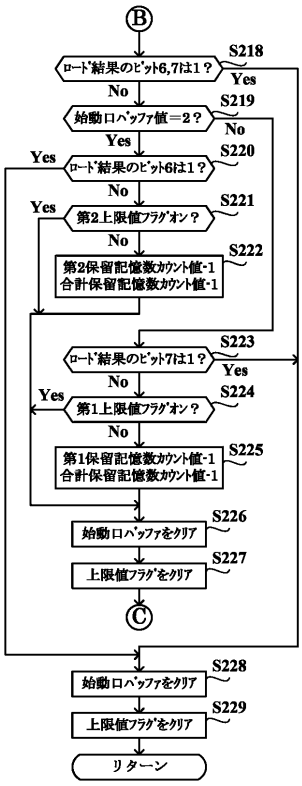
【図５４】



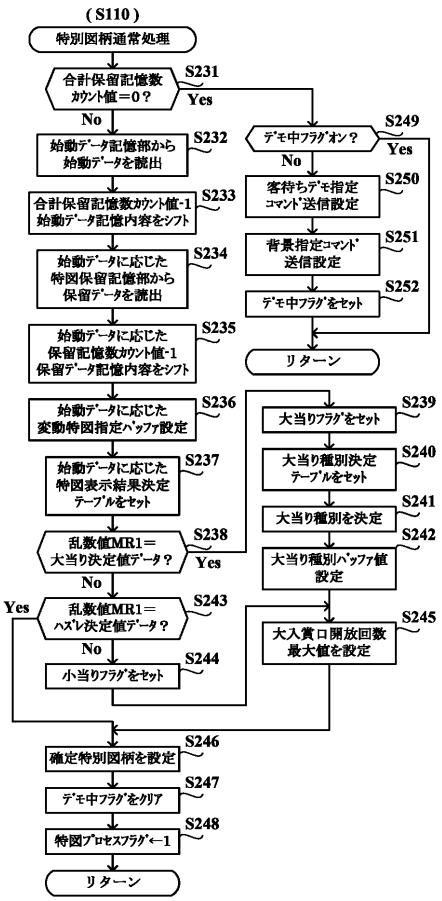
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

(A)

ステップS236での設定

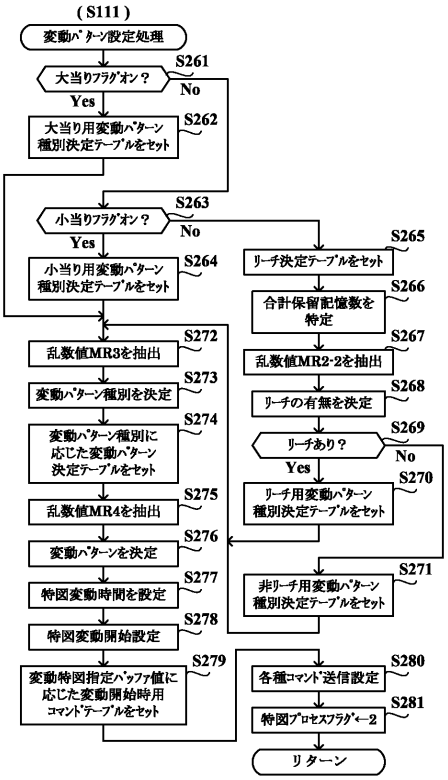
始動ﾃﾞｰﾀ	変動特図指定ﾊﾞｯﾌｧ設定値
第1	1
第2	2

(B)

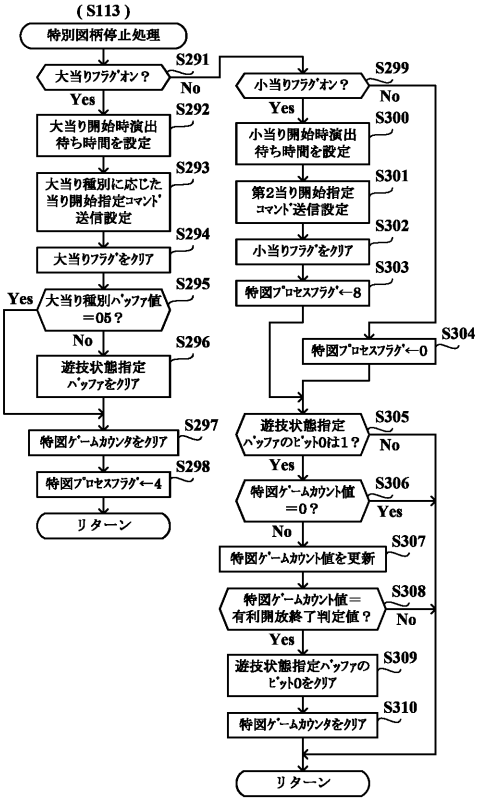
ステップS245での設定

大当り種別／小当り種別	大入賞口開放回数最大値
通常 第1確変 第2確変 第3確変 第4確変	15
突確 小当り	2

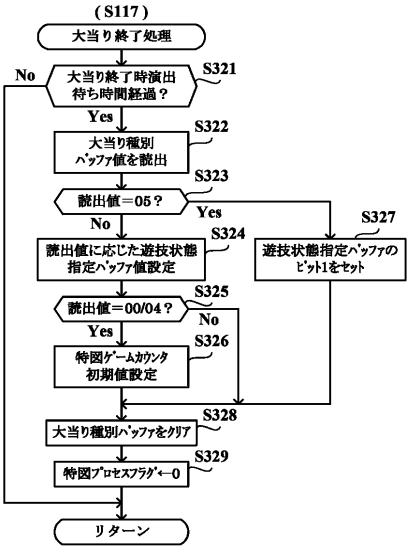
【図５９】



【図６０】



【図６１】

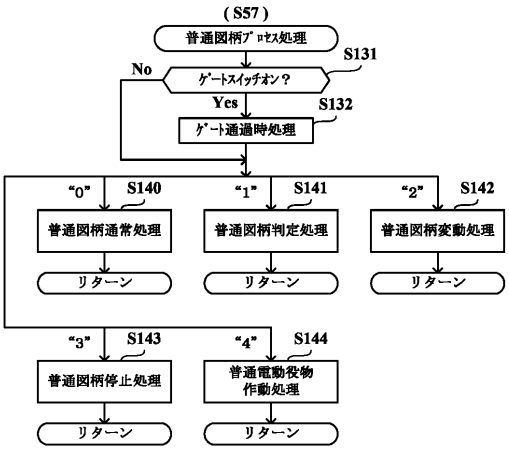


【図６２】

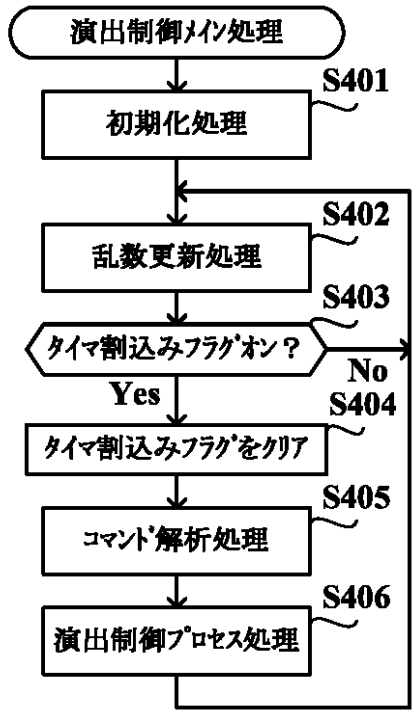
ステップS324での設定

大当り種別ﾊﾞｯﾌｧ値	遊技状態指定ﾊﾞｯﾌｧ設定値	
	ﾋﾞｯﾄ1	ﾋﾞｯﾄ0
00	0	1
01～03	1	1
04	1	1

【図６３】



【図６４】

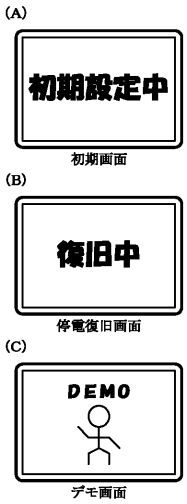


【図６５】

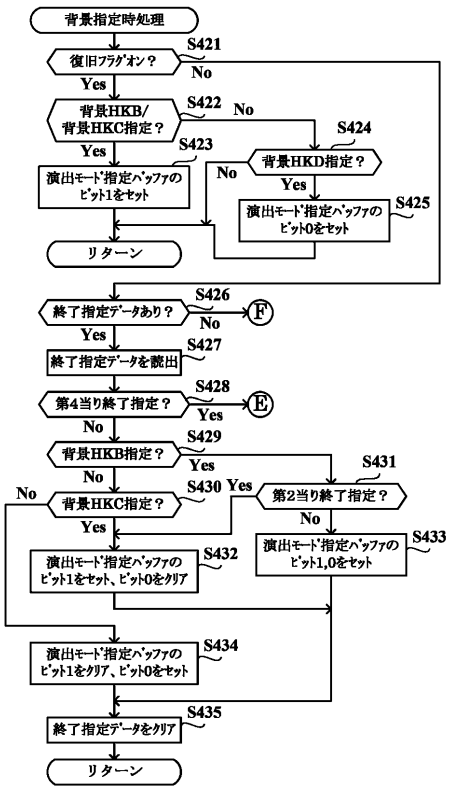
コマンド解析処理（S405）

受信コマンド	実行する処理
変動開始（第１／第２）	復旧フラグをクリア
	変動開始フラグをセット
	変動終了フラグをクリア
	保留記憶減少表示処理
変動パターン指定	変動パターンをセーブ
可変表示結果通知	可変表示結果をセーブ
飾り図柄停止	変動終了フラグをセット
初期表示指定	初期画面表示設定
停電復旧指定	停電復旧画面表示設定
	復旧フラグをセット
背景指定	背景指定時処理
客待ちデモ指定	復旧フラグをクリア
	デモ画面表示設定
当り開始指定	開始指定データをセーブ
当り終了指定	終了指定データをセーブ
第１始動口入賞指定	第１入賞指定受信フラグをセット
第２始動口入賞指定	第２入賞指定受信フラグをセット
保留記憶数通知	保留記憶増加表示処理

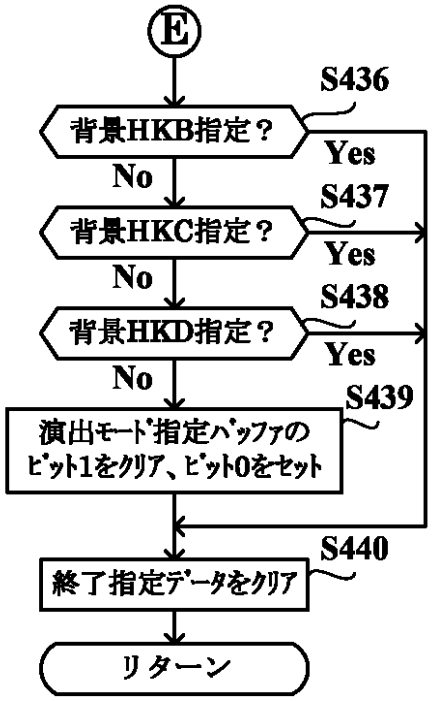
【図６６】



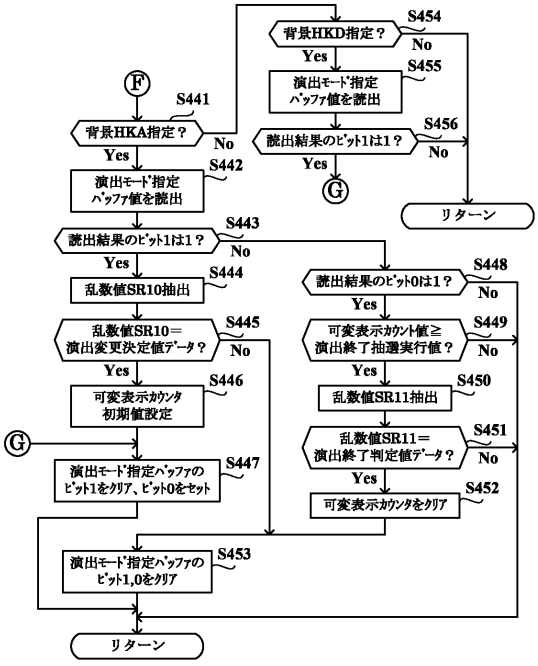
【図６７】



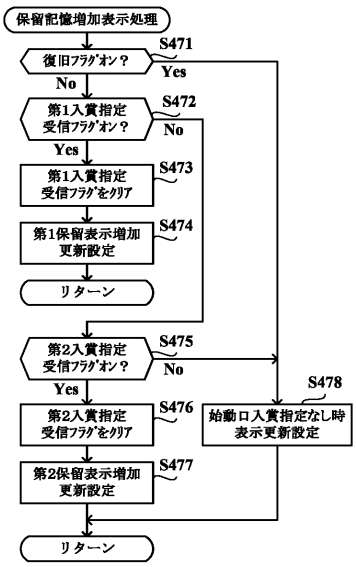
【図６８】



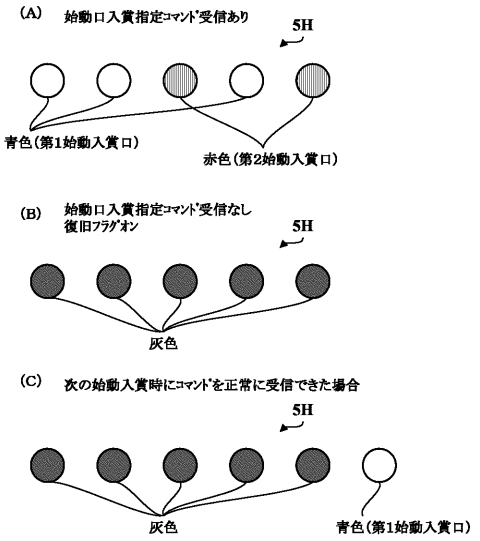
【図６９】



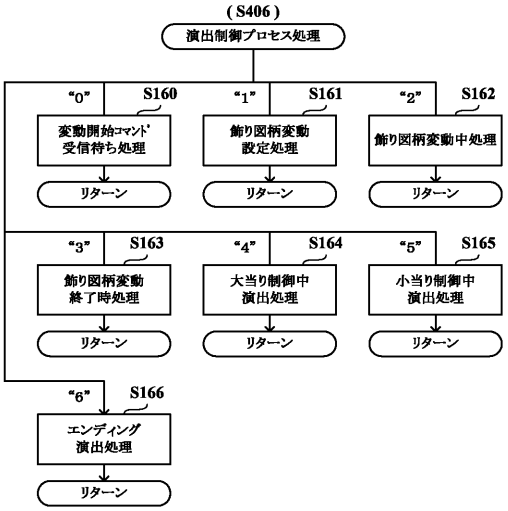
【図７０】



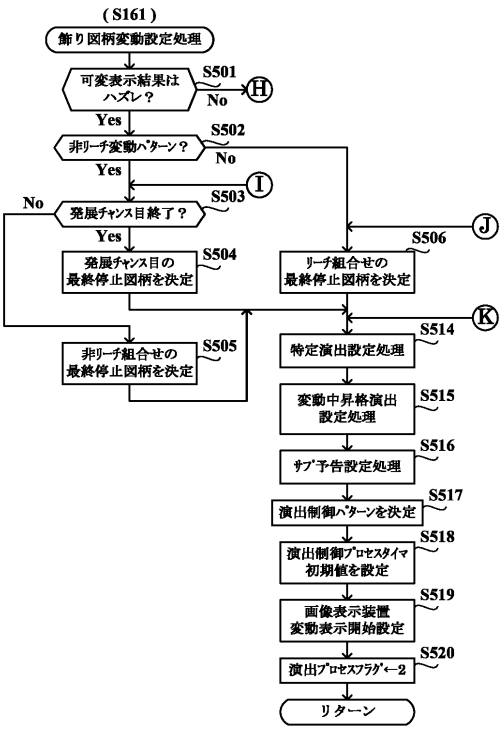
【図７１】



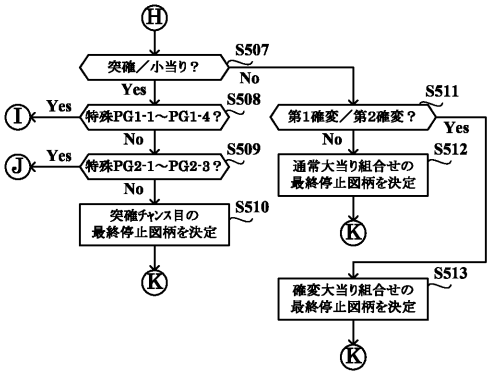
【図７２】



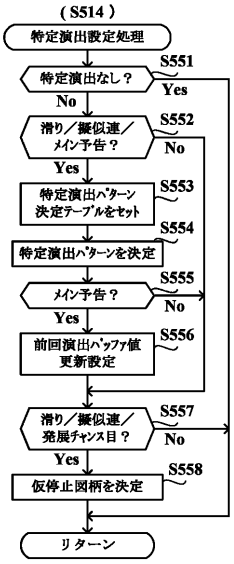
【図７３】



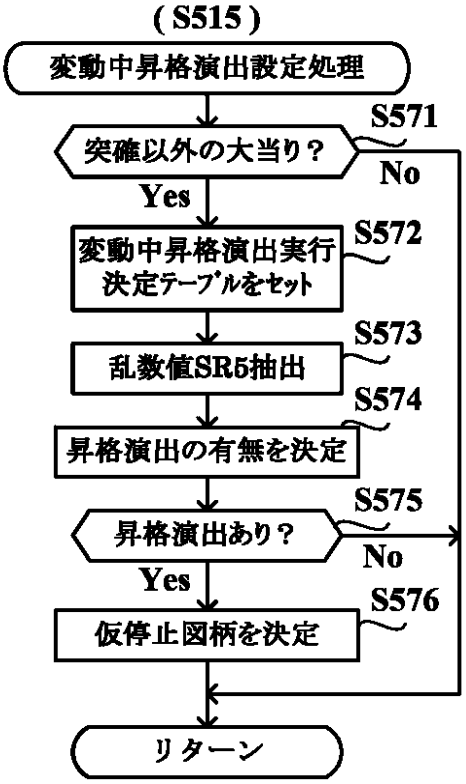
【図７４】



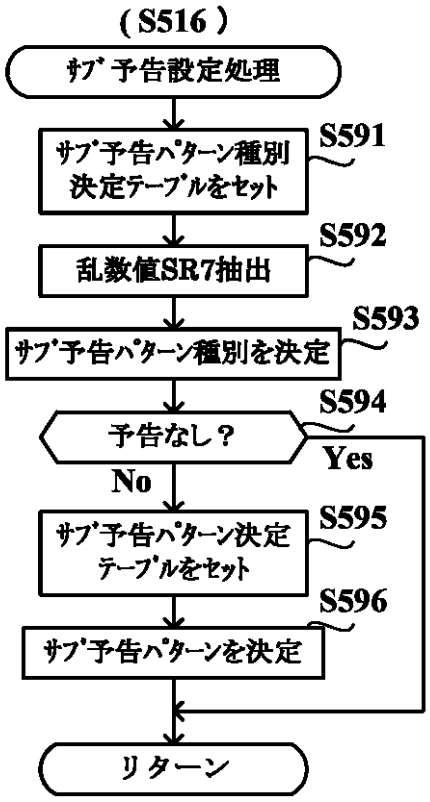
【図７５】



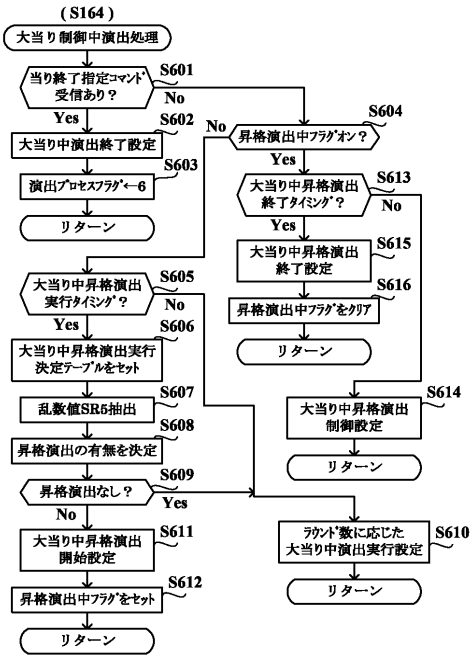
【図７６】



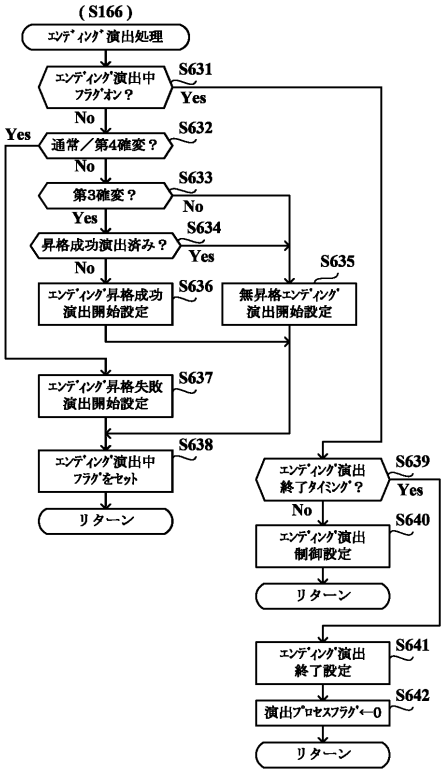
【図７７】



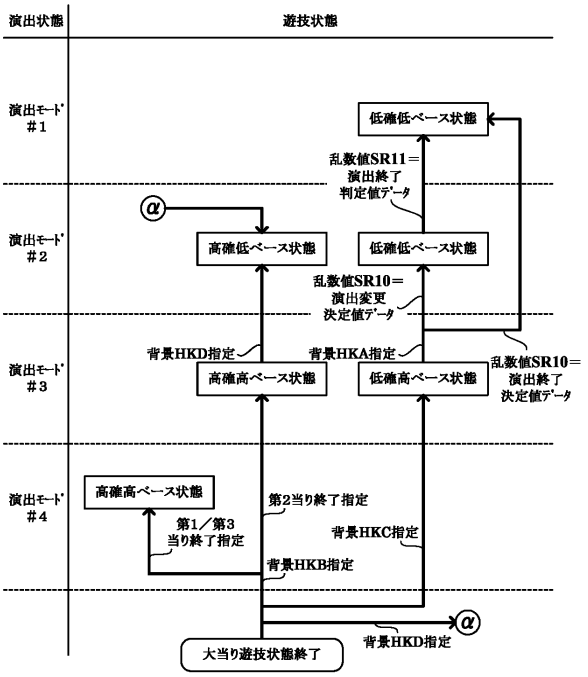
【図７８】



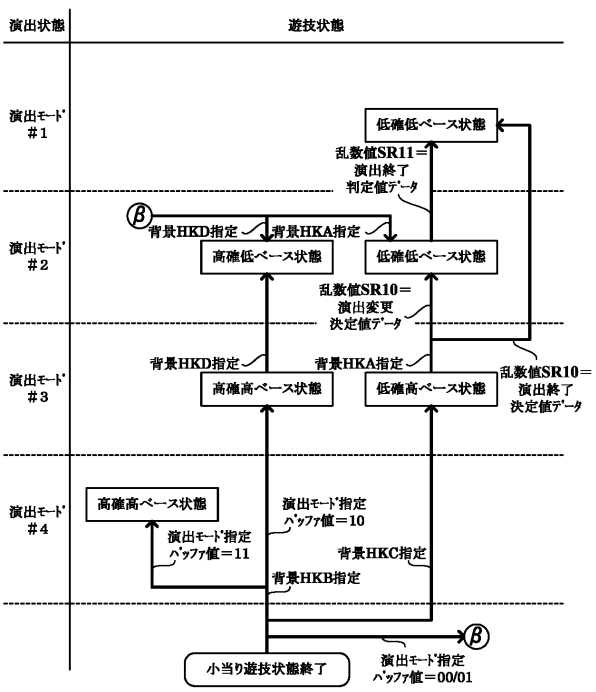
【図７９】



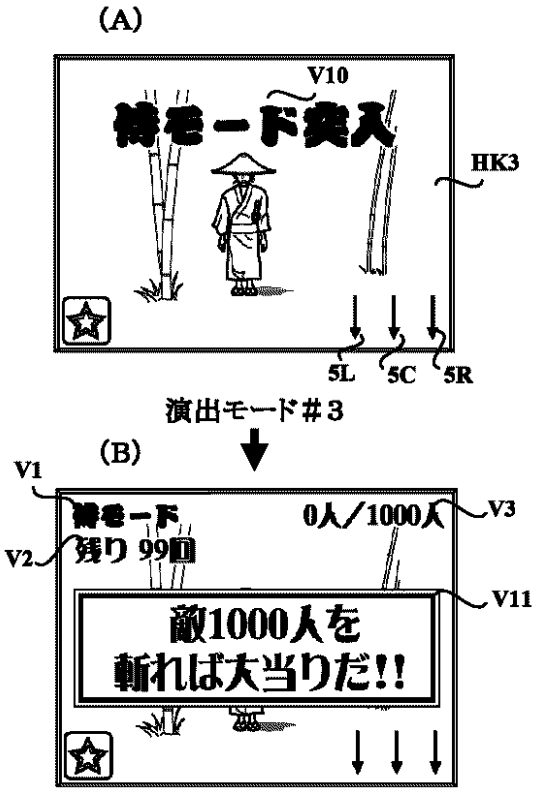
【図８０】



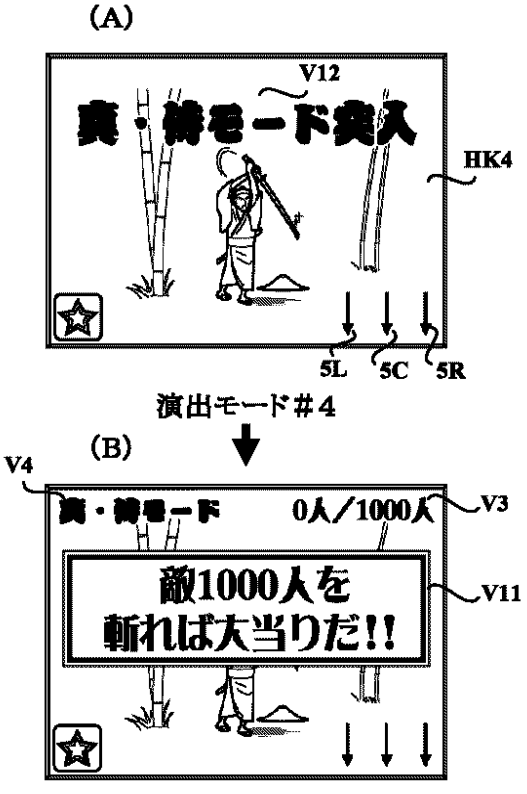
【図８１】



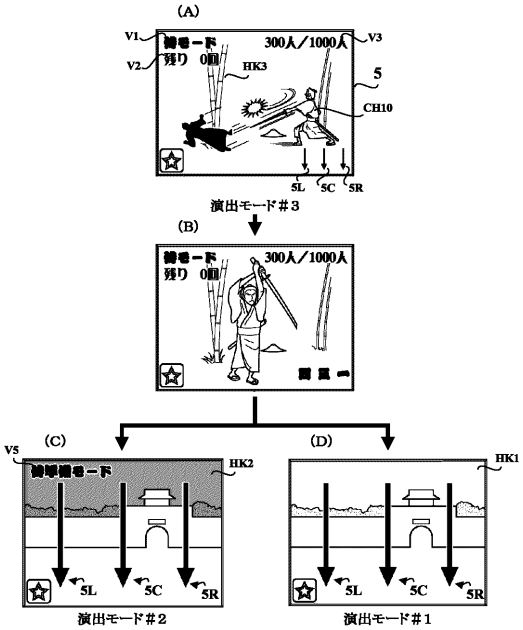
【図８２】



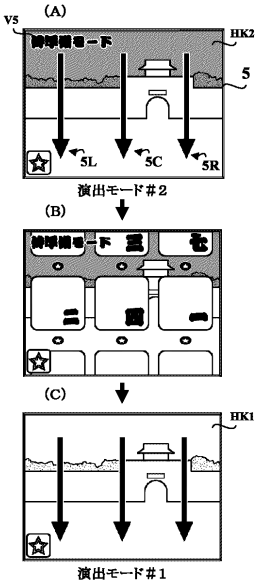
【図８３】



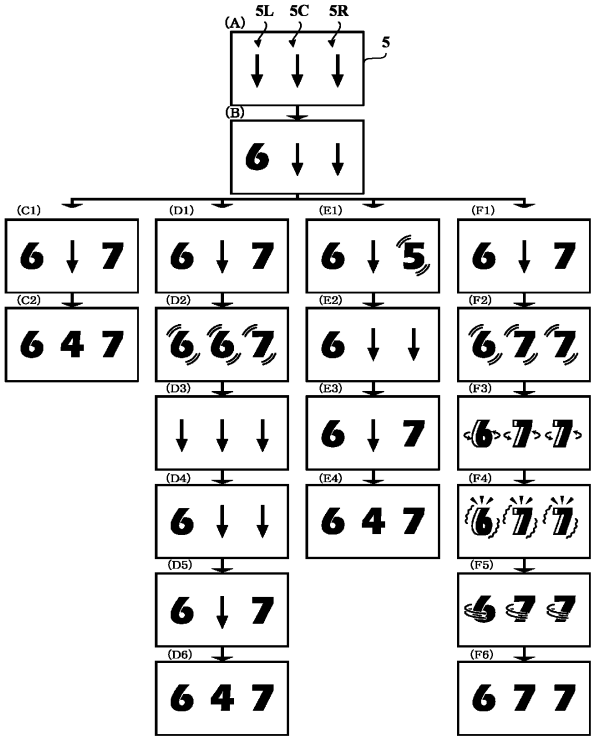
【図８４】



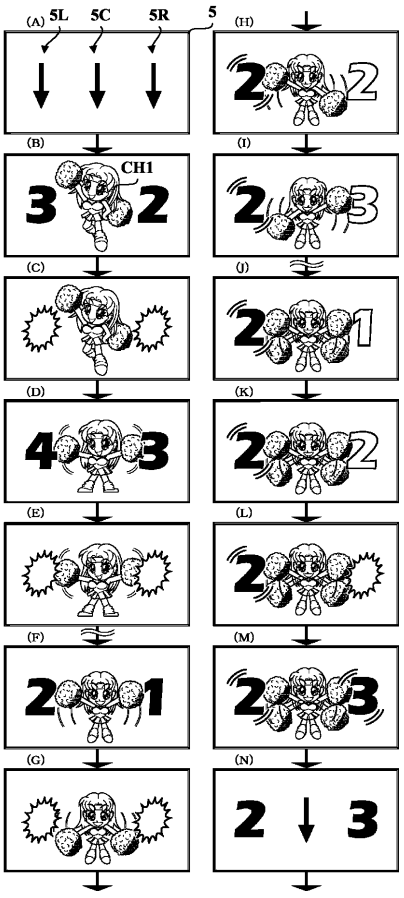
【図８５】



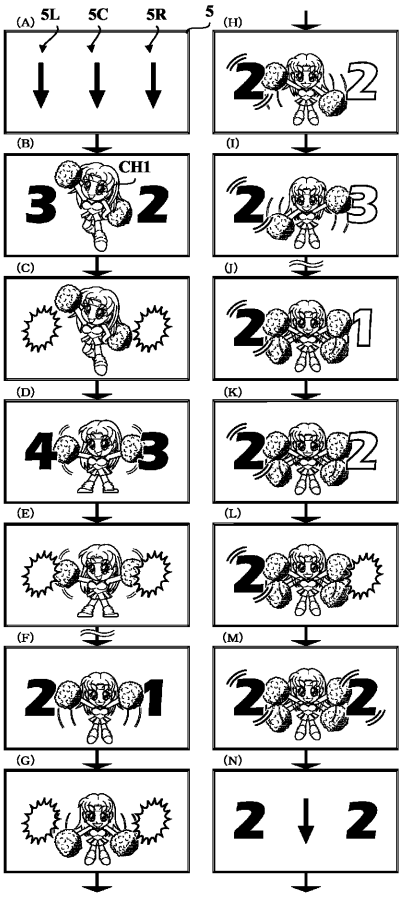
【図８６】



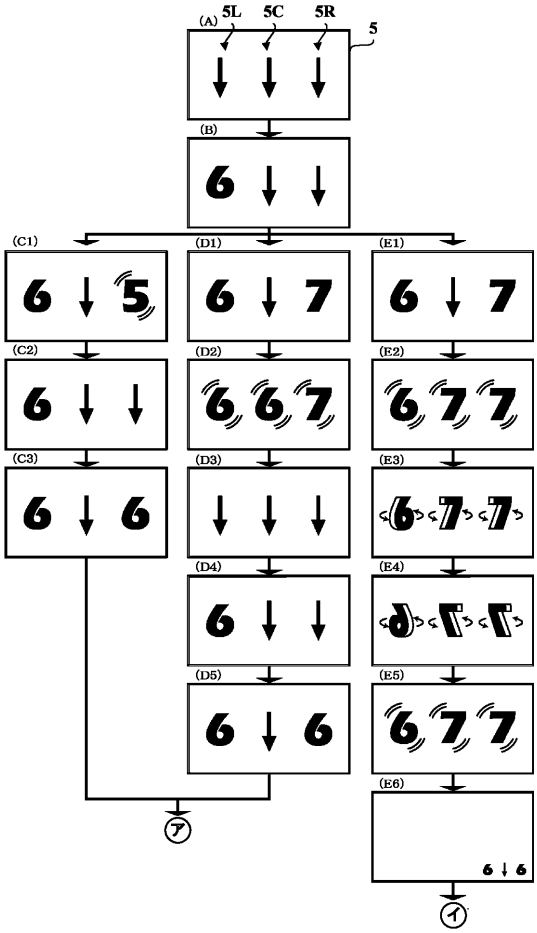
【図８７】



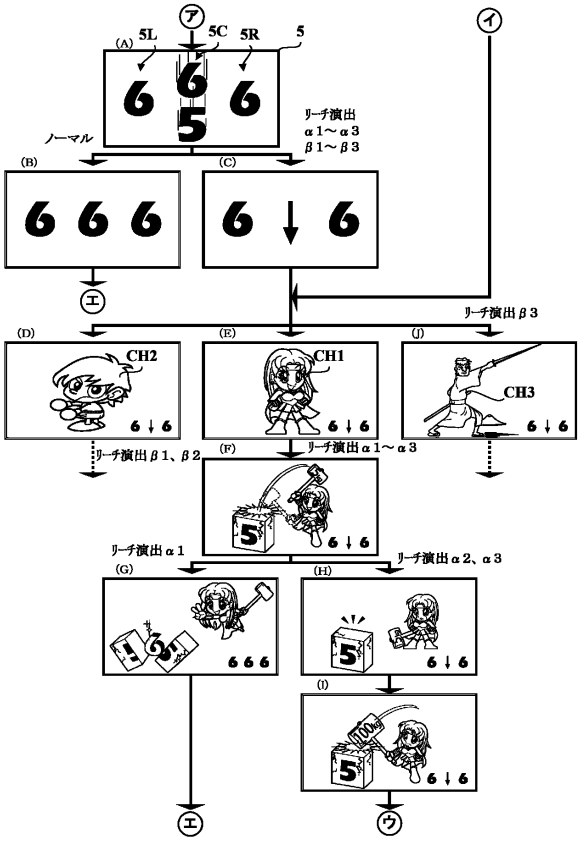
【図８８】



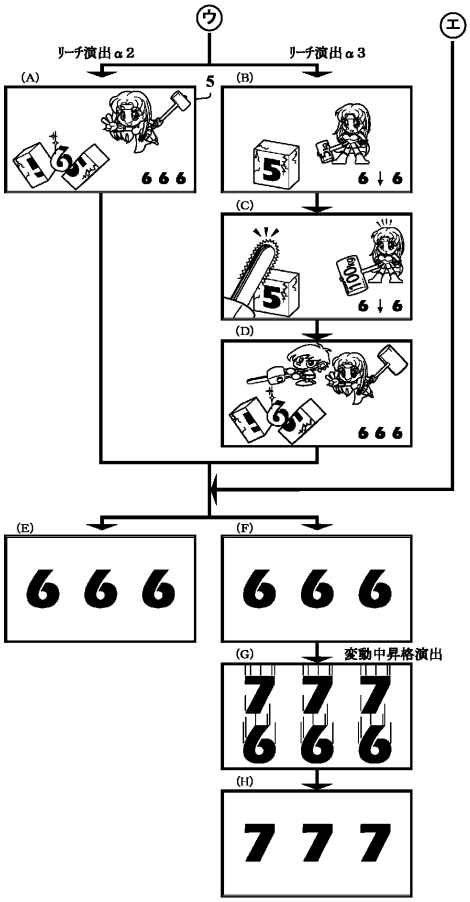
【図８９】



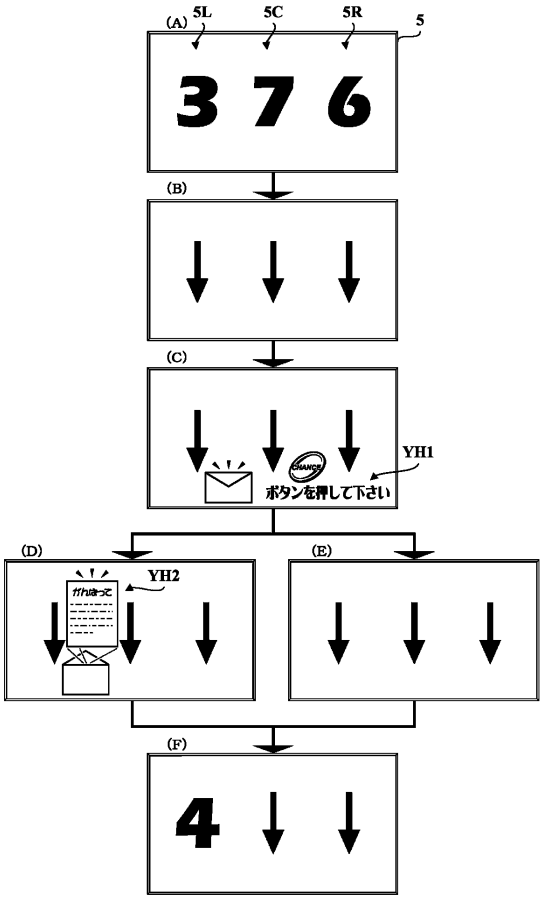
【図９０】



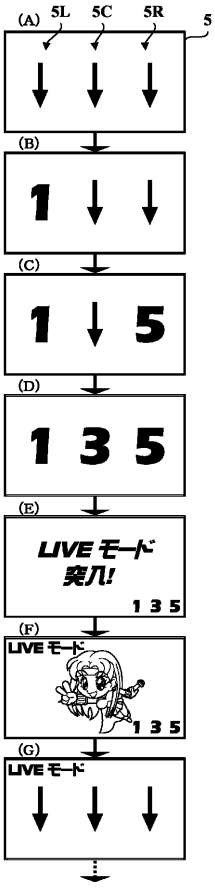
【図９１】



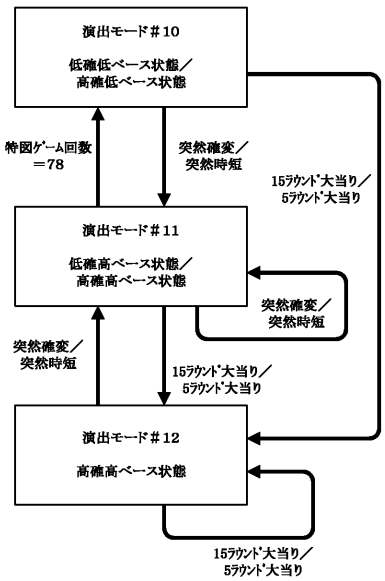
【図９２】



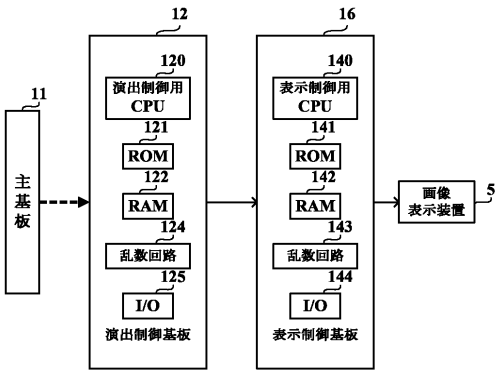
【図９３】



【図９４】



【図９５】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００３－０５２９９２（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－３４２００５（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－１２４９３９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２