

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5701840号

(P5701840)

(45) 発行日 平成27年4月15日 (2015. 4. 15)

(24) 登録日 平成27年2月27日 (2015. 2. 27)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 97 頁)

(21) 出願番号 特願2012-239673 (P2012-239673)
 (22) 出願日 平成24年10月30日 (2012. 10. 30)
 (62) 分割の表示 特願2008-45254 (P2008-45254)
 の分割
 原出願日 平成20年2月26日 (2008. 2. 26)
 (65) 公開番号 特開2013-17861 (P2013-17861A)
 (43) 公開日 平成25年1月31日 (2013. 1. 31)
 審査請求日 平成24年10月30日 (2012. 10. 30)

(73) 特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 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2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

審査官 澤田 真治

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】

遊技を行う遊技機であって、
 遊技者の操作を検出する少なくとも一の検出手段と、
 予め定められた選択演出条件が成立したか否かを判定する演出判定手段と、
 前記演出判定手段によって前記選択演出条件が成立したと判定されたことに基づいて、
 特定演出における演出内容の候補として予め順番が定められた関連性のある複数の演出の
いずれかを示す選択肢を複数提示する選択肢提示手段とを備え、

前記選択肢提示手段は、所定条件の成立に基づいて、新たな演出内容に対応した選択肢
として、前記予め順番が定められた関連性のある複数の演出のうち、前回提示された複数
の選択肢に対応する演出とは異なる演出に対応する選択肢を少なくとも一つ提示可能であ
り、

提示された複数の選択肢から検出手段の検出に応じて選択された選択肢を選択状態とし
 て設定する検出設定手段と、

新たな演出内容に対応した選択肢を初期の選択状態として設定する設定手段と、
 表示時間の経過または検出手段の検出に基づいて、前記設定手段または前記検出設定手
 段により選択状態として設定された選択肢を最終的に選択されたものとして該選択肢に対
 応した演出内容で、前記特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、遊技者にとって有利な有利状態に制御されたときに前記特定
 演出を実行する、

10

20

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

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

【0004】

こうした遊技機としては、継続して特別遊技状態が発生した場合に、第1戦、第2戦、
第3戦、第4戦、最終戦、というように、前回表示された大当たり演出画像とストーリーが継
続して完結する大当たり演出画像が表示されるものが提案されている。このような遊技機に
よれば、1つの大当たり演出画像でストーリーが完結する場合に比べて凝ったストーリーを作成
することができるため、遊技者の遊技意欲を一層増進させることができる（例えば特許文
献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2001-353304号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特許文献1に記載の技術では、遊技者を飽きさせてしまうおそれがあっ
た。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技機であって、遊技
者の操作を検出する少なくとも一の検出手段と、予め定められた選択演出条件が成立した
か否かを判定する演出判定手段と、前記演出判定手段によって前記選択演出条件が成立し
たと判定されたことに基づいて、特定演出における演出内容の候補として予め順番が定め
られた関連性のある複数の演出のいずれかを示す選択肢を複数提示する選択肢提示手段と
を備え、前記選択肢提示手段は、所定条件の成立に基づいて、新たな演出内容に対応した

10

20

30

40

50

選択肢として、前記予め順番が定められた関連性のある複数の演出のうち、前回提示された複数の選択肢に対応する演出とは異なる演出に対応する選択肢を少なくとも一つ提示可能であり、提示された複数の選択肢から検出手段の検出に応じて選択された選択肢を選択状態として設定する検出設定手段と、新たな演出内容に対応した選択肢を初期の選択状態として設定する設定手段と、表示時間の経過または検出手段の検出に基づいて、前記設定手段または前記検出設定手段により選択状態として設定された選択肢を最終的に選択されたものとして該選択肢に対応した演出内容で、前記特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、前記特定演出実行手段は、遊技者にとって有利な有利状態に制御されたときに前記特定演出を実行する、ことを特徴とする。

10

【図面の簡単な説明】

【0008】

【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、突確チャンス目を示す説明図である。

【図4】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図5】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図6】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図7】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図8】リーチ決定テーブルの構成例を示す図である。

20

【図9】変動パターン種別設定テーブルの構成例を示す図である。

【図10】ハズレ変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】大当たり変動パターン設定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】非リーチハズレ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】リーチハズレ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】大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図15】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16】大当た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17】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図18】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

30

【図19】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図20】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。

【図21】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。

【図22】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図23】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図24】擬似連パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図25】仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図26】擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。

【図27】昇格演出実行判定テーブルの構成例を示す図である。

【図28】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。

40

【図29】大当たり中演出制御パターンテーブルの構成例を示す図である。

【図30】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

【図31】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32】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33】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図34】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35】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36】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37】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図38】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。

50

【図 3 9】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 4 0】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 4 1】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 5】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 4 6】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 4 7】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 4 8】画像表示装置における表示動作例を示す図である。

【図 4 9】変形例における各種の制御基板などの構成例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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。

【0010】

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

【0011】

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

【0012】

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 5 L、5 C、5 R 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 4 A による第 1 特図の可変表示と、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の可変表示とのうち、いずれかの可変表示が開始されることに対応して、「左」、「中」、「右

10

20

30

40

50

」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部において飾り図柄の可変表示（例えば上下方向あるいは左右方向のスクロール表示など）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（完全停止表示）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 5 L、5 C、5 R 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（完全停止表示）される。なお、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R 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。特別図柄や飾り図柄が完全停止表示されたときには、各図柄の可変表示における表示結果が確定的に表示され、それ以後は今回の可変表示が進行しないことを遊技者が認識できる表示状態となる。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が完全停止表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば 1 秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。完全停止表示や仮停止表示のように、特別図柄や飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識できる程度に表示図柄を停止表示することは、導出表示ともいう。

【0013】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R 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 個のキャラクタを示す演出画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタとを組み合わせた演出画像など。なお、キャラクタを示す演出画像は、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。なお、可変表示される飾り図柄の種類数は、8 種類のものに限定されず、任意の複数種類からなる飾り図柄であればよい。

【0014】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R 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、あるいは、右側から左側へと、流れるようなスクロール表示が行われる。そして、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 5 L、5 C、5 R 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。

【0015】

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

【0016】

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、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表示に変化させることなどにより、特図保留記憶数の表示態様を所定の表示態様に変更してもよい。

10

【0017】

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。

20

30

【0018】

画像表示装置5の表示領域には、飾り図柄とは異なる識別情報としての色図柄を可変表示する色図柄表示エリアが設けられていてもよい。一例として、色図柄表示エリアには、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が開始されるときに、色図柄の変動(例えば表示色の更新表示)が開始される「左」の色図柄表示部と、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が開始されるときに、色図柄の変動が開始される「右」の色図柄表示部とが含まれていればよい。そして、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完全停止表示されるときには、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完全停止表示される。「左」及び「右」の色図柄表示部にて可変表示される色図柄には、例えば4種類の図柄(「黄色」、「緑色」、「赤色」、「青色」など)といった、複数種類の色図柄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。一例として、「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ればよい。

40

【0019】

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、所定の普通電動役物

50

用ソレノイドによって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用ソレノイドがオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入しにくい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用ソレノイドがオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置6Bは、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

10

【0020】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限值以下であれば、第2始動条件が成立する。なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

20

【0021】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、所定の大入賞口扉用ソレノイドによって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態（第1状態）と閉鎖状態（第2状態）とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用ソレノイドがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用ソレノイドがオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置7に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【0022】

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

40

50

）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。

【0023】

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。

【0024】

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中央位置といった、パチンコ遊技機 1 の遊技機用枠 3 における所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン 30 が設置されている。なお、操作ボタン 30 は、押下操作が可能なものに限定されず、例えば回転型セレクトのような回転操作が可能なものであってもよいし、タッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン 30 に代えて、例えば赤外線センサや CCD センサ、CMOS センサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン 30 は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるものであればよい。

【0025】

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、所定の可変表示時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を完全停止表示する。普通図柄の可変表示時間は、例えば各普図ゲームの開始時に、所定の乱数値を示す数値データを抽出することなどにより、複数種類の可変表示時間のうちで、いずれかに決定されればよい。普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果となる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。

【0026】

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第1開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第1開始条件は、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したときなどに、第1特図を用いた今回の特図ゲームが開始可能となることにより成立する。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第2開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第2開始条件は、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したときなどに、第2特図を用いた今回の特図ゲームが開始可能となることにより成立する。

10

【0027】

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、所定の可変表示時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を完全停止表示する。特別図柄の可変表示時間は、各特図ゲームの開始時に、例えば図5に示すような変動パターン種別決定用の乱数値MR4を示す数値データや、変動パターン決定用の乱数値MR5を示す数値データなどに基づいて決定された変動パターンに対応して、複数種類の可変表示時間のうちで、いずれかに決定される。特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄として、特定の特別図柄（大当たり図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当たり」となり、大当たり図柄以外の特別図柄（ハズレ図柄）が停止表示されれば、非特定表示結果としての「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当たり」になった後には、特定遊技状態としての大当た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」を示す数字を大当たり図柄とし、「ー」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当たり図柄や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たり図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。

20

【0028】

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

30

40

【0029】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当たり図柄が停止表示された後に制御される第2特定遊技状態としての大当たり遊技状態（2ラウンド大当たり状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当たり状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当たり状態では、ラウンドの実行回数が、15ラウンド大当たり状態における第1回数よりも少ない第2回数（

50

例えば「2」)となる。なお、2ラウンド大当たり状態では、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ラウンド大当たり状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「2」となる2ラウンド大当たり状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置7とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、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。

【0030】

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

【0031】

15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後や、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく2ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御(確変制御)が行われる確変状態(高確率遊技状態)に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続してもよい。これに対して、確変状態となった後に、所定回数(例えば100回)の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。また、確変状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり可変表示結果が「大当たり」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で確変状態が終了することがあるようにしてもよい。

【0032】

「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、確変大当たり図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となる場合における特別図柄や飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当

り」となる場合における「確変」（「確変大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。「1」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に確変状態に制御される2ラウンド大当たり図柄は、突確大当たり図柄と称される。特図ゲームにおける確定特別図柄が突確大当たり図柄となる場合における特別図柄や飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「突確」（「突確大当たり」あるいは「突然確変大当たり」ともいう）の可変表示態様（「大当たり種別」ともいう）と称される。

【0033】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当たり」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通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。確変状態と時短状態とでは、行われる制御が異なるようにしてもよいし、行われる制御の組合せ（同一の制御を含んでも含まなくてもよい）が異なるようにしてもよい。

【0034】

画像表示装置5の表示画面では、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の表示画面では、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、例えば「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の加速表示（全図柄加速表示）を行い、所定速度に達すれば、飾り図柄の定速表示（全図柄定速表示）を行う。こうした全図柄加速表示や全図柄定速表示は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄を可変表示する全図柄変動に含まれる。こうした全図柄変動の後、例えば「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の減速表示（各図柄減速表示）を行い、変動速度が「0」となれば、飾り図柄を停留して表示する一方で、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる仮停止表示を行う。そして、飾り図柄の可変表示を開始してからの経過時間が変動パターンなどに基づいて決定された可変表示時間に達したときには、可変表示結果となる確定飾り図柄を完全停止表示する。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減速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減速表示（全図柄減速表示）するものが含まれていてもよい。

【0035】

全図柄変動が開始された後には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rのうち全部または一部の飾り図柄表示部にて、飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示することがある。ここで、リーチ表示状態とは、画像表示装置5の表示画面にて導出表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ導出表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部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たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が導出表示されているときに未だ導出表示され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たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。また、リーチ表示状態となったことに伴って、画像表示装置5の表示画面に飾り図柄とは異なるアニメーション画像や実写画像といっ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。このような演出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变化を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。リーチ演出の中には、それが出現すると、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）に比べて大当たりが発生しやすい（高い確率で大当たりとなる）ように設定されたものがある。このような特別のリーチ演出を、スーパーリーチ演出（あるいは単に「スーパーリーチ」）ともいう。一例として、スーパーリーチとなるリーチ演出には、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を所定時間が経過するまで行ってから、例えば背景画像の表示態様や、表示されるキャラクタ、飾り図柄の変動方向といった飾り図柄の変動態様のうち、少なくともいずれか1つがリーチ表示状態となる以前やノーマルリーチのときとは異なるものとなることにより、演出態様が変化（いわゆる「発展」）して、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が開始されるものが含まれていればよい。また、スーパーリーチとなるリーチ演出には、飾り図柄がリーチ表示状態で導出表示されたときに、ノーマルリーチと同様のリーチ演出を行うことなく、スーパーリーチに特有のリーチ演出における導入部分が開始されるものが含まれていてもよい。

【0036】

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表示状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出となる演出動作が、実行可能に設定されている。ここで、「擬似連」の特定演出では、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに伴って、全図柄変動が開始されてから、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて順次または同時に飾り図柄を仮停止表示させた後、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の再可変表示を開始させる再可変表示動作（再変動）を、所定回実行する演出動作である。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）に示すような擬似連チャンス目GC1～GC8として予め定められた複数種類の飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。そして、再変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の特定演出が行われることを認識でき、再変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当たり」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出において、再変動が1回～3回行われることにより、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示があたかも2回～4回続けて開始されたかのように見せることができる。以下では、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに伴って、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄が停止表示されるまでに実行される再変動の回数（例えば「1」～「3」）を擬似連中再変動回数ともいい、「擬似連」の特定演出が実行されることにより見かけ上で連続して実行される飾り図柄の変動回数（例えば「2」～「4」）を擬似連回数ともいう。すなわち、擬似連回数は、擬似連中再変動回数に「1」を加えた数値となる。

【0037】

「擬似連」の特定演出が実行される飾り図柄の可変表示中には、擬似連続変動の進行に伴って、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置に予め用意されたキャラクタを示す演出画像を表示することや、スピーカ8L、8Rから所定の音声（特別音）を出力させること、遊技効果ランプ9を所定の点灯パターンで点灯させること、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用役物が備える複数の可動部材を動作させることといっ

10

20

30

40

50

た、所定の演出動作が実行されてもよい。一例として、全部の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて飾り図柄を再可変表示させるときには、キャラクタを示す演出画像の表示、特別音の出力、ランプの点灯、可動部材の動作のうち、いずれか 1 つ、あるいは、複数の動作を組み合わせた演出動作が行われることにより、擬似連続変動が行われることを認識可能に報知するようにしてもよい。

【0038】

可変表示結果が「ハズレ」となることに対応する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、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて飾り図柄の可変表示（全図柄変動）を開始してから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R のうち一部の飾り図柄表示部にて飾り図柄をリーチ表示状態で導出表示した後にリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときにリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出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。

10

【0039】

可変表示結果が「ハズレ」となることに対応する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、全図柄変動を開始してから「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R のうち一部の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R など）にて飾り図柄をリーチ表示状態とは異なる非リーチ表示状態で導出表示した後に、リーチ演出を実行することなく、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が導出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」（「非リーチハズレ」あるいは「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

20

【0040】

通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確定図柄」ともいう）と称される。

30

【0041】

確定大当たり組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R の全部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。このように確定大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確定図柄と称される。

40

【0042】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」や「確定」となることに対応して確定特別図柄が 15 ラウンド大当たり図柄となるとともに、通常大当たり組合せや確定大当たり組合せの確定飾り図柄が導出表示された後などには、15 ラウンド大当たり状態に制御され、その 15 ラウンド大当たり状態が終了した後に、時短状態や確定状態に制御されることになる。こうして 15 ラウンド大当たり状態の終了後に時短状態や確定状態となった場合には、通常の演出モードとは異なる演出モードとなるようにしてもよい。例えば、15 ラウンド大当たり状態の終了後における時短状態では、「チャンスタイム」といった時短状態であることを報知する演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、画像表示装置 5 の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異な

50

るものとするなどにより、時短状態であることを遊技者が認識できる時短中の演出モードとなるようにしてもよい。また、15ラウンド大当たり状態の終了後における確変状態では、「確変中」といった確変状態であることを報知する演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、画像表示装置5の表示画面における背景画像の表示態様を通常の演出モードにおける表示態様とは異なるものとするなどにより、確変状態であることを遊技者が認識できる確変中の演出モードとなるようにしてもよい。

【0043】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることに対応する特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当たり図柄となる特別図柄が導出表示される場合には、全図柄変動を開始してから、全部演出あるいは完全演出とは異なる突確演出としての突確モード開始演出を実行する。そして、突確モード開始演出を開始するとき、あるいは、突確モード開始演出を実行した後に、例えば図3(B)に示すような突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。なお、突確モード開始演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、突確モード開始演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。この場合、可変表示中の飾り図柄が消去された後でも、例えば色図柄表示エリアにおける色図柄の可変表示を継続して行うことにより、可変表示が継続していることを認識できるようにしてもよい。突確モード開始演出では、大当たり種別が「突確」となることに対応して予め定められた演出動作が行われる。突確モード開始演出が行われた後には、突確モードと称される通常の演出モードとは異なる演出モードが開始される。また、突確モード開始演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、2ラウンド大当たり状態となる期間の一部または全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作であってもよい。

【0044】

こうして可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となることに対応して確定特別図柄が2ラウンド大当たり図柄となった後には、2ラウンド大当たり状態に制御され、その2ラウンド大当たり状態が終了した後に、確変状態に制御されるとともに、演出モードが突確モードとなる。例えば、突確モードでは、確変中の演出モードと同様の演出態様あるいは異なる演出態様で、確変状態であることを遊技者が認識できる演出動作が行われるようにしてもよい。

【0045】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合には、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態が終了するまでの期間にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行された大当たり制御中演出とストーリーに連続性のある大当たり制御中演出が実行される。こうした大当たり制御中演出は、ストーリー演出と称され、この実施の形態において、いわゆる連荘中である場合において、連荘回数が所定回（例えば5回）以下であるときには、第1話におけるストーリー演出から最終話である第20話のストーリー演出までが、15ラウンド大当たり状態に制御される毎に、1話ずつ順次実行される。ここで、連荘とは、確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となって大当たり遊技状態の終了後にも確変状態に制御されることが所定回実行されることをいう。そして、連荘中とは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となったことに対応して15ラウンド大当たり状態に制御されてから、その15ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき開始された確変状態が、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となることに対応して制御された15ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき、終了するまでの期間をいう。また、連荘回数とは、確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となって大当たり遊技状態の終了後にも確変状態に制御されることが連続して発生した回数をいう。

【0046】

これに対して、連荘中でない場合、すなわち、通常状態や時短状態である場合には、まず、可変表示結果が停止表示されてから、最初のラウンドが終了するまでの期間にて、第

1話におけるストーリー演出と、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、この一連のストーリー演出に登場するキャラクターを紹介するキャラクター紹介演出と、のいずれを実行するか遊技者に選択させる第1ストーリー選択演出が実行される。一例として、第1ストーリー選択演出では、「次話へ」、「最初から」、「キャラクター紹介」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示される。このカーソルは、デフォルト状態において、「次話へ」の選択項目を指定するように設定されており、遊技者による操作ボタン30の操作に応じて、指定する選択項目を切り換える。そして、ストーリー選択演出が終了するタイミングになると、その時点でカーソルが指定している選択項目に対応して、第1話におけるストーリー演出と、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、キャラクター紹介演出と、のいずれかが実行される。例えば、ストーリー選択演出が終了するタイミングとなったときに、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合には、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行される。一方、カーソルが「最初から」の選択項目を指定している場合には、第1話におけるストーリー演出が実行される。他方、カーソルが「キャラクター紹介」の選択項目を指定している場合には、一連のストーリー演出に登場するキャラクターを紹介するキャラクター紹介演出が実行される。なお、カーソルが指定する選択項目は、遊技者による回転型セレクトの回転操作に応じて切り換えられるようにしてもよい。この場合、さらに、ストーリー選択演出が終了するタイミングになることのみならず、例えば遊技者が操作ボタン30を操作することにより、実行する演出が決定されるようにしてもよい。

10

20

【0047】

また、連荘中である場合において、連荘回数が所定回（例えば5回）以上であるときには、まず、可変表示結果が停止表示されてから、最初のラウンドが終了するまでの期間にて、第1話におけるストーリー演出と、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、最終話である第20話におけるストーリー演出と、のいずれを実行するか遊技者に選択させる第2ストーリー選択演出が実行される。一例として、第2ストーリー選択演出では、「次話へ」、「最終話へ」、「最初から」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示される。このカーソルは、デフォルト状態において、「次話へ」の選択項目を指定するように設定されており、遊技者による操作ボタン30の操作に応じて、指定する選択項目を切り換える。そして、ストーリー選択演出が終了するタイミングになると、その時点でカーソルが指定している選択項目に対応して、第1話におけるストーリー演出と、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、キャラクター紹介演出と、のいずれかが実行される。例えば、ストーリー選択演出が終了するタイミングとなったときに、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合には、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行される。一方、カーソルが「最終話へ」の選択項目を指定している場合には、最終話である第20話におけるストーリー演出が実行される。他方、カーソルが「最初から」の選択項目を指定している場合には、第1話におけるストーリー演出が実行される。なお、カーソルが指定する選択項目は、遊技者による回転型セレクトの回転操作に応じて切り換えられるようにしてもよい。この場合、さらに、ストーリー選択演出が終了するタイミングになることのみならず、例えば遊技者が操作ボタン30を操作することにより、実行する演出が決定されるようにしてもよい。

30

40

【0048】

さらに、第1話から第20話までのストーリー演出が全て実行された後の15ラウンド大当たり状態では、まず、可変表示結果が停止表示されてから、最初のラウンドが終了するまでの期間にて、第1話から第20話におけるストーリー演出のいずれかを実行するかを遊技者に選択させる第3ストーリー選択演出が実行される。一例として、第3ストーリー選択演出では、選択項目として第1話から第20話までのストーリー演出それぞれの概要を示すダイジェスト画像が重ねて表示される。ここで、ダイジェスト画像は、静止画像であっても、動画画像であってもよい。デフォルト状態においては、第1話におけるストーリー演出のダイ

50

ジェスト画像が最前面に配置されるとともに、その背面には、第2話から第20話までのストーリー演出のダイジェスト画像が配置されている。そして、遊技者による操作ボタン30の操作ごとに、最前面に配置されているダイジェスト画像を最背面に移動させるとともに、その他のダイジェスト画像を前面に移動させる。具体的に、第1話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されている場合において、遊技者による操作ボタン30の操作が1回行われたときには、第1話におけるダイジェスト画像を最背面に移動させるとともに、第2話から第20話におけるダイジェスト画像を一つずつ前面に移動させて、第2話におけるダイジェスト画像を最前面に配置させる。その後、遊技者による操作ボタン30の操作がさらに5回行われたときには、第2話から第6話におけるダイジェスト画像を順次最背面に移動させるとともに、第7話におけるダイジェスト画像を最前面まで移動させる。そして、ストーリー選択演出が終了するタイミングになると、その時点で最前列に配置されているダイジェスト画像に対応するストーリー演出が実行される。例えば、ストーリー選択演出が終了するタイミングになったときに、第1話のダイジェスト画像が最前面に配置されている場合には、第1話におけるストーリー演出が実行される。一方、第2話のダイジェスト画像が最前面に配置されている場合には、第2話におけるストーリー演出が実行される。他方、第7話のダイジェスト画像が最前面に配置されている場合には、第7話におけるストーリー演出が実行される。最前面に配置されるダイジェスト画像は、遊技者による回転型セレクタの回転操作に応じて切り換えられるようにしてもよい。この場合、さらに、ストーリー選択演出が終了するタイミングになることのみならず、例えば遊技者が操作ボタン30を操作することにより、実行する演出が決定されるようにしてもよい。なお、第2ストーリー選択演出は、第1話から第20話までのストーリー演出が全て実行された後の15ラウンド大当たり状態にて実行されるようにし、第3ストーリー選択演出は、連荘中である場合において連荘回数が所定回（例えば5回）以上であるときに実行されるようにしてもよい。また、可変表示結果が「ハズレ」となる飾り図柄の可変表示が連続して発生した回数（ハマリ回数）が所定回（例えば200回）以上であるときには、可変表示結果が停止表示されてから、最初のラウンドが終了するまでの期間にて、第2ストーリー選択演出や第3ストーリー選択演出が実行されてもよい。

【0049】

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

【0050】

大当たり中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。一例として、大当たり中昇格演出では、画像表示装置5の表示領域にて飾り図柄を可変表示させ、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を

表示させることなどにより、遊技者による操作ボタン30の操作を促す演出動作であればよい。ボタン操作促進演出は、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による操作ボタン30の操作を促す演出動作であればよい。遊技者による操作ボタン30の操作を促す演出動作としては、画像表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。こうしたボタン操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作ボタン30の操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、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などの演出動作が実行される。このとき、大当たり中昇格失敗演出では通常図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当たり中昇格成功演出では確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。これに対して、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されなかった場合には、操作有効期間が終了するタイミングにて、ボタン操作促進演出の実行を停止するとともに、通常図柄を演出表示結果として停止表示させるといった大当たり中昇格失敗演出における演出動作が実行される。

10

【0051】

20

他の一例として、大当たり中昇格演出では、ボタン操作促進演出となる所定の演出動作を行うとともに、画像表示装置5の表示領域にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行う。このとき、大当たり中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念!」という演出画像の表示を行う一方、大当たり中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「確変!」という演出画像の表示を行う。大当たり種別が「確変」でありながら通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示された場合において、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されたときには、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行することにより、確変状態となる昇格がある旨を報知すればよい。大当たり種別が「確変」でありながら通常大当たり組合せの確定飾り図柄が停止表示された場合において、操作有効期間内に遊技者による操作ボタン30の操作が検出されなかったときや、大当たり種別が「通常」であるときには、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行せず、確変状態となる昇格がある旨の報知は行われないうにすればよい。なお、大当たり中昇格成功演出の開始タイミングは、操作ボタン30の操作が検出されたときであってもよいし、操作有効期間が経過したときであってもよい。

30

【0052】

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

40

50

示エリア 5 A 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。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 ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかが停止表示される場合には、「右」の色図柄表示エリア 5 B では確定色図柄として「赤色」を示す色図柄が停止表示される。第 2 特図を用いた特図ゲームにおける確定特別図柄としてハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄が停止表示される場合には、「右」の色図柄表示エリア 5 B 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。

【0053】

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 などにも搭載されている。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。

【0054】

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 4 A と第 2 特別図柄表示装置 4 B を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送するスイッチ回路 110 などが搭載されている。

【0055】

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 8 L、8 R 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 8 L、8 R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 などにおける点灯／消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【0056】

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 8 L、8 R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 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。

【0057】

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B 及びカウントスイッチ 23 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 21、第 1 始動口スイッチ 22 A、第 2 始動口スイッチ 22 B 及びカウントスイッチ 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 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B、普通図柄表示器 2

10

20

30

40

50

0などの表示制御を行うための指令信号を送送する配線が接続されている。

【0058】

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。

【0059】

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送送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板11対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板12対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド(GND)接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板12から中継基板15への信号の入力を阻止して、主基板11から演出制御基板12へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板12の側から主基板11側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板15において制御信号を送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。

【0060】

中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図4(A)は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。なお、図4(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0061】

図4(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける第1特図の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による特図ゲームにおける第2特図の変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。

【0062】

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。

【0063】

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

10

20

30

40

50

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

10

【0064】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンドA0XXHは、大当たり遊技状態の開始を指定する当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。当り開始指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り開始指定コマンドでは、事前決定結果及び大当たり種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。

20

【0065】

コマンドA1XXHは、15ラウンド大当たり状態における15回開放遊技に対応して、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回開放遊技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ラウンド大当たり状態における15回開放遊技に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像（例えばラウンド間のインターバルにおける演出画像）の表示を指定する15回開放遊技用の大入賞口開放後指定コマンドである。15回開放遊技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ラウンド大当た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。なお、15ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、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であるかにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

30

【0066】

コマンドA3XXHは、大当たり遊技状態の終了を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当たり種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当た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。

40

【0067】

コマンドA4XXHは、2ラウンド大当たり状態における2回開放遊技に対応して、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2回開放遊技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ラウンド大当たり状態における2回開放遊技に対応して、各ラウンドの終了により大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間における演出画像の表示を指定する2回開放遊技用の大入賞口開放後指定コマンドである。2回開放遊技用の大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開

50

放後指定コマンドでは、例えば2ラウンド大当たり状態におけるラウンドの実行回数（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。なお、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで大入賞口が開放状態となっている期間であるか、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であるかにかかわらず、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。

【0068】

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つき、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つき、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。

10

【0069】

コマンドC0XXHは、画像表示装置5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17に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）、あるいは、始動データ記憶部151Cにおける始動データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板12の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板11から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

20

【0070】

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。

30

40

【0071】

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

50

用の乱数値MR 5のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。乱数回路104は、これらの乱数値MR 1～MR 5の全部または一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU 103は、例えば図17に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR 1～MR 5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MR 1を示す数値データは、乱数回路104によりCPU 103とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR 2～MR 5を示す数値データは、CPU 103がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。乱数回路104は、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

10

【0072】

特図表示結果決定用の乱数値MR 1は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを判定するために用いられる乱数値である。例えば、特図表示結果決定用の乱数値MR 1は、「1」～「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別決定用の乱数値MR 2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を「通常」、「確変」、「突確」といっ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。例えば、大当たり種別決定用の乱数値MR 2は、「1」～「100」の範囲の値をとる。リーチ決定用の乱数値MR 3は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かを決定するために用いられる乱数値である。例えば、リーチ決定用の乱数値MR 3は、「1」～「239」の範囲の値をとる。

20

【0073】

変動パターン種別決定用の乱数値MR 4は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、変動パターン種別決定用の乱数値MR 4は、「1」～「241」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR 5は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。例えば、変動パターン決定用の乱数値MR 5は、「1」～「251」の範囲の値をとる。

30

【0074】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM 101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM 101には、CPU 103が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルをそれぞれ構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROM 101には、CPU 103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルをそれぞれ構成するテーブルデータや、飾り図柄の可変表示パターンを複数種類格納する可変表示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。

40

【0075】

図6は、ROM 101に記憶される特図表示結果決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、特図表示結果決定テーブルとして、図6(A)に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと、図6(B)に示す第2特図表示結果決定テーブル130Bとが、予め用意されている。第1特図表示結果決定テーブル130Aは、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームにおいて可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR 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。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

50

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MR 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。

【0076】

第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、図17に示す遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグがオフであるかオンであるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR 1が、大当り決定値データやハズレ決定値データと対応付けられるように、割り振られている。第1特図表示結果決定テーブル130Aや第2特別図柄表示結果決定テーブル130Bにおいて特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示すテーブルデータは、大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り振られる決定用データとなっている。そして、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、確変フラグがオンであるときには、確変フラグがオフであるときに比べて多くの乱数値MR 1が、大当り決定値データに割り振られている。これにより、確変フラグがオンとなる確変状態では、確変フラグがオフとなる通常状態や時短状態に比べて、可変表示結果が「大当り」となる確率が高くなる。すなわち、第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bのそれぞれでは、確変状態であるときに、通常状態や時短状態に比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り振られている。なお、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可変表示結果を「大当り」にするか否かの決定をするか、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおける可変表示結果を「大当り」にするか否かの決定をするか、に関わらず共通の特図表示結果決定テーブルが参照されるようにしてもよく、このようにすれば、データ容量の削減を図ることができる。

【0077】

図7は、ROM101に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR 2に基づき、大当り種別を「通常」、「確変」、「突確」といった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。大当り種別決定テーブル131は、図17に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR 2が、「通常」、「確変」、「突確」の大当り種別に割り振られている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第1開始条件の成立により第1特別図柄表示装置4Aにて第1特図を用いた特図ゲームを開始するときに「1」が設定される一方で、第2開始条件の成立により第2特別図柄表示装置4Bにて第2特図を用いた特図ゲームを開始するときに「2」が設定される。大当り種別決定テーブル131において大当り種別決定用の乱数値MR 2を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り遊技状態に制御するかの決定結果や、15ラウンド大当り状態に制御する場合に確変状態に制御するか否かの決定結果に割り振られる決定用データとなっている。例えば、「通常」または「確変」の大当り種別に割り振られている乱数値MR 2を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果を示す一方で、「突確」の大当り種別に割り振られている乱数値MR 2を示すテーブルデータは、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果を示している。また、「通常」の大当り種別に割り振られている乱数値MR 2を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果を示す一方で、「確変」または「突確」の大当り種別に割り振られている乱数値MR 2を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。また、大当り種別決定テーブル131は、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MR 2に基づいて決定された大当り種別に対応する「0」～「2」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいる。

【0078】

図7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」であれば大当り種別決定用の乱数値MR2のうち「83」～「100」の範囲の値が「突確」の大当り種別に割り振られる一方で、変動特図指定バッファ値が「2」であれば大当り種別決定用の乱数値MR2が「突確」の大当り種別に割り振られていない。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。

10

【0079】

図8(A)～(C)は、ROM101に記憶されるリーチ決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチ決定テーブルとして、図8(A)に示すリーチ決定テーブル132Aと、図8(B)に示すリーチ決定テーブル132Bと、図8(C)に示すリーチ決定テーブル132Cとが、予め用意されている。リーチ決定テーブル132A～132Cはそれぞれ、可変表示結果を「ハズレ」として大当り遊技状態に制御しないと決定されたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とするか否かを、リーチ決定用の乱数値MR3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132A～132Cは、例えば図8(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ決定テーブル132A～132Cでは、リーチ決定用の乱数値MR3が、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ表示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といったリーチ表示状態とする旨の決定結果のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

20

【0080】

ここで、例えば図8(A)に示すリーチ決定テーブル132A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MR3のうち「1」～「204」の範囲の値が非リーチHA1-1の決定結果に割り振られる一方で「205」～「239」の範囲の値がリーチHA2-1の決定結果に割り振られている。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MR3のうち非リーチHA1-1に割り振られる乱数値の個数よりも多い「1」～「217」の範囲の値が、非リーチHA1-2の決定結果に割り振られている。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MR3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」の範囲の値が、非リーチHA1-3の決定結果に割り振られている。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MR3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振られる乱数値の個数よりも多い「1」～「230」の範囲の値が、非リーチHA1-4や非リーチHA1-5の決定結果に割り振られている。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」～「3」のいずれか）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表示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特別図柄や飾り図柄の平均的な可変表示時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な可変表示時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

30

40

【0081】

50

また、確変状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132Bや、時短状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132Cでは、通常状態であるときに使用テーブルとして選択されるリーチ決定テーブル132Aに比べて多くの乱数値MR3が、リーチ表示状態としない旨の決定結果に割り振られている。このような設定により、確変状態や時短状態であるときには、通常状態であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とする旨の決定がなされる割合が低くなる。こうして、確変状態や時短状態であるときには、通常状態であるときに比べて、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における平均的な可変表示時間を短縮することが可能になる。

【0082】

図9は、ROM101に記憶される変動パターン種別設定テーブル140の構成例を示している。変動パターン種別設定テーブル140は、可変表示結果や可変表示態様（「大当たり」となる場合には大当たり種別）に応じた複数種類の変動パターン種別の内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-4、変動パターン種別CB1-1～変動パターン種別CB1-3、変動パターン種別CC1-1～変動パターン種別CC1-3が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA2-1及び変動パターン種別CA2-2が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA3-1、変動パターン種別CA3-2が、予め用意されている。加えて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2が、予め用意されている。各変動パターン種別は、変動パターン種別設定テーブル140により定められる内容に沿った1つまたは複数の変動パターンを含んで構成されたものであればよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

【0083】

図9に示すように、変動パターン種別CA1-1は、通常状態において特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「擬似連」の特定演出が実行されない「短縮なし（通常状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

変動パターン種別CA1-2は、通常状態において合計保留記憶数が「3」または「4」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」の特定演出が実行されない「保留3、4個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、「保留3、4個短縮（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CA1-3は、通常状態において合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」の特定演出が実行されない「保留5～8個短縮（通常状態）」の変動パターン種別であり、「保留5～8個短縮（通常状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CA1-4は、通常状態において可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」の特定演出が実行される「擬似連含む」の変動パターン種別であり、「擬似連含む」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【0084】

変動パターン種別CB1-1は、確変状態において特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」の特定演出が実行されない「短縮なし（確変状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CB1-2は、確変状態において合計保留記憶数が

「2」～「8」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」の特定演出が実行されない「保留2～8個短縮（確変状態）」の変動パターン種別であり、「保留2～8個短縮（確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CB1-3は、確変状態において飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出を実行することもある「擬似連含む」の変動パターン種別であり、「擬似連含む」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【0085】

変動パターン種別CC1-1は、時短状態において特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」などの特定演出が実行されない「短縮なし（時短状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CC1-2は、時短状態において合計保留記憶数が「2」～「8」である場合に対応して特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「擬似連」などの特定演出が実行されない「保留2～8個短縮（時短状態）」の変動パターン種別であり、「保留2～8個短縮（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。変動パターン種別CC1-3は、時短状態において飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出を実行することもある「擬似連含む（時短状態）」の変動パターン種別であり、「擬似連含む（時短状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【0086】

変動パターン種別CA2-1は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行する「ノーマルリーチ」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA2-2は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのリーチ演出を実行する「スーパーリーチ」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。

【0087】

変動パターン種別CA3-1は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA3-2は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出が終了したときに大当たり組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。

【0088】

変動パターン種別CA4-1は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とすることなく突確モード開始演出が実行される「突確モード開始演出」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成される。変動パターン種別CA4-2は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から突確モード開始演出へと移行する「突確モード開始演出（スーパーリーチ経由）」の変動パターン種別であり、「突確モード開始演出（スーパーリーチ経由）」と予め対応付けられた変動パターンを含んで構成されている。

【0089】

図10は、ROM101に記憶される変動パターン設定テーブル141Aの構成例を示している。変動パターン設定テーブル141Aは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。なお、変動パターンにおける演出の具体的な内容は、主基板11から伝送される変動パターン指定コマンドに示される変動パターンに応じて、演出制御基板12の側で決定及び設定されることになる。この実施の形態では、可変表示結果

10

20

30

40

50

が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-4、変動パターンPB1-1、変動パターンPB1-2、変動パターンPC1-1、変動パターンPC1-2が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPA2-1～変動パターンPA2-3が、予め用意されている。変動パターンPA1-1～変動パターンPA1-4、変動パターンPB1-1、変動パターンPB1-2、変動パターンPC1-1、変動パターンPC1-2のように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、非リーチハズレ変動パターン（あるいは「通常ハズレ変動パターン」ともいう。変動パターンPA2-1～変動パターンPA2-3のように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、リーチハズレ変動パターンともいう。また、非リーチハズレ変動パターンやリーチハズレ変動パターンのように、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応して用意された変動パターンは、ハズレ変動パターンともいう。

【0090】

図11(A)は、ROM101に記憶される変動パターン設定テーブル141Bの構成例を示している。変動パターン設定テーブル141Bは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合のうち、突発演出が実行されない場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPA4-1～変動パターンPA4-3、変動パターンPA5-1～変動パターンPA5-4が、予め用意されている。変動パターンPA4-1～変動パターンPA4-3、変動パターンPA5-1～変動パターンPA5-4のように、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に対応して用意された変動パターンは、全演出大当たり変動パターンともいう。

【0091】

図11(B)は、ROM101に記憶される変動パターン設定テーブル141Cの構成例を示している。変動パターン設定テーブル141Cは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に選択可能となる複数種類の変動パターンにおける可変表示時間や内容を定める設定用データなどから構成されている。この実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に対応した変動パターンとして、変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4が、予め用意されている。図11(B)に示す変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4では、突確モード開始演出が終了した後に突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定飾り図柄が導出表示されて停止する。これに対して、変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4では、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかが仮停止表示された後に突確モード開始演出が行われるようにしてもよいし、突確モード開始演出が開始されるときに飾り図柄の表示が消去され、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。変動パターンPF1-1～変動パターンPF1-4のように、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「突確」となる場合に対応して用意された変動パターンは、突確大当たり変動パターンともいう。また、全演出大当たり変動パターン及び突確大当たり変動パターンのように、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して用意された変動パターンは、大当たり変動パターンともいう。

【0092】

図12(A)～(C)は、ROM101に記憶される非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルとして、図12(A)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Aと、図12(B)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Bと、図12(C)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Cとが

10

20

30

40

50

、予め用意されている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133A～133Cはそれぞれ、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「非リーチ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133A～133Cは、例えば図12(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。

【0093】

非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Aでは、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチHA1-1～非リーチHA1-5のいずれであるかに
10
応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-4のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Bでは、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチHB1-1及び非リーチHB1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CB1-1～変動パターン種別CB1-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Cでは、可変表示態様を「非リーチ」とする旨の決定結果が非リーチHC1-1及び非リーチHC1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CC1-1～変動パターン種別CC1-3のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。
20

【0094】

図13(A)～(C)は、ROM101に記憶されるリーチハズレ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチハズレ変動パターン種別決定テーブルとして、図13(A)に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Aと、図13(B)に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Bと、図13(C)に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Cとが、予め用意されている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cはそれぞれ、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「リーチ」にすると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cは、例えば図13(D)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。
30

【0095】

リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Aでは、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチHA2-1～リーチHA2-3のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA2-1、変動パターン種別CA2-2のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Bでは、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチHB2-1であることに
40
応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA2-1、変動パターン種別CA2-2のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134Cでは、可変表示態様を「リーチ」とする旨の決定結果がリーチHC2-1であることに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA2-1、変動パターン種別CA2-2のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【0096】

図14(A)～(G)は、大当たり変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当たり変動パターン種別決定テーブルとして、図14(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル135Aと、図14(B)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル135Bと、図14(C)に示す大当たり変動パターン種別決定テ
50

ブル136Aと、図14(D)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル136Bと、図14(E)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル137Aと、図14(F)に示す大当り変動パターン種別決定テーブル137Bとが、予め用意されている。大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135B、136A、136B、137A、137Bはそれぞれ、可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135B、136A、136B、137A、137Bは、例えば図14(G)に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、大当り種別バッファ値に応じて、使用テーブルとして選択される。

10

【0097】

大当り変動パターン種別決定テーブル135A、135B、136A、136B、137A、137Bでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA3-1及び変動パターン種別CA3-2のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。大当り変動パターン種別決定テーブル135C、136C、137Cでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR4が、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2のいずれかと対応付けられるように、割り振られている。

【0098】

図15は、ROM101に記憶されるハズレ変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、ハズレ変動パターン決定テーブルとして、図15(A)に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Aと、図15(B)に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Bとが、予め用意されている。ハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bはそれぞれ、可変表示結果を「ハズレ」として大当り遊技状態に制御しないと決定されたときに、リーチ表示状態とするか否かの決定結果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MR5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CA1-1～変動パターン種別CA1-4、変動パターン種別CB1-1～変動パターン種別CB1-3、変動パターン種別CC1-1～変動パターン種別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CA2-1、変動パターン種別CA2-2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。

20

30

【0099】

ハズレ変動パターン決定テーブル138Aでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5が、可変表示結果を「ハズレ」とし可変表示態様を「非リーチ」とする1種類または複数種類の変動パターンに、割り振られている。ハズレ変動パターン決定テーブル138Bでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5が、可変表示結果を「ハズレ」とし可変表示態様を「リーチ」とする複数種類の変動パターンに、割り振られている。

40

【0100】

ここで、ハズレ変動パターン決定テーブル138Aの設定では、変動パターン種別CA1-4、変動パターン種別CB1-3、変動パターン種別CC1-3のいずれかとなる場合に対応して、変動パターンPA1-4といった再変動を1回行う「擬似連」の特定演出が実行される変動パターン(図10参照)に、変動パターン決定用の乱数値MR5が割り振られている。このような設定により、可変表示結果を「ハズレ」とする決定結果、及び、可変表示態様を「非リーチ」とする決定結果に対応して、変動パターンPA1-4を選択し、「擬似連」の特定演出を実行することができる。

【0101】

50

変動パターン種別CA1-4に対しては、図12(A)に示す非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル133Aにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値MR4のうち、非リーチHA1-1に対応して「217」～「241」の範囲の値が割り振られており、非リーチHA1-2に対応して「230」～「241」の範囲の値が割り振られており、非リーチHA1-3に対応して「231」～「241」の範囲の値が割り振られており、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」の範囲の値が割り振られている。ここで、非リーチHA1-1の決定結果に対しては、図8(A)に示すリーチ決定テーブル132A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MR3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132A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MR3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132A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MR3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132A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MR3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132A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MR3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、変動パターン種別CA1-4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、変動パターン種別CA1-4に決定される割合が低くなる。

【0102】

図16(A)及び(B)は、ROM101に記憶される大当たり変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、大当たり変動パターン決定テーブルとして、図16(A)に示す大当たり変動パターン決定テーブル139Aと、図16(B)に示す大当たり変動パターン決定テーブル139Bとが、予め用意されている。大当たり変動パターン決定テーブル139A、139Bはそれぞれ、可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別の決定結果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MR5に基づいて決定するために参照されるテーブルである。各大当たり変動パターン決定テーブル139A、139B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CA3-1及び変動パターン種別CA3-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当たり変動パターン決定テーブル139Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2のいずれかとする旨の決定結果に応じて大当たり変動パターン決定テーブル139Bが使用テーブルとして選択される。各大当たり変動パターン決定テーブル139A、139Bでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR5が、可変表示結果を「大当たり」とする複数種類の変動パターンに、割り振られている。

【0103】

こうしたハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bや、大当たり変動パターン決定テーブル139A、139Bにおいて、変動パターン種別に応じて変動パターン決定用の乱数値MR5が割り振られている変動パターンは、その変動パターン種別に含まれる変動パターンとなっている。一例として、図15(A)に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Aにおいて変動パターン種別CA1-1に応じて乱数値MR5の全部が割り振られている変動パターンPA1-1は、変動パターン種別CA1-1に含まれる変動パターンとなっている。ハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bや、大当たり変動パターン決定テーブル139A、139Bは、変動パターン種別の決定結果に基づき、

その変動パターン種別に含まれる１種類または複数種類の変動パターンのうちから、今回の可変表示における変動パターンを選択するためのテーブルとなっている。

【０１０４】

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１７に示すような遊技制御用データ保持エリア１５０が設けられている。図１７に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、第１特図保留記憶部１５１Ａと、第２特図保留記憶部１５１Ｂと、始動データ記憶部１５１Ｃと、遊技制御フラグ設定部１５２と、遊技制御タイマ設定部１５３と、遊技制御カウンタ設定部１５４と、遊技制御バッファ設定部１５５とを備えている。

10

【０１０５】

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

【０１０６】

20

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

【０１０７】

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

30

【０１０８】

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

40

【０１０９】

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３１のステップＳ１５や図３２に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器２０による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図３１のステップＳ１６にて実行される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。

【０１１０】

50

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

【0111】

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。

【0112】

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

【0113】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間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。

【0114】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間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。

【0115】

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

【0116】

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、CPU 103 がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部 154 のランダムカウンタには、乱数値 MR2 ~ MR5 を示す数値データが、ラ

10

20

30

40

50

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。

【0117】

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。

10

【0118】

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

20

【0119】

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

【0120】

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構成されていればよい。

30

【0121】

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

40

【0122】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別を「通常」、「確変」、「突確」といった複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図7に示すような大当り種別決定テーブル131での設定に基づき、大当り種別が「通常」であれば大当り種別バッファ値には「0」が設定

50

され、大当り種別が「確変」であれば大当り種別バッファ値には「1」が設定され、大当り種別が「突確」であれば大当り種別バッファ値には「2」が設定される。

【0123】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備える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。

【0124】

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。

【0125】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図18は、演出制御基板12の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図18に示すように、この実施の形態では、演出制御基板12の側において、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3、第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-3、擬似連パターン決定用の乱数値SR4、昇格演出実行判定用の乱数値SR5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、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5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30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、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5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、SR3-1～SR3-3、SR4、SR5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。

【0126】

第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3は、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄として、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rに導出表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が

10

20

30

40

50

終了する時点で「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R それぞれにて最終的に停止表示される 3 つの飾り図柄のことである。一例として、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 は「1」～「80」の範囲の値をとり、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 2 は「1」～「70」の範囲の値をとり、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 3 は「1」～「96」の範囲の値をとる。

【0127】

第 1 ～ 第 3 擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値 S R 3 - 1 ～ S R 3 - 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 5 L、5 C、5 R 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 G C 1 ～ G C 8 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 S R 3 - 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 S R 3 - 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 S R 3 - 3 は「1」～「311」の範囲の値をとる。

【0128】

擬似連パターン決定用の乱数値 S R 4 は、「擬似連」の特定演出を実行における擬似連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、「1」～「191」の範囲の値をとる。昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「確変」のいずれかである場合に、大当たり中昇格演出を実行するか否かの判定を行うために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0129】

図 2 に示す演出制御基板 1 2 に搭載された R O M 1 2 1 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、R O M 1 2 1 には、演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【0130】

図 1 9 (A) ～ (C) は、R O M 1 2 1 に記憶される最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A ～ 1 6 0 C の構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A ～ 1 6 0 D は、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A 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 5 L にて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄 F Z 1 - 1 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 A では、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 1 が、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 B 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 5 R にて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄 F Z 1 - 2 を、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 や第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 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 1 6 0 B では、左最終停止図柄 F Z 1 - 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 S R 1 - 2 が、右最終停止図柄 F Z 1 - 2 となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル 1 6 0 C 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 5 C にて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄 F Z 1 - 3 を、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 や右最終停止図柄 F Z 1 - 2、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1 - 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。

【0131】

R O M 1 2 1 には図 2 0 に示すような左右出目判定テーブル 1 6 1 が含まれており、左最終停止図柄 F Z 1 - 1 と右最終停止図柄 F Z 1 - 2 との組合せから、左右出目タイプ D C 1 - 1 が L R 0、L R 1 1 ～ L R 1 8、L R 3 1 ～ L R 3 8 のいずれに該当するかの判

定が行われる。最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11~LR18、LR31~LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」~「8」に、割り振られている。

【0132】

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が割り振られていない。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ（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、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)に示す突確チャンス目TC1~TC4となる部分、さらには、図21に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が割り振られていない。図21に示すような飾り図柄の組合せは、例えば擬似連チャンス目GC1~GC8など同一の飾り図柄を含み、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5L、5C、5Rにおける飾り図柄の並び順が異なるといったように、遊技者が擬似連
10
20
チャンス目GC1~GC8や突確チャンス目TC1~TC4のいずれかと見まちがえる可能性が高い飾り図柄の組合せを含んでいる。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目GC1~GC8や突確チャンス目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。

【0133】

図22(A)及び(B)は、ROM121に記憶される最終停止図柄決定テーブル162A、162Bの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル162A、162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の飾り図柄表示部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では、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1が、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、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の飾り図柄表示部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。
30
40

【0134】

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導出表示する場合に、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部5C以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rに導出表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2が最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて「中」の飾り図柄表示部5Cに導出表示される中最終停止図柄FZ2-3と
50

左右最終停止図柄F Z 2-1、F Z 2-2との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の飾り図柄表示部5 Cに導出表示される中最終停止図柄F Z 2-3となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル1 6 2 Bでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが変動パターンP A 2-1～変動パターンP A 2-3のいずれかである場合、変動パターンP A 3-1～変動パターンP A 3-4のいずれかである場合のそれぞれに応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-3が、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に割り振られている。

【0135】

図2 3（A）～（C）は、ROM 1 2 1に記憶される最終停止図柄決定テーブル1 6 3 A～1 6 3 Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル1 6 3 A～1 6 3 Cは、大当たり組合せや突確チャンス目T C 1～T C 4のいずれかとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Aは、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Aでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1が、左中右最終停止図柄F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Bは、確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Bでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1が、左中右最終停止図柄F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3として同一になる確変図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に、割り振られている。最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Cは、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部5 L、5 C、5 Rでの左中右最終停止図柄F Z 4-1、F Z 4-2、F Z 4-3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S R 1-1に基づいて突確チャンス目T C 1～T C 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。最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Cでは、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1-1が、突確チャンス目T C 1～T C 4に割り振られている。

【0136】

ROM 1 2 1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2 4に示す擬似連パターン決定テーブル1 6 4が含まれている。図2 4に示す擬似連パターン決定テーブルは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、擬似連パターン判定用の乱数値S R 4に基づき、擬似連パターンを擬似連T P 2-1～擬似連T P 2-3のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。擬似連パターン決定テーブル1 6 4は、P A 1-4、P A 2-2、P A 2-3、P A 3-2～P A 3-4、P A 4-2、P A 4-3、P A 5-2～P A 5-4、P F 1-2、P F 1-4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1 0及び図1 1（A）及び（B）を参照）に応じて、擬似連パターン判定用の乱数値S R 6-2を、擬似連T P 2-1～擬似連T P 2-3の擬似連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。

【0137】

ここで、擬似連T P 1-1～擬似連T P 1-3の擬似連パターンでは、互いに異なるキャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に表示される。この実施の形態では、飾り図柄が仮停止表示されるときや、再可変表示が開始される場合において、擬似連T P 1-1の擬似連パターンが決定されたときには、「犬」のキャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に表示され、擬似連T P 1-2の擬似連パターンが決定されたときには、「猿」のキャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に表示され、擬似連T P 1-3の擬似連パターンが決定されたときには、「キジ」のキャラクタ画像が画像表示装置5の表示領域に表示

される。

【0138】

図25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に用いられる仮停止図柄決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、「擬似連」の特定演出にて仮停止表示される飾り図柄を決定するための仮停止図柄決定テーブルとして、図25(A)に示す仮停止図柄決定テーブル165Aと、図25(B)に示す仮停止図柄決定テーブル165Bと、図25(C)に示す仮停止図柄決定テーブル165Cとが、予め用意されROM121に記憶されている。各仮停止図柄決定テーブル165A～165Cは、図26に示すように、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンや、第1開始条件あるいは第2開始条件が1回成立したことに基づく飾り図柄の変動回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。

10

【0139】

仮停止図柄決定テーブル165Aでは、「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、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1が、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、割り振られている。ここで、仮停止図柄決定テーブル165Aでは、左最終停止図柄と同一の飾り図柄が左仮停止図柄KZ2-1となる場合には、左最終停止図柄と異なる飾り図柄が左仮停止図柄KZ2-1となる場合に比べて、多くの第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1が割り振られている。このような設定では、最終の擬似連続変動を実行する際に仮停止表示させる飾り図柄のうちの左仮停止図柄KZ2-1と、左最終停止図柄とが、同一の飾り図柄となる可能性が高まる。これにより、最終の擬似連続変動が実行されることで、「左」の飾り図柄表示部5Lに停止表示される飾り図柄は変更されない一方で、「中」及び「右」の飾り図柄表示部5C、5Rに停止表示される飾り図柄は変更されて、連続的な飾り図柄の変動表示によって可変表示状態がリーチ状態に近づいていくような印象を遊技者に与え、遊技の興趣を向上させることができる。また、仮停止図柄決定テーブル165Aでは、左最終停止図柄が「2」、「4」、「6」、「8」といった通常図柄である場合には、左仮停止図柄KZ2-1が「1」、「3」、「5」、「7」といった確変図柄となる擬似連チャンス目GC1、GC3、GC5、GC7に決定されることがないように、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1が割り振られている。これにより、左仮停止図柄KZ2-1が確変図柄となって確変大当たり組合せとなる可能性がある状態から、左最終停止図柄が通常図柄となってしまい、確変大当たり組合せとなる可能性がなくなってしまうことにより、大当たり種別が「確変」となる期待感が減退してしまうことを、防止できる。

20

30

【0140】

仮停止図柄決定テーブル165Bでは、仮停止図柄決定テーブル165Aを用いて決定された左仮停止図柄KZ2-1、右停止図柄KZ2-2、中仮停止図柄KZ2-3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SR3-2が、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、割り振られている。仮停止図柄決定テーブル165Cでは、仮停止図柄決定テーブル165Bを用いて決定された左仮停止図柄KZ3-1、右仮停止図柄KZ3-2、中仮停止図柄KZ3-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに応じて、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3が、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、割り振られている。

40

【0141】

ROM121が記憶する決定テーブルには、図27に示す昇格演出実行決定テーブル166が含まれている。図27に示す昇格演出実行決定テーブル166は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「確変」（「突確」以外）である場合に、大当たり中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行決定用の乱数値SR5に基づいて決定す

50

るために参照されるテーブルである。昇格演出実行判定テーブル166は、大当たり種別が「通常」、「確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値SR5を、大当たり中昇格演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当たり種別が「通常」、「確変」のいずれである場合にも、昇格演出実行判定用の乱数値SR5の一部が大当たり中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが大当たり中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、大当たり中昇格演出が実行されることも、されないこともある。

【0142】

ROM121が記憶するパターンテーブルには、例えば図28に示すような図柄変動制御パターンテーブル167、図29に示すような大当たり中演出制御パターンテーブル168が含まれている。

【0143】

図柄変動制御パターンテーブル167には、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、「擬似連」の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。演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応した図柄変動制御パターンを図柄変動制御パターンテーブル167から読み出す。そして、演出表示制御データに応じた表示制御指令を表示制御部123に伝送することにより、画像表示装置5の表示画面における飾り図柄の可変表示動作といった演出表示動作の制御内容を指示する。また、音声制御データに応じた効果音信号を、I/O125などを介して音声制御基板13へと伝送させることなどにより、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作を制御する。さらに、ランプ制御データに応じた電飾信号を、I/O125などを介してランプ制御基板14へと伝送させることなどにより、遊技効果ランプ9や装飾用LEDにおける点灯動作を制御する。

【0144】

なお、図柄変動制御パターンテーブル167は、パチンコ遊技機1における演出モードに対応して複数種類設けられるようにしてもよい。一例として、パチンコ遊技機1における演出モードが、通常の演出モード、確変中の演出モード、時短中の演出モード、突確モードである場合のそれぞれに対応して、複数種類の図柄変動制御パターンテーブル167を設けるようにする。この場合には、パチンコ遊技機1における演出モードに応じて、背景画像の表示態様や、飾り図柄の表示態様（表示色や形状、大きさ、キャラクタ、変動速度等）などを異ならせるように、それぞれの図柄変動制御パターンテーブル167に格納された図柄変動制御パターンにおける制御データが、予め設定されていればよい。

【0145】

大当たり中演出制御パターンテーブル168には、大当た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、大当たり中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。各大当たり中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、大当た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。

【0146】

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30に示すような演出制御用デ

10

20

30

40

50

ータ保持エリア１９０が設けられている。図３０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。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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の表示画面に表示させる演出画像を切り換えるタイミングの決定を行うことなどにより、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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【0155】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 11 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が起動し、CPU 103 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 103 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 102 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に内蔵された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 103 へ送出され、CPU 103 は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機 1 の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 103 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 31 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。

【0156】

図 31 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 103 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路 110 を介して各スイッチ 21、22A、22B、23 などから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S11）。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S13）。

【0157】

情報出力処理に続いて、主基板 11 の側で用いられる乱数値 MR1～MR5 などの少なくとも一部をソフトウェアにより更新するためのメイン側乱数値更新処理を実行する（ステップ S14）。この後、CPU 103 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S15）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部 152 に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機 1 における遊技の進行状況に応じて更新し、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B における表示動作の制御や特別可変入賞球装置 7 における大入賞口の開閉動作設定などを所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0158】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S16）。CPU 103 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では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、通常状態であるときと比べて第 2 始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めるための設定や制御が行われる。例えば、確変状態や時短状態であるときには、普通図柄表示器 20 による普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置 6B における可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御、あるいは、これらの制御

のいずれかを組み合わせて行うための設定などが、行われる。

【0159】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU103は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O105に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板12に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が終了すると、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。

10

【0160】

図32は、特別図柄プロセス処理として、図31に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS100）。図33は、始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0161】

図33に示す始動入賞判定処理において、CPU103は、まず、図2に示す第1始動口スイッチ22Aと第2始動口スイッチ22Bのうち、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に対応して設けられた第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であるか否かを判定する（ステップS201）。このとき、第1始動口スイッチ22Aからの検出信号がオン状態であれば（ステップS201；Yes）、第1特図保留記憶部151Aに記憶されている保留データの個数である第1保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する（ステップS202）。このとき、CPU103は、遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている第1保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、第1保留記憶数を特定すればよい。

20

【0162】

ステップS202にて第1保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS202；No）、例えば第1保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第1保留記憶数を1加算する（ステップS203）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS204）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS205）。続いて、例えばROM101における第1始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS206）。こうして設定された第1始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

30

40

【0163】

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

50

に図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0164】

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

10

【0165】

ステップS211にて第2保留記憶数が上限値に達していれば（ステップS211；Yes）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2保留記憶数が上限値ではない場合には（ステップS211；No）、例えば第2保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、第2保留記憶数を1加算する（ステップS212）。そして、乱数回路104やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1や大当り種別決定用の乱数値MR2を示す数値データを、抽出する（ステップS213）。このとき抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS214）。続いて、例えばROM101における第2始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップS215）。こうして設定された第2始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

20

30

【0166】

ステップS215の処理を実行した後は、例えば合計保留記憶数カウント値を1加算することなどにより、合計保留記憶数を1加算する（ステップS216）。そして、始動データ記憶部151Cにおける空きエントリの先頭に、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを記憶させる（ステップS217）。続いて、例えばROM101における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、演出制御基板12に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS218）。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第2始動入賞口指定コマンドに続いて、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。以上のような始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図32に示すステップS110～S117の処理のいずれかを選択して実行する。

40

【0167】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームを開始するための第1開始条件や第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データに基づき、特別

50

図柄や飾り図柄、色図柄などの可変表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの判定が行われる。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示装置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（大当たり図柄とハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【0168】

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

10

【0169】

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

【0170】

20

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理や、演出制御基板12に対して飾り図柄停止コマンドを送信するための設定を行う処理などが、含まれている。なお、主基板11から演出制御基板12に対しては、飾り図柄停止コマンドが送信されないようにしてもよい。この場合、演出制御基板12の側では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応する可変表示時間を特定し、飾り図柄の可変表示を開始してからの経過時間が特定された可変表示時間に達したときに、主基板11からの演出制御コマンドを受信しなくても、確定飾り図柄を完全停止表示して可変表示結果を確定させるようにしてもよい。また、特別図柄停止処理では、遊技制御フラグ設定部152に設けられた大当たりフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当たりフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“4”に更新する。また、大当たりフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“0”に更新する。

30

【0171】

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「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大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ラウンド大当たり状態に対応した「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ラウンド大当たり状態に対応した「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。

40

【0172】

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

50

否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、所定のソレノイドに対する駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【0173】

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。

【0174】

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。

【0175】

図34(A)は、図32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34(A)に示す特別図柄通常処理において、CPU103は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値などに基づき、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する(ステップS241)。このとき、合計保留記憶数が「0」以外であれば(ステップS241; No)、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す(ステップS242)。このときには、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

【0176】

ステップS242の処理に続いて、例えば合計保留記憶数カウント値を1減算することなどにより、合計保留記憶数を1減算するように更新するとともに、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」より下位のエントリ(例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ)に記憶された始動データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる(ステップS243)。そして、ステップS242にて読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定する(ステップS244)。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

ステップS 2 4 7の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を1減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「1」より下位のエントリ（例えば保留番号「2」～「8」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる（ステップS 2 4 8）。例えば、始動データが「第1」である場合には、第1保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第1特図保留記憶部1 5 1 Aにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第2」である場合には、第2保留記憶数カウント値を1減算するとともに、第2特図保留記憶部1 5 1 Bにおける保留データの記憶内容を、1エントリずつ上位にシフトさせる。

【0180】

ステップS 2 4 8の処理に続いて、可変表示結果を「ハズレ」と「大当たり」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、始動データに応じた特図表示結果決定テーブルを選択してセットする（ステップS 2 4 9）。例えば、始動データが「第1」であれば図6（A）に示す第1特図表示結果決定テーブル1 3 0 Aを使用テーブルとしてセットする一方で、始動データが「第2」であれば図6（B）に示す第2特図表示結果決定テーブル1 3 0 Bを使用テーブルとしてセットする。CPU 1 0 3は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブルを参照することにより、ステップS 2 4 7にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR 1を示す数値データが、大当たり決定値データと合致するかどうかを判定する（ステップS 2 5 0）。

【0181】

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

【0182】

ステップS 2 5 3の処理を実行した後は、大入賞口開放回数最大値を設定する（ステップS 2 5 4）。このときには、例えば図3 4（B）に示すように、ステップS 2 5 3にて設定された大当たり種別バッファ値が「0」及び「1」のいずれかであれば、大入賞口開放回数最大値を1 5回開放遊技に対応した「1 5」に設定する。大当たり種別バッファ値は、ステップS 2 5 3にて決定された大当たり種別が「通常」である場合に、「0」に設定され、ステップS 2 5 3にて決定された大当たり種別が「確変」である場合に、「1」に設定される。これに対して、ステップS 2 5 3にて設定された大当たり種別バッファ値が「2」であれば、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。大当たり種別バッファ値は、ステップS 2 5 3にて決定された大当たり種別が「突確」である場合に、「2」に設定される。

【0183】

ステップS 2 5 0にて乱数値MR 1を示す数値データが大当たり決定値データと合致しない場合や（ステップS 2 5 0；N o）、ステップS 2 5 4の処理を実行した後は、大当たり遊技状態に制御するかどうかの事前決定結果や大当たり種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS 2 5 5）。一例として、ステップS 2 5 0にて乱数値MR 1を示す数値データが大当たり決定値データと合致しない場合には、可変表示結果を「ハズ

レ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「ー」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS250にて乱数値MR1を示す数値データが大当たり決定値データと合致した場合には、ステップS253における大当たり種別の決定結果に応じて、大当たり図柄となる「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当たり種別を「通常」とする決定結果に応じて、通常大当たり図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当たり種別を「確変」とする決定結果に応じて、確変大当たり図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。さらに、大当たり種別を「突確」とする決定結果に応じて、2ラウンド大当たり図柄となる「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

10

【0184】

ステップS255にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS256）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS241にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS241；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS257）、特別図柄通常処理を終了する。

【0185】

図35は、図32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35に示す変動パターン設定処理において、CPU103は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、変動特図指定バッファ値、及び、大当たり種別バッファ値に基づき、図14（G）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、大当たり変動パターン種別決定テーブル135A、135B、136A、136B、137A、137Bのいずれかを選択してセットする（ステップS262）。ここで、パチンコ遊技機1における遊技状態は、遊技制御フラグ設定部152に設けられた確変フラグや時短フラグの状態から特定すればよい。

20

【0186】

ステップS261にて大当たりフラグがオフである場合には（ステップS261；No）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図8（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表示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132A～132Cのいずれかを選択してセットする（ステップS263）。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S264）。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MR3を抽出する（ステップS265）。そして、ステップS265にて抽出したリーチ決定用の乱数値MR3に基づき、ステップS263にてセットしたリーチ決定テーブル132A～132C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S266）。

30

40

【0187】

ステップS266の処理に続いて、ステップS266での決定結果が可変表示態様を「リーチ」と「非リーチ」のいずれとするものであるかを判定する（ステップS267）。このとき、可変表示態様を「リーチ」とする決定結果であれば（ステップS267；リーチ）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図13（D）に示すような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、図13（A）～（C）に示すリーチ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cのいずれかを選択してセットする（ステップS268）。これに対して、ステップS266における決定結果が可変表

50

示態様を「非リーチ」とする決定結果である場合には（ステップS267；非リーチ）、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに基づき、図12（D）に示すような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、図12（A）～（C）に示す非リーチ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S269）。

【0188】

ステップS262、S268、S269の処理のいずれかを実行した後は、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン種別決定用の乱数値MR4を抽出する（ステップS270）。そして、ステップS270にて抽出した変動パターン種別決定用の乱数値MR4に基づき、ステップS262、S268、S269のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS271）。一例として、ステップS262にて図14（A）及び（C）及び（E）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル135A、136A、137Aのいずれかを選択してセットした場合には、ステップS270にて抽出した乱数値MR4などに基づき、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別CA3-1や、「スーパーリーチ」の変動パターン種別CA3-2などに決定されることがある。こうして、この実施の形態では、大当り種別が「通常」あるいは「確変」である場合に、ステップS271にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチとスーパーリーチのうちいずれのリーチ演出を実行するか決定などが行われる。他の一例として、ステップS268にて図13（A）～（C）に示すリーチハズレ変動パターン種別決定テーブル134A～134Cのいずれかを選択してセットした場合には、ステップS270にて抽出した乱数値MR4などに基づき、「ノーマルリーチ」の変動パターン種別CA2-1と、「スーパーリーチ」の変動パターン種別CA2-2とのうち、いずれかに決定される。こうして、この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様を「リーチ」とする場合に、ステップS271にて変動パターン種別を決定するときには、ノーマルリーチ、スーパーリーチのうち、いずれのリーチ演出を実行するかが決定される。

【0189】

ここで、ステップS270、S271の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS270、S271の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS271の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【0190】

こうしてステップS271にて変動パターン種別が決定された後は、その変動パターン種別の決定結果に基づき、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図15（A）及び（B）に示すハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bや、図16（A）及び（B）に示す大当り変動パターン決定テーブル139A、139Bといった、複数種類の変動パターン決定テーブルのいずれかを選択してセットする（ステップS272）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン決定用の乱数値MR5を抽出する（ステップS

273)。そして、ステップS273にて抽出した変動パターン決定用の乱数値MR5に基づき、ステップS272にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、複数種類の変動パターンのうちいずれを選択するかを決定を行う（ステップS274）。一例として、ステップS271にて変動パターン種別CA3-1、変動パターン種別CA3-2のいずれかに決定されたときには、ステップS272にて図16に示す大当り変動パターン決定テーブル139Aを選択してセットする。そして、「スーパーリーチ」の変動パターン種別CA3-2であれば、変動パターンPA5-1～変動パターンPA5-4のいずれかが、ステップS274にて乱数値MR5に基づいて選択される。こうして、この実施の形態では、変動パターン種別CA3-2に決定された場合に、ステップS274にて変動パターンを決定するときには、「擬似連」となる特定演出の有無の決定、「擬似連」の特定演出を実行する場合における擬似連回数の決定などが、行われる。

10

【0191】

ここで、ステップS273、S274の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示装置4Aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示装置4Bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップS273、S274の処理では、ステップS266におけるリーチ表示状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR5を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップS274の処理では、決定テーブルポインタにセットされたROM101のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターンが決定されればよい。

20

【0192】

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

30

【0193】

ステップS276の処理を実行した後は、特別図柄の可変表示開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップS277）。例えば、変動特図指定バッファ値が“1”である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第1変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第1変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が“2”である場合に、CPU103は、主基板11から演出制御基板12に対して第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドを順次送信するために、予め用意された第2変動開始用コマンドテーブルのROM101における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップS277での設定を行った場合には、変動パターン設定処理が終了してから図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板11から演出制御基板12に対して、第1変動開始コマンドまたは第2変動開始コマン

40

50

ド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンドが、順次に送信されることになる。

【0194】

ステップS277での設定に続いて、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS278）、変動パターン設定処理を終了する。

【0195】

図36は、図32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36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。

【0196】

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

【0197】

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）、確変状態や時短状態を終了させるか否かの判定を行う（ステップS297）。例えば、ステップS297の処理では、確変フラグや時短フラグがオンであるときに、特図変動回数カウンタの値（特図変動回数カウント値）を、例えば1減算または1加算するなどして更新する。そして、更新後の特図変動回数カウント値が所定の特別遊技状態終了判定値と合致するか否かの判定を行う。このとき、特別遊技状態終了判定値と合致すれば、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、確変状態や時短状態を終了して通常状態に制御すればよい。他方、特別遊技状態終了判定値と合致しなければ、確変フラグや時短フラグの状態を維持して、ステップS297の処理を終了すればよい。なお、特図変動回数カウント値に基づく終了判定は、時短フラグがオンとなっている時短状態である場合のみ行うようにして、確変フラグがオンとなっている確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して制御されるようにしてもよい。あるいは、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタから、確変状態終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM101などに格納された確変状態終了判定テーブルを参照することにより、確変状態を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。ステップS297の処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値を“0”に更新してから、特別図柄停止処理を終了する。

【0198】

図37は、図32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37に示す大当り終了処理において、CPU103は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS311）。一例として、図32に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“

7”に更新するとき、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【0199】

これに対して、ステップS311にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出す（ステップS312）。続いて、ステップS312にて読み出した大当り種別バッファ値が「通常」の大当り種別に対応した「0」であるか否かを判定する（ステップS313）。このとき、大当り種別バッファ値が「0」であれば（ステップS313；Yes）、時短状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS314）。一例として、ステップS314の処理では、時短フラグがオン状態にセットされるとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「100」）が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。

【0200】

ステップS313にて大当り種別バッファ値が「0」以外である場合には（ステップS313；No）、確変状態への制御を開始するための設定を行う（ステップS315）。一例として、ステップS315の処理では、確変フラグがオン状態にセットされるとともに、確変状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値が、特図変動回数カウンタにセットされればよい。なお、確変状態とする制御を可変表示結果が「大当り」となるまで継続させる場合には、特図変動回数カウンタの設定を行わなくてよい。

【0201】

ステップS314、S315の処理のいずれかを実行した後は、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS316）、大当り終了処理を終了する。

【0202】

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38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38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。

【0203】

その後、乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる各種の乱数値のうち、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS403）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0204】

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

10

20

30

40

50

ましい。演出制御用CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目(MODE)と2バイト目(EXT)を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

10

【0205】

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。

【0206】

20

ステップS405にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS406)。この演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示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。

【0207】

ステップS405のコマンド解析処理内では、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、画像表示装置5の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保留記憶表示更新処理が実行されてもよい。この保留記憶表示更新処理において、演出制御用CPU120は、まず、例えば演出制御コマンド受信用バッファに格納された演出制御コマンドをチェックすることなどにより、主基板11から伝送される保留記憶数通知コマンドの受信があるか否かを判定する。このとき、保留記憶数通知コマンドの受信がなければ、そのまま保留記憶表示更新処理を終了する。これに対して、保留記憶数通知コマンドの受信があると判定された場合には、保留記憶数通知コマンドにより保留記憶数の減少が指定されたか増加が指定されたかを判定する。例えば、演出制御用CPU120は、演出制御カウンタ設定部193に設けられた可変表示保留カウンタの値(可変表示保留カウント値)などにより、保留記憶数を特定することができればよい。この場合には、保留記憶数通知コマンドにより通知された保留記憶数と可変表示保留カウント値とを比較し、通知された保留記憶数の方が大きければ保留記憶数の増加が指定されたか判定する一方で、通知された保留記憶数の方が小さければ保留記憶数の減少が指定されたか判定すればよい。

30

40

【0208】

そして、保留記憶数の減少が指定された場合には、保留記憶数の減少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保留表示減少更新設定が行われる。この保留表示減少更新設定では、例えば始動入賞記憶表示部5Hにて不透過色表示に変化している表示部位のうちの1つ(例えば不透過色となっている表示部位のうち左端の表示部位)における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ隣に移動させるための表示設定が行われる。このときには、所定の不透過色表示に変化していた表示部位のうちの1つ(例えば不透過色となっていた表示部位のうち右端の表示部位)を

50

透過色表示に戻すための表示設定も行われる。また、保留表示減少更新設定では、可変表示保留カウント値を1減算するように更新すればよい。こうした保留表示減少更新設定を行った後には、保留記憶表示更新処理を終了する。

【0209】

他方、保留記憶数の増加が指定された場合には、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのうちいずれかの始動口入賞指定コマンドを受信済みであるか否かを判定する。ここで、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドについては、ステップS405のコマンド解析処理にて受信があったか否かの判定が行われ、いずれかの始動口入賞指定コマンドの受信があると判定された場合には、受信した始動口入賞指定コマンドに対応したコマンド受信フラグをオン状態にセットすればよい。一例として、第1始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする一方で、第2始動口入賞指定コマンドを受信したときには、第2始動口入賞指定コマンド受信フラグをオン状態にセットする。この場合には、第1始動口入賞指定コマンド受信フラグと第2始動口入賞指定コマンド受信フラグのいずれかがオンであれば、始動口入賞指定コマンドを受信済みであると判定すればよい。

【0210】

始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定された場合には、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。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にて青色表示（第1始動条件の成立に対応する表示色）や赤色表示（第2始動条件の成立に対応する表示色）となっている表示部位の全部を灰色表示に変化させるための表示設定と、始動入賞記憶表示部5Hにて非表示となっている表示部位の1つを灰色表示に変化させるための表示設定とが行われる。こうした始動口入賞指定なし時表示更新設定を行った後には、保留記憶表示更新処理が終了する。

【0211】

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

【0212】

このように、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するより前に、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たときには、第1保留表示増加更新設定や第2保留表示増加更新設定が行われる。このときには、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。

【0213】

他方、主基板 11 から伝送された保留記憶数通知コマンドが保留記憶数の増加を通知するものであり、その保留記憶数通知コマンドを受信するより前に始動口入賞指定コマンドとなる第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドをいずれも受信していないときには、始動口入賞指定なし時表示更新設定が行われる。このときには、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する。例えば、保留記憶表示の表示態様を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、第 1 保留表示増加更新設定と第 2 保留表示増加更新設定のいずれかが行われることにより、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、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、第 1 保留表示増加更新設定が行われることにより、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。

【0214】

図 39 は、図 38 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 CPU 120 は、例えば演出制御フラグ設定部 191 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S160～S165 の処理のいずれかを選択して実行する。

【0215】

ステップ S160 の変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この変動開始待ち処理には、主基板 11 から伝送される変動開始コマンドとして、第 1 変動開始コマンドと第 2 変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示部 5L、5C、5R における飾り図柄の可変表示や、色図柄表示エリア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。なお、飾り図柄の可変表示などを開始するか否かの判定などの処理は、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ではなく、変動パターン指定コマンドを受信したか否かに応じて、行われるようにしてもよい。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。

【0216】

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て、最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、擬似連パターン等を決定する処理などが含まれている。そして、飾り図柄変動設定処理では、これらの決定結果に基づいて、図柄変動制御パターン等が設定される。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0217】

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などから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば図柄変動制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。図柄変動制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して確定飾り図

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

【0218】

ステップ S 1 6 3 の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板 1 1 から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「大当り」である場合に、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

10

【0219】

ステップ S 1 6 4 の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した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 1 3 に対する効果音信号の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する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。この実施の形態では、大当り制御中演出処理にて、前回の 1 5 ラウンド大当り状態中に実行された大当り中演出とストーリーに連続性のある大当り中演出（ストーリー演出）が実行可能となっている。そして、例えば主基板 1 1 から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

20

【0220】

ステップ S 1 6 5 のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示領域に表示させることや、音声制御基板 1 3 に対する効果音信号の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する電飾信号の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了に対応した各種の演出動作を制御する処理が含まれている。また、エンディング演出処理では、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されることに対応して、演出モードを変更するための設定が行われてもよい。例えば、「通常」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に 1 5 ラウンド大当り状態が終了するときには、時短中の演出モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル 1 6 7 の選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。また、「確変」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に 1 5 ラウンド大当り状態が終了するときには、確変中の演出モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル 1 6 7 の選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。さらに、「突確」の大当り種別で可変表示結果が「大当り」となった後に 2 ラウンド大当り状態が終了するときには、突確モードとなるように、図柄変動制御パターンテーブル 1 6 7 の選択設定を変更することなどにより、背景画像の表示態様や飾り図柄の表示態様を変更してもよい。その後、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

30

40

【0221】

図 4 0 は、図 3 9 のステップ S 1 6 1 にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用 CPU 1 2 0

50

は、まず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づき、最終停止図柄を決定する（ステップS501）。

【0222】

一例として、ステップS501の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチハズレ変動パターンであるか否かを判定する。このとき、非リーチハズレ変動パターンが指定されていれば、まず、図19（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19（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20に示すような左右出目判定テーブル161を参照することにより、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図19（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを、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。

【0223】

こうして、非リーチハズレ変動パターンであれば、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、左中右最終停止図柄FZ1-1～FZ1-3となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図3（A）に示す擬似連チャンス目GC1～GC8や、図3（B）に示す突確チャンス目TC1～TC4、さらには、図21に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【0224】

他の一例として、ステップS501の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンがリーチハズレ変動パターンであるか否かを判定する。このとき、リーチハズレ変動パターンが指定されていれば、まず、図22（A）に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図22（B）に示す最終停止図柄決定テーブル162Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することにより、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄と中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

【0225】

このように、リーチハズレ変動パターンが指定された場合には、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部

5 C以外の「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 Rに導出表示される左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2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 1 6 2 Bを用いて、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の飾り図柄表示部 5 Cにおける中最終停止図柄 F Z 2-3となる飾り図柄と、左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄 F Z 2-3となる飾り図柄が決定される。

【0 2 2 6】

さらに他の一例として、ステップ S 5 0 1の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが突確大当り変動パターンとなる変動パターン P F 1-1～変動パターン P F 1-4のいずれかであるか、突確大当り変動パターン以外の変動パターンであるかを判定する。このとき、突確大当り変動パターンが指定されていれば、図 2 3 (C)に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Cを参照することにより、突確チャンス目 T C 1～T C 4のいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 4-1、F Z 4-2、F Z 4-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。なお、突確大当り変動パターンが指定された場合には、その他の非リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を、確定飾り図柄に決定することがあってもよい。また、突確大当り変動パターンが指定された場合には、リーチハズレ組合せとなる飾り図柄を、確定飾り図柄に決定することがあってもよい。

【0 2 2 7】

突確大当り変動パターン以外の変動パターンが指定された場合には、可変表示結果通知コマンドにより通知された大当り種別に応じて、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄、あるいは、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を、決定する。このとき、通知された大当り種別が「通常」であるときには、図 2 3 (A)に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Aを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。これに対して、通知された大当り種別が「確変」であるときには、大当り中昇格演出を実行するか否かに応じて、通常大当り組合せとするか、確変大当り組合せとするかを、決定してもよい。あるいは、通常大当り組合せとするか、確変大当り組合せとするかを決定してから、大当り中昇格演出を実行するか否かを決定してもよい。この場合には、通知された大当り種別が「確変」であり、かつ、通常大当り組合せの確定飾り図柄が決定されたときに、大当り中昇格演出を実行すると決定されればよい。通常大当り組合せの確定飾り図柄を決定するときには、大当り種別が「通常」である場合と同様に、図 2 3 (A)に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Aを用いて、確定飾り図柄を決定すればよい。確変大当り組合せの確定飾り図柄を決定するときには、図 2 3 (B)に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 S R 1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B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 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0 2 2 8】

ステップ S 5 0 1の処理を実行した後は、擬似連パターンを決定する(ステップ S 5 0 2)。一例として、ステップ S 5 0 2の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」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。そして、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが指定されていれば、まず、図24に示す擬似連パターン決定テーブル164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、擬似連パターン決定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4を示す数値データに基づき、擬似連パターン決定テーブル164を参照することにより、変動パターンに応じて、擬似連パターンを複数種類のいずれかに決定する。

【0229】

ステップS502の処理を実行した後は、仮停止図柄を決定する(ステップS503)。一例として、ステップS503の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」の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。そして、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが指定されていれば、「擬似連」の特定演出において「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて仮停止表示させる飾り図柄の組合せを決定する。このときには、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に対応した擬似連中再変動回数を、変数Mにセットする。例えば、図10に示す変動パターンPA1-4が指定された場合には、擬似連中再変動回数としての「1」を、変数Mにセットする。

【0230】

変数Mを設定した後は、図25(A)に示す仮停止図柄決定テーブル165Aを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-1を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル165A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。続いて、変数Mの値が「1」であるか否かを判定する。このとき、変数Mの値が「1」であれば、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

【0231】

変数Mの値が「1」以外である場合には、変数Mの値を1減算するように更新した後、図25(B)に示す仮停止図柄決定テーブル165Bを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-2を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル165B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。続いて、変数Mの値が「1」であるか否かを判定する。このとき、変数Mの値が「1」であれば、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

【0232】

さらに、変数Mの値が「1」以外である場合には、変数Mの値を1減算するように更新した後、図25(C)に示す仮停止図柄決定テーブル165Cを、使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-3を示す数値データに基づき、使用テーブルとなる仮停止図柄決定テーブル165C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。このときには、常に変数Mの値が「1」となっており、仮停止表示させる飾り図柄の決定が完了する。

【0233】

他の一例として、ステップS503の処理では、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、飾り図柄の可変表示状態をリーチ表示状態とした後にスーパーリーチのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から突確モード開始演出へと移行する変動パ

10

20

30

40

50

ターンPF1-2、変動パターンPF1-4のいずれかであるか否かを判定する。そして、変動パターンPF1-2、変動パターンPF1-4が指定されていれば、まず、図22(A)に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、仮停止図柄決定用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することにより、左仮停止図柄FZ2-1と右仮停止図柄FZ2-2となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図22(B)に示す最終停止図柄決定テーブル162Bを、仮停止図柄決定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、左右仮停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄と中仮停止図柄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、中仮停止図柄FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

10

【0234】

このように、リーチハズレ変動パターンが指定された場合には、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に飾り図柄が仮停止表示される「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に仮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、最後に飾り図柄が仮停止表示される「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。

20

【0235】

ステップS503の処理を実行した後は、演出制御パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS504)。例えば、演出制御用CPU120は、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などに対応して、図28に示す図柄変動制御パターンテーブル166Aに格納された複数種類の図柄変動制御パターンのうちで、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、パチンコ遊技機1における複数の演出モードに応じて複数種類の図柄変動制御パターンテーブル166Aが用意されている場合には、現在の演出モードに対応する図柄変動制御パターンテーブル166Aに格納された図柄変動制御パターンのうちで、いずれかを使用パターンとして選択すればよい。これにより、同一の変動パターンであっても、例えばパチンコ遊技機1における演出モードが、通常の演出モード、確変中の演出モード、時短中の演出モード、突確モードといった、複数の演出モードのいずれであるかに応じて、背景画像の表示態様や、飾り図柄の表示態様などを、異ならせることができる。

30

【0236】

ステップS504の処理に続いて、例えばステップS504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S505)。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に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示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S506)。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S507)、飾り図柄変動設定処理を終了する。

40

【0237】

図41、図42、図43、及び図44は、図39のステップS164にて実行される大

50

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CPU120は、まず、演出制御バッファ設定部194に設けられたストーリー選択演出指定バッファの値（ストーリー選択演出指定バッファ値）が“0”か否かを判定する（ステップS601）。ここで、ストーリー選択演出指定バッファは、15ラウンド大当り状態にて実行されるストーリー選択演出を指定するもので、デフォルト状態では、第1ストーリー選択演出を指定する“1”が設定されている。ストーリー選択演出指定バッファ値は、後述するステップS653にてストーリー選択演出を実行しないことを指定する“0”に更新され、後述するステップS655にて第2ストーリー選択演出を指定する“2”に更新され、後述するステップS644にて第3ストーリー選択演出を指定する“3”に更新される。

10

【0238】

ステップS601にてストーリー選択演出バッファ値が“0”以外であると判定された場合には（ステップS601；No）、演出制御フラグ設定部191に設けられた選択演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS602）。このとき、選択演出中フラグがオフであれば（ステップS602；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、ストーリー選択演出の開始タイミングになったか否かを判定する（ステップS603）。

【0239】

ステップS603にてストーリー選択演出の開始タイミングであると判定された場合には（ステップS603；Yes）、ストーリー選択演出を開始するための設定を行う（ステップS604）。

20

【0240】

一例として、ストーリー選択演出指定フラグ値が“1”である場合、ステップS604の処理では、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン30の操作の有無などに応じて、CRD1-0-1-1、CRD1-0-1-2、CRD1-0-1-3のいずれかの演出制御パターンを図29に示す大当り中演出制御パターンテーブル168から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。なお、昇格演出の有無の決定が行われる以前である場合には、大当り中昇格演出なしに対応するCRD1-0-1-1の演出制御パターンが読み出され、演出制御プロセスタイマの設定が行われる。また、演出制御バッファ設定部194に設けられた第1選択項目指定バッファには、バッファ初期値「1」を示すデータが、第1選択項目指定バッファ値として設定される。

30

【0241】

他の一例として、ストーリー選択演出指定フラグ値が“2”である場合、ステップS604の処理では、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン30の操作の有無などに応じて、CRD1-0-2-1、CRD1-0-2-2、CRD1-0-2-3のいずれかの演出制御パターンを図29に示す大当り中演出制御パターンテーブル168から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。なお、昇格演出の有無の決定が行われる以前である場合には、大当り中昇格演出なしに対応するCRD1-0-2-1の演出制御パターンが読み出され、演出制御プロセスタイマの設定が行われる。また、演出制御バッファ設定部194に設けられた第2選択項目指定バッファには、バッファ初期値「1」を示すデータが、第2選択項目指定バッファ値として設定される。

40

【0242】

さらに他の一例として、ストーリー選択演出指定フラグ値が“3”である場合、ステップS604の処理では、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン30の操作の有無などに応じて、CRD1-0-3-1、CRD1-0-3-2、CRD1-0-3-3のいずれかの演出制御パターンを図29に示す大当り中演出制御パターンテーブル168から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。なお、昇格演出の有無の決定が行われる以前である場合には、大当り中昇格演出なしに対応するCRD1-0-3-1の演出制御パターンが読み出され、演出制御プロセスタイマの設定が行われる。また、演出制御バッファ設定部194に設けられたダイジェスト画像指定バッファには、バッファ初期値

50

「1」を示すデータが、ダイジェスト画像指定バッファ値として設定される。

【0243】

こうしたステップS604の処理を実行した後に、選択演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS605）、大当り制御中演出処理を終了する。

【0244】

これに対して、ステップS602にて選択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S602；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出終了判定値に合致したか否かなどに応じて、ストーリー選択演出の終了タイミングになったか否かを判定する（ステップS606）。このとき、ストーリー選択演出の終了タイミングでなければ（ステップS606；No）、第1～第3ストーリー選択演出のいずれかとなる演出動作を実行するための設定を行う（ステップS607）。この実施の形態において、ステップS607の処理では、ステップS604の処理にて設定された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、第1～第3ストーリー選択演出のいずれかとなる演出動作を実行させる。

【0245】

一例として、第1ストーリー選択演出では、「次話へ」、「最初から」、「キャラクタ紹介」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示され、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して更新される第1選択項目指定バッファ値に応じて、カーソルにより指定される選択項目が切り換えられる。具体的には、第1選択項目指定バッファ値がバッファ初期値である「1」である場合、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定する演出画像が表示される。その後、遊技者による操作ボタン30の操作が1回行われて、第1選択項目指定バッファ値が「2」に更新されると、カーソルが「最初から」の選択項目を指定する演出画像に切り換えられる。さらに、遊技者による操作ボタン30の操作がもう1回行われて、第1選択項目指定バッファ値が「3」に更新された場合には、カーソルが「キャラクタ紹介」の選択項目を指定する演出画像に切り換えられる。その後、遊技者による操作ボタン30の操作がさらにもう1回行われた場合には、第1選択項目指定バッファにバッファ初期値である「1」が設定されることにより、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定する演出画像に切り換えられる。

【0246】

他の一例として、第2ストーリー選択演出では、「次話へ」、「最終話へ」、「最初から」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示され、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して更新される第2選択項目指定バッファ値に応じて、カーソルにより指定される選択項目が切り換えられる。具体的には、第2選択項目指定バッファ値がバッファ初期値である「1」である場合、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定する演出画像が表示される。その後、遊技者による操作ボタン30の操作が1回行われて、第2選択項目指定バッファ値が「2」に更新されると、カーソルが「最終話へ」の選択項目を指定する演出画像に切り換えられる。さらに、遊技者による操作ボタン30の操作がもう1回行われて、第2選択項目指定バッファ値が「3」に更新された場合には、カーソルが「最初から」の選択項目を指定する演出画像に切り換えられる。その後、遊技者による操作ボタン30の操作がさらにもう1回行われた場合には、第2選択項目指定バッファにバッファ初期値である「1」が設定されることにより、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定する演出画像に切り換えられる。

【0247】

さらに他の例として、第3ストーリー選択演出では、選択項目として第1話から第20話までのストーリー演出それぞれの概要を示すダイジェスト画像が重ねて表示され、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して更新される第2選択項目指定バッファ値に対応して更新されるダイジェスト画像指定バッファ値に応じて、最前面に配置されるダイジェスト画像などが切り換えられる。具体的には、ダイジェスト画像バッファ値がバッファ初期値

である「1」である場合、第1話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されて表示される。その後、遊技者による操作ボタン30の操作が1回行われて、ダイジェスト画像指定バッファ値が「2」に更新されると、第2話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置された表示に切り換えられる。さらに、遊技者による操作ボタン30の操作がもう18回行われて、第2選択項目指定バッファ値が「20」に更新された場合には、最終話である第20話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置された表示に切り換えられる。その後、遊技者による操作ボタン30の操作がさらにもう1回行われた場合には、ダイジェスト画像指定バッファにバッファ初期値である「1」が設定されることにより、第1話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置された表示に切り換えられる。

10

【0248】

これに対して、ステップS606にてストーリー選択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S606；Yes）、ストーリー選択演出指定バッファ値が“3”であるか否かを判定する（図42のステップS608）。このとき、ストーリー選択演出バッファ値が“3”以外であれば（ステップS608；Yes）、その時点でカーソルが指定している選択項目に対応して、今回の15ラウンド大当たり状態中に実行するストーリー演出を決定する（ステップS609）。

【0249】

一例として、ステップS609の処理では、ストーリー選択演出が終了するタイミングとなったときに、第1選択項目指定バッファ値が「1」である場合や、第2選択項目指定バッファ値が「1」であることに対応して、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合には、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出に決定される。一方、第1選択項目指定バッファ値が「2」である場合や、第2選択項目指定バッファ値が「3」であることに対応して、カーソルが「最初から」の選択項目を指定している場合には、第1話におけるストーリー演出に決定される。他方、第2選択項目指定バッファ値が「2」であることに対応して、カーソルが「最終話へ」の選択項目を指定している場合には、最終話である第20話におけるストーリー演出に決定される。第1選択項目指定バッファ値が「2」であることに対応して、カーソルが「キャラクタ紹介」の選択項目を指定している場合には、一連のストーリー演出に登場するキャラクタを紹介するキャラクタ紹介演出に決定される。なお、第1選択項目指定バッファ及び第2選択項目指定バッファには、バッファ初期値として「次話へ」の選択項目を指定する「1」を示すデータが設定されることから、遊技者による操作ボタン30の操作が行われなかった場合には、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出に決定される。

20

30

【0250】

続いて、演出制御用CPU120は、ステップS609での決定結果に基づき、遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されたか否かを判定する（ステップS610）。このとき、遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されていれば（ステップS610；Yes）、演出制御バッファ設定部194に設けられたストーリー演出指定バッファの値（ストーリー演出指定バッファ値）を「1」に設定する（ステップS611）。これに対して、遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されていなければ（ステップS610；No）、ステップS609での決定結果に基づき、遊技者によって最終話である第20話におけるストーリー演出が選択されたか否かを判定する（ステップS612）。

40

【0251】

ステップS612にて遊技者によって最終話である第20話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には（ステップS612；Yes）、ストーリー演出指定バッファ値を「20」に設定する（ステップS613）。これに対して、遊技者によって最終話である第20話におけるストーリー演出が選択されていなければ（ステップS613；No）、ステップS609での決定結果に基づき、遊技者によってキャラクタ紹介演出が選択

50

されたか否かを判定する（ステップS 6 1 4）。このとき、遊技者によってキャラクタ紹介演出が選択されていれば（ステップS 6 1 0；Y e s）、演出制御フラグ設定部1 9 1に設けられたキャラクタ紹介フラグをオン状態にセットする（ステップS 6 1 5）。

【0 2 5 2】

ステップS 6 0 8にてストーリー選択演出バッファ値が“ 3 ”であれば（ステップS 6 0 8；Y e s）、その時点で最前面に配置されているダイジェスト画像に対応して、今回の1 5ラウンド大当たり状態中に実行するストーリー演出を決定する（ステップS 6 1 6）。

【0 2 5 3】

一例として、ステップS 6 1 6の処理では、ストーリー選択演出が終了するタイミングとなったときに、ダイジェスト画像指定バッファ値が「1」であることに対応して、第1話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されている場合には、第1話におけるストーリー演出に決定される。ダイジェスト画像指定バッファ値が「2」であることに対応して、第2話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されている場合には、第2話におけるストーリー演出に決定される。ダイジェスト画像指定バッファ値が「7」であることに対応して、第7話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されている場合には、第7話におけるストーリー演出に決定される。

【0 2 5 4】

続いて、演出制御用C P U 1 2 0は、ステップS 6 1 6での決定結果に基づき、ストーリー演出指定バッファ値を設定する（ステップS 6 1 7）。

一例として、ステップS 6 1 6の決定結果に基づき、遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には、ストーリー演出指定バッファ値を「1」に設定する。ステップS 6 1 6の決定結果に基づき、遊技者によって第2話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には、ストーリー演出指定バッファ値を「2」に設定する。ステップS 6 1 6の決定結果に基づき、遊技者によって第7話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には、ストーリー演出指定バッファ値を「7」に設定する。

【0 2 5 5】

ステップS 6 1 4にて遊技者によってキャラクタ紹介演出が選択されていないと判定された場合や（ステップS 6 1 0；N o）、ステップS 6 1 1、S 6 1 3、S 6 1 5、S 6 1 7のいずれかの処理を実行した後は、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン3 0の操作の有無、キャラクタ紹介フラグの状態、ストーリー演出指定バッファ値などに応じて、演出制御パターンが切り換えることなどにより、ストーリー選択演出を終了するための設定を行う（ステップS 6 1 8）。

【0 2 5 6】

一例として、ステップS 6 1 8の処理では、キャラクタ紹介フラグがオフでありストーリー演出指定バッファ値が「1」である場合、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン3 0の操作の有無などに応じて、C R D 1 - 0 - 1 - 1、C R D 1 - 0 - 2 - 1、C R D 1 - 0 - 3 - 1のいずれかからC R D 1 - 1 - 1 - 1への切換や、C R D 1 - 0 - 1 - 2、C R D 1 - 0 - 2 - 2、C R D 1 - 0 - 3 - 2のいずれかからC R D 1 - 1 - 1 - 2への切換、C R D 1 - 0 - 1 - 3、C R D 1 - 0 - 2 - 3、C R D 1 - 0 - 3 - 3のいずれかからC R D 1 - 1 - 1 - 3への切換が行われる。他の一例として、キャラクタ紹介フラグがオンである場合には、ストーリー演出指定バッファ値に関わらず、昇格演出の有無や、昇格演出における操作ボタン3 0の操作の有無などに応じて、C R D 1 - 0 - 1 - 1、C R D 1 - 0 - 2 - 1、C R D 1 - 0 - 3 - 1のいずれかからC R D 1 - 2 1 - 1への切換や、C R D 1 - 0 - 1 - 2、C R D 1 - 0 - 2 - 2、C R D 1 - 0 - 3 - 2のいずれかからC R D 1 - 2 1 - 2への切換、C R D 1 - 0 - 1 - 3、C R D 1 - 0 - 2 - 3、C R D 1 - 2 1 - 3のいずれかからC R D 1 - 1 - 1 - 3への切換が行われる。

【0 2 5 7】

こうしたステップS 6 1 8の処理を実行した後に、選択演出中フラグをクリアしてオフ状態にしてから（ステップS 6 1 9）、大当たり制御中演出処理を終了する。

【0258】

ステップS601にてストーリー選択演出バッファ値が“0”であると判定された場合や（ステップS601；Yes）、ステップS603にてストーリー選択演出の開始タイミングでないと判定された場合には（ステップS603；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（図43のステップS620）。

【0259】

ステップS620にて昇格演出中フラグがオフである場合には（ステップS620；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、昇格演出の開始タイミングとなったか否かを判定する（ステップS621）。ここで、2ラウンド大当たり状態では、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。また、ステップS621の前に、2ラウンド大当たり状態であるか否かを判定する処理を加えるようにし、2ラウンド大当たり状態である場合には、ステップS621における判定を行うことなく、図44のステップS635に進むようにしてもよい。

10

【0260】

ステップS621にて昇格演出の開始タイミングであると判定された場合には（ステップS621；Yes）、図27に示す昇格演出実行決定テーブル166を、使用テーブルとして選択してセットする（ステップS622）。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S623）。そして、ステップS623にて抽出した乱数値SR5を示す数値データに基づき、昇格演出実行決定テーブル166を参照することにより、大当たり種別が「通常」、「確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出の有無の決定を行う（ステップS624）。

20

【0261】

ステップS624にて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S625；Yes）、昇格失敗演出を開始するための設定を行う（ステップS626）。一例として、ステップS626の処理では、主基板11から伝送された15ラウンド大当たり用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当た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失敗演出を実行するための演出制御パターンを大当たり中演出制御パターンテーブル168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。こうしたステップS626の処理を実行した後、昇格演出中フラグをセットしてオン状態にしてから（ステップS627）、大当たり制御中演出処理を終了する。

30

【0262】

ステップS620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S620；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出終了判定値に合致したか否かなどに応じて、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S628）。このとき、昇格演出の終了タイミングでなければ（ステップS628；No）、演出制御用CPU120は、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、所定の操作有効期間内にて操作検出信号がオン状態となったか否かを判定することなどにより、操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン30の操作が行われたか否かを判定する（ステップS629）。

40

【0263】

ステップS629にて操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン30の操作が行われたと判定された場合（ステップS629；Yes）、例えば主基板11から伝送された大当たり開始指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、大当たり種別が「確変」である確変大当たりであったか否かを判定する（ステップS630）。このとき、確変大当たりであれば（ステップS630；Yes）、昇格成功演出を開始するための設定を行う（ステップS631）。一例として、ステップS631の処理では、昇格失敗演出を実行する

50

ための演出制御パターンから昇格成功演出を実行するための演出制御パターンに切り換えられることなどにより、昇格成功演出を開始するための設定が行われる。

【0264】

ステップS629にて遊技者によって操作ボタン30の操作が行われていないと判定された場合や（ステップS629；No）、ステップS630にて確変大当りでないと判定された場合には（ステップS630；No）、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S632）。一例として、ステップS632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、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。具体的には、遊技者によって操作ボタン30の操作が行われる前や、大当り種別が「通常」である通常大当りである場合には、演出制御プロセスタイマ値に応じて、ステップS626にて設定された昇格失敗演出を実行するための演出制御パターンから読み出した制御データに従い、昇格失敗演出となる演出動作の制御が行われるようにする。これに対して、大当り種別が「確変」である確変大当りである場合において、遊技者によって操作ボタン30の操作が行われた後には、演出制御プロセスタイマ値に応じて、ステップS631にて設定された昇格成功演出を実行するための演出制御パターンから読み出した制御データに従い、昇格成功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S632の処理を実行した後は、大当り制御中演出処理を終了する。

【0265】

ステップS628にて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S628；Yes）、昇格演出を終了するための設定を行い（ステップS633）、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S634）、大当り制御中演出処理を終了する。

【0266】

ステップS621にて昇格演出の開始タイミングでないと判定された場合や（ステップS621；No）、ステップS624にて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S625；No）、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（図44のステップS635）。このとき、当り終了指定コマンドの受信がなければ（ステップS635；No）、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ストーリー演出となる演出動作などを実行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、主基板11から伝送された15ラウンド大当り用や突確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29に示す大当り中演出制御パターンテーブル168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、ストーリー演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップS636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。

【0267】

なお、ステップS636の処理において、主基板11から15ラウンド大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、連荘回数カウンタの値（連荘回数カウンタ値）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る。一例として、ストーリー演出指定バッファ値が「1」であり、昇格演出なしである場合において、連荘回数カウンタ値が「0」であるときには、図29に示すCST1-1-1、CRD1-1-1-1、CRD2-1-1-1、…、CED1-1-1-1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

【0272】

ステップS646、S647のいずれかの処理を実行した後は、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」である通常大当りであったか否かを判定する（ステップS648）。このとき、通常大当りであれば（ステップS648；Yes）、連荘が終了したとして、連荘回数カウント値を「0」に設定するとともに（ステップS649）、ストーリー選択演出指定バッファ値を「1」に更新する（ステップS650）。

【0273】

ステップS648にて確変大当りであると判定された場合には（ステップS648；No）、連荘回数カウント値に1加算して更新した後（ステップS651）、更新後の連荘回数カウント値が「1」であるか否かを判定する（ステップS652）。このとき、連荘回数カウント値が「1」であれば（ステップS652；Yes）、連荘が開始されるとして、ストーリー選択演出指定バッファ値を「0」に更新する（ステップS653）。

10

【0274】

ステップS652にて連荘回数カウント値が「1」以外と判定された場合には（ステップS652；No）、更新後の連荘回数カウント値が所定値（例えば「5」）であるか否かを判定する（ステップS654）。このとき、連荘回数カウント値が所定値であれば（ステップS654；Yes）、ストーリー選択演出指定バッファ値を「2」に更新する（ステップS655）。

【0275】

20

ステップS637にてストーリー選択演出指定バッファ値が「3」とであると判定された場合や（ステップS637；Yes）、ステップS644、S650、S653、S655のいずれかの処理を実行した後は、大当り遊技状態に対応して行われるストーリー演出を終了するための設定を行い（ステップS656）、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S657）、大当り制御中演出処理を終了する。一例として、ステップS656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、ストーリー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。

【0276】

30

以下、パチンコ遊技機1における具体的な制御の一例について説明する。

【0277】

図45は、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」であり特定演出が実行される場合における飾り図柄の可変表示動作例を示している。図45（A）では、例えば特図ゲームにおける特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の変動が開始される。その後、例えば図45（B）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア5Lにて「6」の数字を示す飾り図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0278】

その後、図45（C）に示すように「右」の飾り図柄表示エリア5Rにて「7」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）してから、図45（D）に示すように「中」の飾り図柄表示エリア5Cにて「6」の数字を示す飾り図柄を停止表示（仮停止表示）することにより、擬似連チャンス目GC6となる飾り図柄が停止表示される。このときには、例えば飾り図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図45（E）、（F）に示すように全部の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて飾り図柄を再び変動させるとともに、所定のキャラクタ画像が表示される。

40

【0279】

ここで、図40のステップS502にて、ランダムカウンタなどから抽出した乱数値SR4を示す数値データに基づき、擬似連パターン決定テーブル164を参照することにより決定された擬似連パターンが擬似連TP1-2である場合には、図45（E）に示すよ

50

うに、「猿」のキャラクタ画像が表示され、擬似連TP1-3である場合には、図45(F)に示すように、「キジ」のキャラクタ画像が表示される。

【0280】

その後、例えば図45(G)、(H)に示すように、「左」→「右」といった所定順序で、「4」の数字を示す飾り図柄を順次に停止表示(仮停止表示)させることにより、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる。このようにしてリーチ状態となった後は、例えば図45(I)に示すように、スーパーリーチとなるリーチ演出が実行されてから、例えば図45(J)に示すように、大当たり組合せを構成する飾り図柄が最終停止表示される。

【0281】

図46は、第1話から最終話である第20話までのストーリー演出が全て実行されていない場合において、連荘中でないときにおける大当たり中演出の表示動作例を示している。演出制御基板12では、ストーリー選択演出の開始タイミングになったことに対応して、例えば演出制御用CPU120が図41のステップS604にてストーリー選択演出指定フラグ値が“1”であり、昇格演出の有無の決定が行われる以前であることから、第1ストーリー選択演出及び大当たり中昇格演出なしに対応するCRD1-0-1-1の演出制御パターンが読み出され、演出制御プロセスタイマの設定が行われる。これにより、画像表示装置5には、図46(A)に示すように、「次話へ」、「最初から」、「キャラクタ紹介」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示される。図46(A)に示す演出画像では、デフォルト状態において、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定するように設定されており、遊技者による操作ボタン30の操作などに応じて、カーソルにより指定される選択項目が切り換えられる。

【0282】

その後、ストーリー選択演出の終了タイミングになったときに、その時点でカーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合には、ステップS609にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出に決定され、「最初から」の選択項目を指定している場合には、第1話におけるストーリー演出に決定され、「キャラクタ紹介」の選択項目を指定している場合には、一連のストーリー演出に登場するキャラクタを紹介するキャラクタ紹介演出に決定される。

【0283】

そして、ステップS609での決定結果に基づき、遊技者によって前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出(この例では第7話におけるストーリー演出)が選択されたと判定された場合には、ステップS618にて、演出制御パターンがCRD1-0-1-1からCRD1-7-1-1に切り換えられることなどにより、画像表示装置5には、図46(B1)に示すように、第7話におけるストーリー演出に対応した演出画像の表示が開始される。一方、遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には、ステップS618にて、演出制御パターンがCRD1-0-1-1からCRD1-1-1-1に切り換えられることなどにより、画像表示装置5には、図46(C1)に示すように、第1話におけるストーリー演出に対応した演出画像の表示が開始される。他方、遊技者によってキャラクタ紹介演出が選択されたと判定された場合には、ステップS618にて、演出制御パターンがCRD1-0-1-1からCRD1-21-1に切り換えられることなどにより、画像表示装置5には、図46(D1)に示すように、キャラクタ紹介演出に対応した演出画像の表示が開始される。

【0284】

その後、演出制御用CPU120は、ステップS636にて、ラウンド数の更新に対応して、演出制御パターンを順次切り換えることなどにより、図46(B2)、(C2)、(D2)に示すように、ストーリー演出やキャラクタ紹介演出となる演出動作を実行させる。

【0285】

そして、昇格演出の開始タイミング(この例では10回目のラウンドの開始時)に昇格

10

20

30

40

50

演出を実行することが決定されたことに対応して、演出制御用CPU120は、ステップS626にて、ラウンド数（この例では「10」）に対応する昇格失敗演出を開始するための設定を行うことにより、図46（E）に示すように、通常大当り組合せとなる飾り図柄を画像表示装置5に仮停止表示させた後に、図46（F）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。

【0286】

ここで、大当り種別が「確変」である確変大当りである場合において、操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン30の操作が行われたときには、ステップS631にて昇格成功演出を開始するための設定を行うことにより、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、図46（G1）に示すように、確変大当り組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像が画像表示装置5に表示される。これに対して、遊技者によって操作ボタン30の操作が行われることなく操作有効期間が経過したときや、大当り種別が「通常」である通常大当りである場合には、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、図46（G2）に示すように、通常大当り組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像が画像表示装置5に表示される。

【0287】

図47は、第1話から最終話である第20話までのストーリー演出が全て実行されていない場合において、連荘回数が所定回（例えば5回）に達した以後における大当り中演出の表示動作例を示している。演出制御基板12では、ストーリー選択演出の開始タイミングになったことに対応して、例えば演出制御用CPU120が図41のステップS604にてストーリー選択演出指定フラグ値が“2”であり、昇格演出の有無の決定が行われる以前であることから、第2ストーリー選択演出及び大当り中昇格演出なしに対応するCRD1-0-2-1の演出制御パターンが読み出され、演出制御プロセスタイマの設定が行われる。これにより、画像表示装置5には、図47（A）に示すように、「次話へ」、「最終話へ」、「最初から」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示される。図47（A）に示す演出画像では、デフォルト状態において、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定するように設定されており、遊技者による操作ボタン30の操作などに応じて、カーソルにより指定される選択項目が切り換えられる。

【0288】

その後、ストーリー選択演出の終了タイミングになったときに、その時点でカーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合には、ステップS609にて、前回の15ラウンド大当り状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出に決定され、「最終話へ」の選択項目を指定している場合には、最終話である第20話におけるストーリー演出に決定され、「最初から」の選択項目を指定している場合には、第1話におけるストーリー演出に決定される。

【0289】

そして、ステップS609での決定結果に基づき、遊技者によって前回の15ラウンド大当り状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出（この例では第7話におけるストーリー演出）が選択されたと判定された場合には、ステップS618にて、演出制御パターンがCRD1-0-1-1からCRD1-7-1-1に切り換えられることなどにより、画像表示装置5には、図47（B1）に示すように、第7話におけるストーリー演出に対応した演出画像の表示が開始される。一方、遊技者によって最終話である第20話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には、ステップS618にて、演出制御パターンがCRD1-0-1-1からCRD1-20-2-1に切り換えられることなどにより、画像表示装置5には、図47（C1）に示すように、最終話である第20話におけるストーリー演出に対応した演出画像の表示が開始される。他方、遊技者によって第1話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には、ステップS618にて、演出制御パターンがCRD1-0-1-1からCRD1-1-2-1に切り換えられることなどにより、画像表示装置5には、図47（B1）に示すように、第1話におけるストーリー

10

20

30

40

50

演出に対応した演出画像の表示が開始される。

【0290】

その後、演出制御用CPU120は、ステップS636にて、ラウンド数の更新に対応して、演出制御パターンを順次切り換えることなどにより、図47（B2）、（C2）、（D2）に示すように、ストーリー演出となる演出動作を実行させる。

【0291】

そして、昇格演出の開始タイミング（この例では10回目のラウンドの開始時）に昇格演出を実行することが決定されたことに対応して、演出制御用CPU120は、ステップS626にて、ラウンド数（この例では「10」）に対応する昇格失敗演出を開始するための設定を行うことにより、図47（E）に示すように、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を画像表示装置5に仮停止表示させた後に、図47（F）に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。

10

【0292】

ここで、大当たり種別が「確変」である確変大当たりである場合において、操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン30の操作が行われたときには、ステップS631にて昇格成功演出を開始するための設定を行うことにより、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、図47（G1）に示すように、確変大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像が画像表示装置5に表示される。これに対して、遊技者によって操作ボタン30の操作が行われることなく操作有効期間が経過したときや、大当たり種別が「通常」である通常大当たりである場合には、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、図47（G2）に示すように、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像が画像表示装置5に表示される。

20

【0293】

図48は、第1話から最終話である第20話までのストーリー演出が全て実行された以後における大当たり中演出の表示動作例を示している。演出制御基板12では、ストーリー選択演出の開始タイミングになったことに対応して、例えば演出制御用CPU120が図41のステップS604にてストーリー選択演出指定フラグ値が“3”であり、昇格演出の有無の決定が行われる以前であることから、第3ストーリー選択演出及び大当たり中昇格演出なしに対応するCRD1-0-3-1の演出制御パターンが読み出され、演出制御プロセスタイマの設定が行われる。これにより、画像表示装置5には、図48（A）に示すように、選択項目として第1話から第20話までのストーリー演出それぞれの概要を示すダイジェスト画像が重ねて表示される。図48（A）に示す演出画像では、デフォルト状態において、第1話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されており、遊技者による操作ボタン30の操作などに応じて、最前面に配置されるダイジェスト画像が切り換えられる。

30

【0294】

一例として、第1話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されている場合において、遊技者による操作ボタン30の操作が1回行われたときには、第1話におけるダイジェスト画像が最背面に移動されるとともに、第2話から第20話におけるダイジェスト画像が一つずつ前面に移動されることにより、図48（B）に示すように、第2話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されて表示される。その後、遊技者による操作ボタン30の操作がさらに5回行われたときには、第2話から第6話におけるダイジェスト画像が順次最背面に移動されることなどにより、図48（C）に示すように、第7話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されて表示される。

40

【0295】

その後、ストーリー選択演出の終了タイミングになったときに、その時点で第7話におけるストーリー演出のダイジェスト画像が最前面に配置されて表示されている場合には、ステップS616にて、第7話におけるストーリー演出に決定される。

50

【0296】

そして、ステップS616での決定結果に基づき、遊技者によって第7話におけるストーリー演出が選択されたと判定された場合には、ステップS618にて、連荘回数カウント値が「0」であるか否かに応じて、演出制御パターンがCRD1-0-1-1からCRD1-7-1-1、CRD1-7-2-1のいずれかに切り換えられることなどにより、画像表示装置5には、図48(D)に示すように、第7話におけるストーリー演出に対応した演出画像の表示が開始される。その後、演出制御用CPU120は、ステップS636にて、ラウンド数の更新に対応して、演出制御パターンを順次切り換えることなどにより、図48(E)に示すように、ストーリー演出となる演出動作を実行させる。

【0297】

10

そして、昇格演出の開始タイミング（この例では10回目のラウンドの開始時）に昇格演出を実行することが決定されたことに対応して、演出制御用CPU120は、ステップS626にて、ラウンド数（この例では「10」）に対応する昇格失敗演出を開始するための設定を行うことにより、図48(F)に示すように、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を画像表示装置5に仮停止表示させた後に、図48(G)に示すように、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。

【0298】

ここで、大当たり種別が「確変」である確変大当たりである場合において、操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン30の操作が行われたときには、ステップS631にて昇格成功演出を開始するための設定を行うことにより、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、図48(H1)に示すように、確変大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像が画像表示装置5に表示される。これに対して、遊技者によって操作ボタン30の操作が行われることなく操作有効期間が経過したときや、大当たり種別が「通常」である通常大当たりである場合には、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、図48(H2)に示すように、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像が画像表示装置5に表示される。

20

【0299】

以上説明したように、上記実施の形態におけるパチンコ遊技機1によれば、演出制御用CPU120は、図44に示すステップS654にて連荘回数カウント値が所定値（例えば「5」）に合致するなどして、連荘回数が所定回（例えば5回）になったと判定したときに、ステップS655にてストーリー選択演出指定バッファ値を「2」に更新してから、大当たり制御中演出処理を終了する。これにより、その後に実行される大当たり制御中演出処理では、ストーリー選択演出指定バッファ値が「2」であることから、図41に示すステップS607にて第2ストーリー選択演出が実行されることにより、遊技者による操作ボタン30の操作によって選択可能な「次話へ」、「最終話へ」、「最初から」などの選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出画像が表示される。そして、図42に示すステップS609の処理では、遊技者による操作ボタン30の操作によって、「次話へ」の選択項目が選択されたときに、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することが決定され、「最終話へ」の選択項目が選

30

40

【0300】

これにより、連荘回数が所定回（例えば5回）になったときには、遊技者は、連荘中であっても、自己の嗜好に合致したストーリー演出を実行させることができるようになるなど、遊技者の特性に合わせてストーリー演出を実行させることができるようになるため、遊技興趣を向上させることができる。また、遊技者による操作ボタン30の操作によって選択された選択項目が指定するストーリー演出を実行することにより、大当たり制御中の演出に遊技者を惹きつけることができる。

50

【0301】

さらに、第2ストーリー選択演出では、最終話である第20話におけるストーリー演出を指定する「最終話へ」の選択項目を含む演出画像が表示されることにより、遊技者は、最終話である第20話におけるストーリー演出を実行させることができるようになるため、遊技興趣をさらに向上させることができる。

【0302】

また、演出制御用CPU120は、図44に示すステップS640やS643にて第19話実行済みフラグ、最終話実行済みフラグがともにオンであるなどして、第1話から最終話である第20話までのストーリー演出が全て実行されたと判定したときには、ステップS644にてストーリー選択演出指定バッファ値を「3」に更新してから、大当たり制御中演出処理を終了する。これにより、その後に実行される大当たり制御中演出処理では、ストーリー選択演出指定バッファ値が「3」であることから、図41に示すステップS607にて第3ストーリー選択演出が実行されることにより、第1話から第20話までの全てのストーリー演出のダイジェスト画像が選択項目として表示される。そして、最前面に配置されて表示されるダイジェスト画像は、操作ボタン30が操作されるごとに切り換えられ、図42に示すステップS616の処理では、ストーリー選択演出の終了タイミングにて最前面に配置されているダイジェスト画像に対応するストーリー演出を実行することが決定される。これにより、遊技者は、操作ボタン30の操作回数によって所望のストーリー演出を選択することができる。

10

【0303】

このように第1話から最終話である第20話までのストーリー演出が全て実行されたときには、第1話から第20話までの全てのストーリー演出のダイジェスト画像が選択項目として表示されることにより、遊技者は、全てのストーリー演出のうちから、所望のストーリー演出を選択して実行させることができるようになるため、遊技興趣をさらに向上させることができる。

20

【0304】

また、遊技者は、第1話から第20話までの全てのストーリー演出が実行された後でも、所望のストーリー演出を選択して再度実行させることができるため、第1話から第20話までの全てのストーリー演出が実行された後における大当たり制御中の演出が単調になってしまうことを防止することができる。

30

【0305】

さらに、遊技者は、操作ボタン30の操作回数によって所望のストーリー演出を選択することができるため、操作ボタン30などを複数設けなくても、ストーリー演出の選択が可能となる。これにより、パチンコ遊技機1の製造コストを削減できるとともに、ストーリー演出を選択する際における操作ボタン30などの操作が複雑になることを防止することができる。

【0306】

加えて、ストーリー演出の概略を示すダイジェスト画像を選択項目として表示させることにより、遊技者には、ストーリー演出の概要などのストーリー演出に関する情報が提供されるようになるため、所望のストーリー演出を選択しやすくなる。

40

【0307】

これに対して、連荘中でない場合、すなわち、通常状態や時短状態である場合に、図32のステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときには、ストーリー選択演出指定バッファ値が“1”であることから、演出制御用CPU120が図41のステップS604にて第1話におけるストーリー演出と、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出と、この一連のストーリー演出に登場するキャラクターを紹介するキャラクター紹介演出と、のいずれを実行するか遊技者に選択させるストーリー選択演出を実行する。このストーリー選択演出では、「次話へ」、「最初から」、「キャラクター紹介」などといった選択項目や、これらの選択項目を指定するカーソルなどの演出

50

画像が表示される。このカーソルは、デフォルト状態において、「次話へ」の選択項目を指定するように設定されており、遊技者による操作ボタン30の操作に応じて、指定する選択項目が切り換えられる。

【0308】

そして、演出制御用CPU120は、ストーリー選択演出の終了タイミングにて、カーソルが指定する選択項目に応じて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行するか、第1話におけるストーリー演出を実行するか、キャラクター紹介演出を実行するかを決定する。具体的には、ストーリー選択演出の終了タイミングにて、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定している場合、ステップS609にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することが決定され、「最初から」の選択項目を指定している場合には、第1話におけるストーリー演出を実行することが決定され、「キャラクター紹介」の選択項目を指定している場合には、キャラクター紹介演出を実行することが決定される。

10

【0309】

これにより、連荘中でない場合に、ステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときでも、すなわち、連荘中である場合に、ステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときでなくても、演出制御用CPU120は、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することができ、この結果、ストーリー演出を最終話まで継続して実行できる可能性を高くすることができる。このため、ストーリー演出を最後まで見るべく、つつい多額の投資をしてみたり、挙句の果てには、相当の金銭的負担を負ったにも関わらず、ストーリー演出を最後まで見られなかったりすることなどにより、遊技者の遊技興味が減退する虞をなくすることができる。

20

【0310】

また、デフォルト状態では、カーソルが「次話へ」の選択項目を指定するように設定されているため、遊技者によって操作ボタン30の操作がなされることなく、ストーリー演出における操作有効期間が経過して、ストーリー選択演出の終了タイミングとなるときには、ステップS609にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することが決定される。これにより、遊技者によって操作ボタン30の操作がなされることなく、ストーリー演出における操作有効期間が経過したときには、図44のステップS636にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行される。

30

【0311】

このように、連荘中でない場合に、ステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御される度に、操作ボタン30の操作を要求しても、操作がなければ、ステップS636にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行されるため、遊技者に過度の負担を与えることがない。また、操作ボタン30の操作が間に合わなかったり、操作ボタン30の操作を忘れてしまったときでも、ストーリー演出が実行されることなく、次回以外の演出が実行されることはないので、遊技者に不快感を与える虞がない。

40

【0312】

一方、連荘中、すなわち確変状態であるが、連荘回数が所定回（例えば5回）未満である場合に、ステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときには、ストーリー選択演出指定バッファ値が“0”であることから、演出制御用CPU120がステップS604にてストーリー演出を実行することなく、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することを決定する。これにより、遊技

50

者が代わることが殆どなく、次話のストーリー演出を見る可能性が高い連荘中である場合には、図32のステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときに、ステップS636にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出が実行されるため、遊技者に操作ボタン30の操作を大当たり遊技状態の度に強いて過度の負担を与えることを防止することができる。

【0313】

また、演出制御用CPU120は、ステップS636にて、連荘中でないかあるかに応じて、すなわち、通常状態や時短状態である場合にステップS110の特別図柄通常処理にて可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当たり遊技状態に制御されたか、確変状態である場合にステップS110の特別図柄通常処理にて可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当たり遊技状態に制御されたかに応じて、異なる演出制御パターンに従って演出動作の設定を行う。一例として、ストーリー演出指定バッファ値が「1」であり、昇格演出なしである場合には、連荘回数カウント値が「0」であれば、CST1-1-1、CRD1-1-1-1、CRD2-1-1-1、…、CED1-1-1-1の演出制御パターンに従って演出動作の設定を行う一方で、連荘回数カウント値が「0」以外であれば、CST1-2-1、CRD1-1-2-1、CRD2-1-2-1、…、CED1-1-2-1の演出制御パターンに従って演出動作の設定を行う。

【0314】

これにより、演出制御用CPU120は、連荘中でないかあるかに応じて、すなわち、通常状態や時短状態である場合にステップS110の特別図柄通常処理にて可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当たり遊技状態に制御されたか、確変状態である場合にステップS110の特別図柄通常処理にて可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当たり遊技状態に制御されたかに応じて、同一のストーリー演出を異なる態様で実行することができるため、遊技興趣を高めることができる。

【0315】

また、昇格演出の開始タイミングに昇格演出を実行することが決定されたことに対応して、演出制御用CPU120は、ステップS626にて、ラウンド数に対応する昇格失敗演出を開始するための設定を行うことにより、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させる。

【0316】

ここで、大当たり種別が「確変」である確変大当たりである場合において、操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン30の操作が行われたときには、ステップS631にて昇格成功演出を開始するための設定を行うことにより、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、確変大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像を表示させることにより、大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態に制御されることを報知する。これに対して、遊技者によって操作ボタン30の操作が行われることなく操作有効期間が経過したときには、昇格演出の終了タイミングになったことに対応して、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示する昇格成功演出における演出画像を表示させることにより、大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態に制御されることを報知しない。

【0317】

このように、遊技者による操作ボタン30の操作の有無に応じて、確変状態に制御されることを報知したりしなかったりすることにより、遊技者の遊技への参加意欲を向上させることができる。

【0318】

さらに、図40のステップS502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「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンが指定するものであれば、演出制御用CPU120は、まず、図24に示す擬似連パターン決定テーブル164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、擬似連パターン決定用の乱数値SR4を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4を示す数値データに基づき、擬似連パターン決定テーブル164を参照することにより、変動パターンに応じて、擬似連パターンを擬似連TP1-1～擬似連TP1-3のいずれかに決定する。そして、ステップS504の処理では、ステップS502にて決定された擬似連パターンなどに対応して図柄変動制御パターンが決定される。

【0319】

演出制御用CPU120は、このようにして決定された図柄変動制御パターンに従って、図39のステップ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S502にて決定された擬似連パターンなどに対応する「擬似連」の特定演出を実行する。具体的には、「擬似連」の特定演出にて擬似連パターンに対応するキャラクタ画像が飾り図柄の仮停止表示時や再可変表示の開始時に表示される。このように擬似連パターンを複数種類設けることにより、「擬似連」の特定演出の実行時における遊技者の遊技興趣を向上させることができる。

【0320】

なお、この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、連荘回数カウント値が「1」以上であるが所定値未満である場合、すなわち、確変状態であるが、連荘回数が所定回（例えば5回）未満である場合に、ステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときには、ストーリー選択演出指定フラグ値が“0”であることから、演出制御用CPU120が図41のステップS604にてストーリー選択演出を実行することなく、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行されたストーリー演出の次のストーリー演出を実行することを決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、連荘回数カウント値が「1」以上であるが所定値未満である場合に、ステップS110の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当たり」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき、大当たり遊技状態に制御されたときにも、演出制御用CPU120が図41のステップS604にてストーリー選択演出を実行するようにしてもよい。この場合には、図44のステップS652、S653の処理を実行しないようにすることにより、その後の大当たり制御中演出処理では、図41のステップS601の処理を実行することなく、ステップS602の処理へと進むようにすればよい。

【0321】

上記実施の形態において、連荘とは、確変状態であるときに可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となって大当たり遊技状態の終了後にも確変状態に制御されることが所定回実行されることをいい、連荘中とは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変」となったことに対応して15ラウンド大当たり状態に制御されてから、その15ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき開始された確変状態が、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」となることに対応して制御された15ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき、終了するまでの期間をい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るものではなく、連荘には、これに加えて、時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態の終了後にも時短状態に制御されることが所定回実行されることが含まれてもよい。この場合には、可変表示結果が「大当たり」となったことに対応して15ラウンド大当たり状態に制御されてから、その15ラウンド大当たり状態が終了したことに基づき開始された時短状態が所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることにより終了するまでの期間を、連荘中とすればよい。そして、時短状態であるときに可変表示結果が「大当たり」となって大当たり遊技状態になったときには、図44に示すステップS648にて通常大当たりであるか否かの判定を行うことな

10

20

30

40

50

く、ステップS 6 5 1 の処理に進むようにして、連荘回数カウント値が1加算されて更新されるようにすればよい。

【0 3 2 2】

上記実施の形態では、ストーリー選択演出が1ラウンド目の15ラウンド開放遊技中演出にて実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、ストーリー選択演出は、例えば主基板11から伝送される当り開始指定コマンドを受信したことに対応して、15ラウンド開放遊技開始時演出にて実行されるものであってもよし、15ラウンド開放遊技開始時演出から1ラウンド目の15ラウンド開放遊技中演出に亘って行われるものであってもよい。前者のようにする場合には、ストーリー選択演出の開始タイミングと終了タイミングとが、15ラウンド開放遊技開始時演出の実行中に訪れるように設定すればよいし、後者のようにする場合には、ストーリー選択演出の開始タイミングが15ラウンド開放遊技開始時演出の実行中に訪れるように設定する一方で、終了タイミングが1ラウンド目の15ラウンド開放遊技中演出の実行中に訪れるように設定すればよい。さらに、ストーリー選択演出が15ラウンド開放遊技開始時演出、あるいは1ラウンド目の15ラウンド開放遊技中演出から、2ラウンド目の15ラウンド開放遊技中演出に亘って行われるようにしてもよく、このようにする場合には、終了タイミングが2ラウンド目の15ラウンド開放遊技中演出の実行中に訪れるように設定すればよい。

10

【0 3 2 3】

また、演出制御用CPU120は、ステップS 6 3 6にて、ストーリー演出における演出画像とともに、このストーリー演出に対応して予め定められているパスワードや、パスワードを示す二次元コードなどを画像表示装置5に表示するようにして、15ラウンド大当り状態にて実行されているストーリー演出を特定可能な情報を遊技者に提供してもよい。この場合、遊技者は、このようにして表示された二次元コードが示す情報を、例えば携帯電話などに備え付けられている二次元コードリーダによって読み取ることにより、ストーリー演出に対応するパスワードを取得すればよい。そして、図39のステップS 1 6 0の変動開始待ち処理にて、こうして取得されたパスワードが、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して入力されたときには、パスワードに対応するストーリー演出の話数に1加算した値wpストーリー演出指定バッファに設定するようにすればよい。その後、最初に行われるステップS 1 1 0の特別図柄通常処理にて、可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされ、この決定結果に基づき大当り遊技状態に制御されたときには、ストーリー演出指定バッファ値にパスワードに対応するストーリー演出の話数に1加算した値が設定されていることから、ステップS 6 0 9の処理では、ストーリー選択演出の終了タイミングにて、カーソルが指定する選択項目に応じて、パスワードに対応するストーリー演出の次のストーリー演出を実行するか、第1話におけるストーリー演出を実行するか、キャラクター紹介演出を実行するかが決定されればよい。

20

30

【0 3 2 4】

このようにすれば、演出制御用CPU120は、遊技者による操作ボタン30の操作に対応してパスワードが入力されたときには、パスワードに対応するストーリー演出の次のストーリー演出から実行を開始することができる。このため、遊技者は、二次元コードリーダによってストーリー演出に対応するパスワードを取得しておけば、このストーリー演出の次のストーリー演出から実行させることができるため、ストーリー演出の全てを一日で見る必要がなくなる。これにより、一日に短時間しか遊技をできないとか、前日に遊技店が閉店時間になったことによって最期のストーリーまで見られなかったとかなどといった、遊技者の特性に合わせてストーリー演出を実行させることができるため、遊技者の満足感を向上させることができる。

40

【0 3 2 5】

また、パスワードやパスワードを示す二次元コードは、ストーリー演出における演出画像が表示されるときに代えて、あるいはこれに加えて、エンディング演出が実行されているときや、デモンストレーション画像が表示されるとき、あるいは飾り図柄の可変表示が実行されているときに、表示されるようにしてもよい。さらに、パスワードやパスワードを

50

示す二次元コードは、ストーリー演出における演出画像が表示された後、例えばデモンストレーション画像が表示されるときや、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して、パスワードやパスワードを示す二次元コードが表示されるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者は、遊技を終了したいときに、操作ボタン30を操作して、パスワードやパスワードを示す二次元コードを表示させ、これをメモしたり、携帯電話などに備え付けられている二次元コードリーダによって二次元コードが示す情報を読み取ったりして、パスワードを取得することが可能になるため、安心して遊技を終了することができる。

【0326】

また、デモンストレーション画像が表示されているときに代えて、あるいはこれに加えて、飾り図柄の可変表示が実行されているときに、15ラウンド開放遊技開始時演出が実行されているときに、パスワード入力演出における演出画像が表示されるようにして、遊技者がパスワードを入力できるようにしてもよい。さらには、遊技者による操作ボタン30の操作に対応して、パスワード入力演出における演出画像が表示されるようにして、遊技者がパスワードを入力できるようにしてもよい。

【0327】

上記実施の形態では、図42のステップS609、ステップS616のいずれかにて、ストーリー選択演出の終了タイミングであると判定されたときに、その時点でカーソルが指定している選択項目や、最前列に配置されているダイジェスト画像に対応して、今回の15ラウンド大当たり状態中に実行されるストーリー演出決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、遊技者が操作ボタン30を操作したり、これとは別に設けられた所定の決定ボタンを操作したりして、実行する演出を決定できるようにしてもよい。そして、遊技者による操作ボタン30の操作や、決定ボタンの操作が行われることにより、実行する演出が決定された場合には、ステップS606にてストーリー選択演出の終了タイミングであると判定されるのを待つことなく、ステップS609の処理に移行するようにすればよい。このようにすれば、ストーリー選択演出が必要以上に間延びして、遊技者の遊技興趣が低下することを防止することができる。

【0328】

上記実施の形態において、「擬似連」の特定演出では、図40のステップS502にて決定された擬似連TP1-1～擬似連TP1-3のいずれの擬似連パターンに対応するキャラクタ画像を、飾り図柄の仮停止表示時や再可変表示の開始時に画像表示装置5に表示させることにより、飾り図柄の再可変表示の開始が遊技者に報知されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1の所定の位置に報知ランプや可動役物を設けるようにし、飾り図柄の仮停止表示時や再可変表示の開始時に、報知ランプを点灯／消灯させたり、可変役物を動作させたりすることによって、あるいは、報知ランプの点灯／消灯と可変役物の動作とを組み合わせたりして、飾り図柄の再可変表示の開始が遊技者に報知されるようにしてもよい。このようにする場合、さらに、飾り図柄の再可変表示が実行される毎に、点灯される報知ランプの個数を増加させたり、可動役物を徐々に上昇させたり動作を激しくしたりして、飾り図柄の再可変表示の実行回数を特定可能にその開始が遊技者に報知されるようにしてもよい。加えて、報知ランプの点灯／消灯と可変役物の動作とを組み合わせると飾り図柄の再可変表示の開始が報知される方が、報知ランプの点灯／消灯や可変役物の動作のみで報知されるよりも、飾り図柄の可変表示結果が「大当たり」となる割合が高くなるような決定テーブルを用いることにより、飾り図柄の再可変表示の開始の報知がどのような態様で行われたかによって、信頼度を異ならせるようにしてもよい。このようにすれば、飾り図柄の再可変表示の開始の報知がどのような態様で行われるかに対して、遊技者の期待が向けられるようになるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0329】

上記実施の形態において、図6に示す第1特図表示結果決定テーブル130Aと第2特図表示結果決定テーブル130Bの設定では、大当たり決定値データと対応付けられて割り

10

20

30

40

50

振られている特図表示結果決定用の乱数値MR1の下限值が、確変フラグがオンであるかオフであるかに関わらず同一であるのに対し、上限値は、確変フラグがオンであるときとオフであるときとで異なっている。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば下限値については、図32に示すステップS110の特別図柄通常処理を実行するプログラムに予め組み込んでおいて、上限値のみが設定された特図表示結果決定テーブルを設けるようにしてもよい。このようにすれば、同一のデータを重複して特図表示結果決定テーブルに設定しておく必要がなくなるので、特図表示結果決定テーブルのために使用される記憶領域を削減することができる。

【0330】

上記実施の形態では、演出制御基板12で、演出制御用CPU120が図43に示すステップS621にて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ことに応じて、昇格演出の開始タイミングとなったと判定したときに、ステップS624にて昇格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るものではなく、昇格演出の有無や開始タイミングを、主基板11で、CPU103が、例えば図35に示すステップS271における変動パターン種別の決定や、ステップS274における変動パターンの決定に含めて決定するようにしてもよい。そして、ステップS277の処理では、昇格演出の有無や開始タイミングを含む決定結果に応じて区別された変動パターン指定コマンドや可変表示結果通知コマンドなどが主基板11から演出制御基板12に対して送信されるようにすればよい。具体的には、通常大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示させるか確変大当たり組合せとなる飾り図柄を最終停止表示させるかや、大当たり制御中演出にて昇格演出を実行させるかエンディング演出にて昇格演出を実行させるかを指定するコマンドが送信されればよい。

【0331】

また、上記実施の形態において、大当たり種別が「通常」であり、ステップS623にて抽出された乱数値SR5が「100」を示す数値データであるときには、ステップS624にて図27に示す昇格演出実行決定テーブル166が参照されることにより、昇格演出を実行しない旨の決定がなされるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、図27に示す昇格演出実行決定テーブル166にて、昇格演出実行判定用の乱数値SR5を全て大当たり中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、大当たり中昇格演出なしの判定結果に割り当てないようにすることにより、大当たり種別が「通常」である場合には、常に昇格演出が実行されるようにしてもよい。

【0332】

上記実施の形態では、図44に示すステップS652にて連荘回数カウント値が「1」である場合に（ステップS652；Yes）、ステップS653にてストーリー選択演出指定バッファ値が「0」に更新されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、ステップS652にて連荘回数カウント値が「1」である場合には（ステップS652；Yes）、ステップS650に進むようにして、ストーリー選択演出指定バッファ値が「1」に更新されるようにしてもよい。この場合、図40に示すステップS501にて通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が決定されたときには、ストーリー選択演出指定バッファ値が「0」のまま更新されないようにし、その後、図43に示すステップS624にて昇格演出を実行することが決定されたときには、ストーリー選択演出指定バッファ値が「1」に更新されるようにする一方で、ステップS624にて昇格演出を実行しないことが決定されたときには、ストーリー選択演出指定バッファ値が「0」のまま更新されないようにすればよい。これに対して、図40に示すステップS501にて確変大当たり組合せとなる確定飾り図柄が決定されたときには、ストーリー選択演出指定バッファ値が「1」に更新されるようにすればよい。このようにすれば、可変表示結果通知コマンドにより通知された大当たり種別が「確変」である場合において、図40に示すステップS501にて通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が決定されたときには、昇格成功演出が実行されるまで、可変表示結果通知コマンドにより通知された大当たり種別が「通常」であるときと同一の態様でストーリー選択演出やストーリー演出が実行できるようになる。こ

れにより、昇格成功演出が実行される以前に、ストーリー選択演出やストーリー演出の態様から、大当たり種別が「確変」であることを遊技者に悟られてしまうことを防止することができる。

【0333】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「通常」または「確変」となる場合に、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態が終了するまでの期間にて、前回の15ラウンド大当たり状態中に実行された大当たり制御中演出とストーリーに連続性のある大当たり制御中演出（ストーリー演出）が実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、15ラウンド大当たり状態に制御されるごとに、例えば特定のアーティストのプロモーションビデオ（PV：Promotional Video）が所定の順序に従って実行されるようにしてもよい。その場合、この実施の形態のストーリー選択演出に対応する演出では、プロモーションビデオにおける演出画像が共通でも、スピーカ8L、8Rから出力される楽曲が異なるように選択できるようにしてもよい。

【0334】

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40に示すステップS501～S507の処理を実行することにより、最終停止図柄、擬似連パターン、仮停止図柄、演出制御パターンなどを、決定するものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、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、最終停止図柄、擬似連パターン、仮停止図柄、演出制御パターンの決定などを、分担して実行するようにしてもよい。

【0335】

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49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CPU180と、ROM181と、RAM182と、乱数回路183と、I/O184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CPU180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CPU180がROM181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CPU180がROM181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CPU180がRAM182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CPU180がRAM182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CPU180がI/O184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CPU180がI/O184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。

【0336】

この場合、表示制御用CPU180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40に示すステップS501～S506の処理のうち、全部または一部を実行することにより、最終停止図柄、擬似連パターン、仮停止図柄、演出制御パターンの決定などのうち、少なくとも一部を実行するようにしてもよい。あるいは、表示制御用CPU180は、図39に示すステップS160～S165の処理のうち、全部または一部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してもよい。なお、表示制御用CPU180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 1 2 では、例えば演出制御用 C P U 1 2 0 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。

【0337】

また、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 が備える機能を、演出制御基板 1 2 に搭載された音声制御回路やランプ制御回路などに備えさせ、音声制御基板 1 3 やランプ制御基板 1 4 となる独立の制御基板は設けられないようにしてもよい。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 1 3 やランプ制御基板 1 4 に制御用の C P U 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 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 により、音声や効果音の出力制御、及び、ランプや装飾用 L E D 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 1 3 に搭載されたマイクロコンピュータやランプ制御基板 1 4 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用 C P U 1 2 0 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 8 L、8 R における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、遊技効果ランプ 9 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。

【0338】

上記実施の形態では、飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の特定演出が実行可能であるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば「滑り」の特定演出といった、他の特定演出となる演出動作が実行可能に設定されてもよい。ここで、「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 C、5 R における全部にて飾り図柄を変動させてから、2 つ以上の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部 5 L、5 R など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示部のうち所定数（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 5 L と「右」の飾り図柄表示部 5 R のいずれか一方または双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。この場合、「滑り」の特定演出を実行する変動パターンを予め用意しておく。そして、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 が図 3 5 のステップ S 2 7 4 にて変動パターンを決定するときに、例えば「滑り」の特定演出と「擬似連」の特定演出といった複数種類の特定演出のうちで、いずれの特定演出を実行するかが決定されればよい。また、変動パターン指定コマンドにより「滑り」の特定演出を実行する変動パターンが指定されたときには、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 4 0 のステップ S 5 0 3 にて予め用意された仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、「滑り」の特定演出で仮停止表示させる飾り図柄を、ステップ S 5 0 1 にて決定された最終停止図柄や所定の乱数値を示す数値データなどに基づいて決定すればよい。

【0339】

上記実施の形態では、図 7 に示す大当たり種別決定テーブル 1 3 1 において、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には、「突確」の大当たり種別に対して大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 が割り当てられないものとして説明した。そのため、変動パターン種別 C A 4 - 1 や変動パターン種別 C A 4 - 2 といった、大当たり種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に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 4 A 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 4 B 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」の大当たり種別に対して大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 が割り振られるようにしてもよい。この場合、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、「突確」の大当たり種別に割り当てられる大当たり種別決定用の乱数値 M R 2 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たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当たり種別が「突確」に決定される割合を、異ならせてもよい。この場合には、変動パターン種別CA4-1や変動パターン種別CA4-2といった、大当たり種別が「突確」となる場合のみに専用の変動パターン種別に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たり種別を「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

10

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。

【0340】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図40に示すステップS501にてリーチハズレ組合せとなる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。

20

【0341】

上記実施の形態では、演出制御用CPU120が図40に示すステップS501にて非リーチ組合せとなる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。

30

【0342】

上記実施の形態では、図32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35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SR4を示す数値データや、変動パターン決定用の乱数値SR5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。

40

【0343】

例えば、大当たり変動パターン種別決定テーブルやリーチハズレ変動パターン種別決定テ

50

ーブル、非リーチハズレ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SR4の割り振り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SR4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SR4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。

10

【0344】

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MR3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34(A)に示したステップS253のような処理に代えて、大当た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、大当た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、大当たり種別決定用の乱数値MR2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。

20

【0345】

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

30

40

【0346】

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

【0347】

また、可変表示結果が「大当たり」となる場合に大当たり種別が「突然時短」となるときに

50

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

【0348】

上記実施の形態では、可変表示結果が「大当たり」となったことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に、確変状態や時短状態といった遊技状態に制御できるものとして説明した。そして、確変状態や時短状態では、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高めて第2始動条件が成立しやすくなることで遊技者にとって有利となる制御が行われるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば確変状態には、継続して確変制御が行われるとともに、第2始動入賞口に遊技球が進入する可能性を高める有利開放制御が行われる高確高ベース状態と、確変制御は行われるが有利開放制御は行われない高確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。また、時短状態には、特図変動時間が短縮されるとともに有利開放制御が行われる低確高ベース状態と、特図変動時間は短縮されるが有利開放制御は行われない低確低ベース状態とが含まれるようにしてもよい。一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに対応して、大当たり遊技状態の終了後に、高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御されるようにしてもよい。他の一例として、大当たり種別が「確変」と「突確」のいずれであるかに応じて、大当たり遊技状態の終了後に高確高ベース状態と高確低ベース状態のいずれかに制御される割合を、互いに異ならせるようにしてもよい。

【0349】

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

【0350】

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。

【0351】

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。

【0352】

(1) 本願発明に係る遊技機は、開始条件が成立したこと（例えばステップS231にてNと判定されたことなど）に基づいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄など）を可変表示する可変表示装置（例えば画像表示装置5など）を備え、前記

識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せとなる最終停止図柄など）となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の可変表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばCPU103がステップS242～S250の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたときに、予め実行順が定められている複数種類のストーリー演出のうちのいずれを実行するかを決定するストーリー演出決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS608～S617の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態中に、前記ストーリー演出決定手段によって決定されたストーリー演出を実行するストーリー演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS636の処理を実行する部分など）と、前記遊技者によって操作可能な操作手段（例えば操作ボタン30など）と、所定の条件が成立したときに、前記遊技者による前記操作手段の操作によって選択可能なストーリー演出として複数種類の選択肢を表示する選択肢表示手段（例えば演出制御用CPU120がステップS604、S607の処理を実行する部分など）と、を備え、前記ストーリー演出決定手段は、前記選択肢表示手段によって表示された前記複数種類の選択肢のうちから、前記遊技者による前記操作手段の操作によって前記複数種類のストーリー演出のうちのいずれかが選択されたときに、選択肢のうちの選択されたストーリー演出を実行することを決定する（例えば演出制御用CPU120は、ステップS609、S616の処理などを実行する）、ことを特徴とする。

10

20

【0353】

上記（1）に記載の遊技機によれば、選択肢表示手段は、所定の条件が成立したときに、遊技者による操作手段の操作によって選択可能な複数種類の選択肢を表示し、遊技者による操作手段の操作によって、この複数種類のストーリー演出のうちのいずれかが選択されたときには、ストーリー演出決定手段が選択肢のうちの選択されたストーリー演出を実行することを決定する。これにより、所定の条件が成立すれば、遊技者は、自己の嗜好に合致したストーリー演出を遊技機に実行させることができるようになるなど、遊技者の特性に合わせてストーリー演出を実行させることができるようになるため、遊技興趣を向上させることができる。また、遊技者による操作手段の操作によって選択されたストーリー演出選択肢が指定するストーリー演出を実行することにより、特定遊技状態中の演出に遊技者を惹きつけることができる。

30

【0354】

（2）上記（1）に記載の遊技機において、前記選択肢表示手段は、前記所定の条件が成立したときに、前記複数種類のストーリー演出として、特定のストーリー演出（例えば最終話のストーリー演出など）を、前記複数種類の選択肢に含めて表示する（例えば演出制御用CPU120は、ストーリー選択演出指定バッファ値が“2”であることに対応してステップS604、S607の処理を実行することにより、画像表示装置5に図47（A）に示すような演出画像の表示などをする）。

【0355】

上記（2）に記載の遊技機において、所定の条件が成立したときには、選択肢表示手段によって、複数種類のストーリー演出として、特定のストーリー演出が、複数種類の選択肢に含めて表示されることにより、遊技者は、特定のストーリー演出を遊技者に実行させることができるようになるため、遊技興趣をさらに向上させることができる。

40

【0356】

（3）上記（1）又は（2）に記載の遊技機において、前記選択肢表示手段は、前記所定の条件が成立したときに、前記複数種類のストーリー演出の全てを、前記複数種類の選択肢に含めて表示する（例えば演出制御用CPU120は、ストーリー選択演出指定バッファ値が“3”であることに対応してステップS604、S607の処理を実行することにより、画像表示装置5に図48（A）に示すような演出画像の表示などをする）。

【0357】

50

上記（３）に記載の遊技機において、所定の条件が成立したときには、選択肢表示手段によって、複数種類のストーリー演出の全てが、複数種類の選択肢に含めて表示されることにより、遊技者は、全てのストーリー演出のうちから、所望のストーリー演出を選択して遊技機に実行させることができるようになるため、遊技興趣をさらに向上させることができる。

【０３５８】

（４）上記（３）に記載の遊技機において、前記選択肢表示手段は、前記ストーリー演出実行手段によって前記複数種類のストーリー演出の全てが実行されたときに、前記所定の条件が成立したとして、前記複数種類のストーリー演出の全てを、前記複数種類の選択肢に含めて表示する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ６４４の処理にてストーリー選択演出指定バッファ値を“３”に設定することにより、次回の大当たり制御中演出処理にて、画像表示装置５に図４８（Ａ）に示すような演出画像の表示などをする）。

10

【０３５９】

上記（４）に記載の遊技機において、ストーリー演出実行手段によって複数種類のストーリー演出の全てが実行されたときには、選択肢表示手段によって、ストーリー演出の全てが、複数種類の選択肢に含めて表示されることにより、遊技者は、複数種類のストーリー演出の全てが実行された後でも、全てのストーリー演出のうちから、所望のストーリー演出を選択して遊技機に再度実行させることができるようになるため、複数種類のストーリー演出の全てが実行された後における特定遊技状態中の演出が単調になってしまうことを防止することができる。

20

【０３６０】

（５）上記（１）～（４）のいずれかに記載の遊技機において、前記選択肢表示手段は、前記遊技者による前記操作手段の操作に対応して予め実行順が定められている複数種類のストーリー演出を実行順に切り換えて表示していくことにより、前記複数種類の選択肢を表示する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０は、ストーリー選択演出指定バッファ値が“３”であることに対応してステップＳ６０４、Ｓ６０７の処理を実行することにより、画像表示装置５に図４８（Ａ）～（Ｃ）に示すような演出画像の表示などをする）。

【０３６１】

上記（５）に記載の遊技機において、選択肢表示手段によって、遊技者による操作手段の操作に対応して予め実行順が定められている複数種類のストーリー演出を実行順に切り換えて表示していくことにより、前記複数種類の選択肢が表示されるようになるため、操作手段を複数設けなくても、ストーリー演出の選択が可能となるため、遊技機の製造コストを削減できるとともに、ストーリー演出を選択する際における操作手段の操作が複雑になることを防止することができる。

30

【０３６２】

（６）上記（１）～（５）のいずれかに記載の遊技機において、前記選択肢表示手段は、切り換えて表示する際に、前記ストーリー演出の概要を示すダイジェスト画像を前記ストーリー演出選択肢として表示する（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０は、ストーリー選択演出指定バッファ値が“３”であることに対応してステップＳ６０４、Ｓ６０７の処理を実行することにより、画像表示装置５に図４８（Ａ）～（Ｃ）に示すような演出画像の表示などをする）。

40

【０３６３】

上記（６）に記載の遊技機において、切り換えて表示する際には、ストーリー演出の概要を示すダイジェスト画像がストーリー演出選択肢として表示されることにより、遊技者には、遊技機からストーリー演出の概要などのストーリー演出に関する情報が提供されるようになるため、所望のストーリー演出を選択しやすくなる。

【０３６４】

（７）上記（１）～（６）のいずれかに記載の遊技機においては、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたときに、該特定遊技状態が終了した後には該特定遊技状態とは異なる通常遊技状態よりも有利な特別遊技状態に制御するか否か

50

を決定する遊技状態決定手段（例えばCPU103がステップS252、S253の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、前記特定遊技状態が終了した後に、前記通常遊技状態と前記特別遊技状態とのいずれかに制御する遊技状態制御手段（例えばCPU103がステップS314、S315の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態への制御中に、前記事前決定手段による決定結果に基づいて、該特定遊技状態への制御が終了した後に前記遊技状態制御手段によって前記通常遊技状態に制御されるか、前記特別遊技状態に制御されるかを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS632の処理を実行する部分など）をさらに備え、前記報知演出実行手段は、前記報知演出の実行を開始してから、前記遊技者によって前記操作手段の操作がなされることなく、操作有効期間が経過したときには、前記事前決定手段によって前記特別遊技状態に制御される旨の決定がなされたときでも、前記遊技状態制御手段によって該特別遊技状態に制御されることを報知しない（例えば演出制御用CPU120は、遊技者によって操作ボタン30の操作がなされることなく、ステップS629の処理にてYesと判定したときには、ステップS631の処理を実行することなくステップS632の処理などを実行する）。

10

【0365】

上記（7）に記載の遊技機において、報知演出実行手段は、報知演出の実行を開始してから、遊技者によって操作手段の操作がなされることなく、操作有効期間が経過したときには、事前決定手段によって特別遊技状態に制御される旨の決定がなされたときでも、遊技状態制御手段によって特別遊技状態に制御されることを報知しないことにより、遊技への参加意欲を向上させることができる。

20

【0366】

（8）上記（1）～（7）のいずれかに記載の遊技機においては、前記識別情報の可変表示中に、該識別情報の仮停止表示と該識別情報の再可変表示とを所定回実行した後に、該識別情報の可変表示結果を導出表示する再可変表示演出における演出態様を複数種類のいずれかに決定する演出態様決定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS502の処理を実行する部分など）と、前記演出態様決定手段によって決定された前記演出態様で前記再可変表示演出を実行する再可変表示演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS162の飾り図柄変動中処理を実行する部分など）と、をさらに備える。

【0367】

30

上記（8）に記載の遊技機において、再可変表示演出実行手段は、演出態様決定手段によって複数種類のうちから決定された演出態様で再可変表示演出を実行することにより、遊技興趣を向上させることができる。

【符号の説明】

【0368】

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

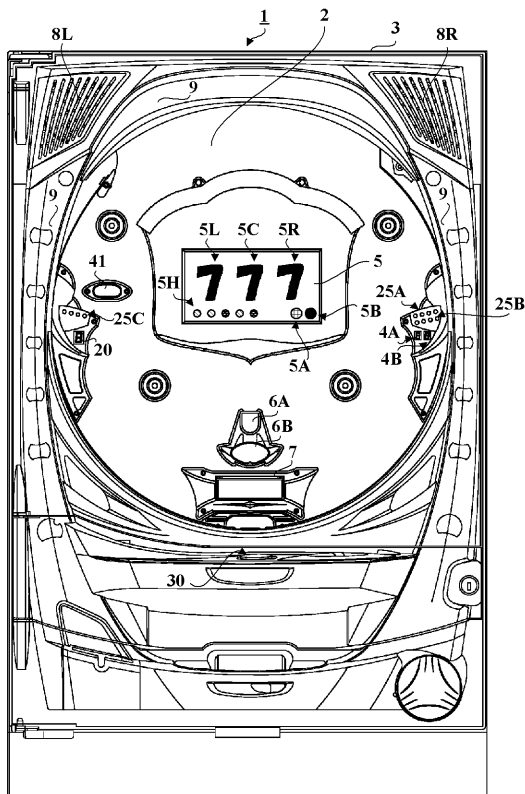
40

50

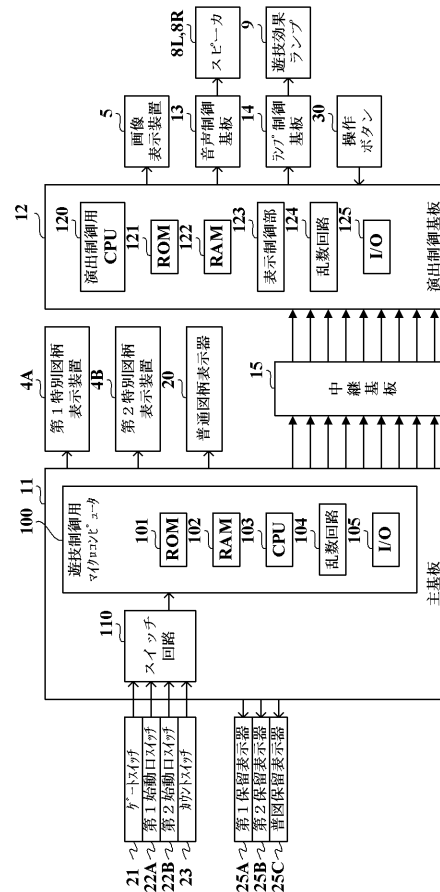
- 20 … 普通図柄表示器
 21 … ゲートスイッチ
 22A、22B … 始動口スイッチ
 23 … カウントスイッチ
 24 … 操作検出スイッチ
 30 … 操作ボタン
 31 … 回転型セレクト
 100 … 遊技制御用マイクロコンピュータ
 101、121 … ROM
 102、122 … RAM
 103 … CPU
 104、124 … 乱数回路
 105、125 … I/O
 120 … 演出制御用CPU
 123 … 表示制御部
 124 … 乱数回路
 125 … I/O

10

【図1】



【図2】



【図 3】

(A)

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

(B)

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

【図 4】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
A0	XX	当り開始指定	当り遊技状態の開始を指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(15回開放遊技用)
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(15回開放遊技用)
A3	XX	当り終了指定	当り遊技状態の終了を指定
A4	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中の表示指定(2回開放遊技用)
A5	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後の表示指定(2回開放遊技用)
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

(B)

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

【図 5】

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 8】

(A) リーチ決定テーブル

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

(B) リーチ決定テーブル

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

(C) リーチ決定テーブル

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

(D) テーブル選択設定

遊技状態	選択するテーブル
通常状態	テーブル132A
確変状態	テーブル132B
時短状態	テーブル132C

【図 6】

(A) 特図表示結果決定テーブル

確変フラグ	MR1	決定値データ
オフ	8001~8190	大当り決定値データ
	上記数値以外	ハズレ決定値データ
オン	8001~9900	大当り決定値データ
	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

確変フラグ	MR1	決定値データ
オフ	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
オン	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 7】

大当り種別決定テーブル

変動特図指定ハッパ値	乱数値MR2	大当り種別	大当り種別ハッパ設定値
1	1~36	通常	0
	37~82	確変	1
	83~100	突確	2
2	1~36	通常	0
	37~100	確変	1

【図 9】

変動パターン種別決定テーブル

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(通常状態)
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留3, 4個短縮(通常状態)
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5~8個短縮(通常状態)
CA1-4	非リーチ(ハズレ)	擬似連含む(通常状態)
CB1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(確変状態)
CB1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(確変状態)
CB1-3	非リーチ(ハズレ)	擬似連含む(確変状態)
CC1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(時短状態)
CC1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2~8個短縮(時短状態)
CC1-3	非リーチ(ハズレ)	擬似連含む(時短状態)
CA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ
CA2-2	リーチ(ハズレ)	スーパリーチ
CA3-1	通常/確変(大当り)	ノーマルリーチ
CA3-2	通常/確変(大当り)	スーパリーチ
CA4-1	突確(大当り)	突確モード開始演出
CA4-2	突確(大当り)	突確モード開始演出(スーパリーチ経由)

【図 10】

ハズレ変動パターン設定テーブル

変動パターン	内容
PA1-1	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	保留3, 4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	再変動1回→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	短縮なし(確変状態)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	保留2~8個短縮(確変状態)→非リーチ(ハズレ)
PC1-1	短縮なし(時短状態)→非リーチ(ハズレ)
PC1-2	保留2~8個短縮(時短状態)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	再変動1回→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-3	再変動2回→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	スーパリーチ(ハズレ)
PA3-2	再変動1回→スーパリーチ(ハズレ)
PA3-3	再変動2回→スーパリーチ(ハズレ)
PA3-4	再変動3回→スーパリーチ(ハズレ)

【図 1 1】

(A) 大当り変動パターン設定テーブル

変動パターン	内容
PA4-1	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	再変動1回→ノーマルリーチ(大当り)
PA4-3	再変動2回→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	スーパーリーチ(大当り)
PA5-2	再変動1回→スーパーリーチ(大当り)
PA5-3	再変動2回→スーパーリーチ(大当り)
PA5-4	再変動3回→スーパーリーチ(大当り)

(B) 大当り変動パターン設定テーブル

変動パターン	内容
PF1-1	突確モード開始演出→突確チャンス目停止
PF1-2	再変動1回→突確モード開始演出→突確チャンス目停止
PF1-3	スーパーリーチ→突確モード開始演出→突確チャンス目停止
PF1-4	再変動1回→スーパーリーチ→突確モード開始演出→突確チャンス目停止

【図 1 2】

(A) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

非リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
非リーチHA1-1	1~216	CA1-1
	217~241	CA1-4
非リーチHA1-2	1~229	CA1-1
	230~241	CA1-4
非リーチHA1-3	1~230	CA1-1
	231~241	CA1-4
非リーチHA1-4	1~236	CA1-2
	237~241	CA1-4
非リーチHA1-5	1~236	CA1-3
	237~241	CA1-4

(B) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

非リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
非リーチHB1-1	1~240	CB1-1
	241	CB1-3
非リーチHB1-2	1~240	CB1-2
	241	CB1-3

(C) 非リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

非リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
非リーチHC1-1	1~233	CC1-1
	234~241	CC1-3
非リーチHC1-2	1~234	CC1-2
	235~241	CC1-3

(D) テーブル選択設定

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

【図 1 4】

(A) 大当り変動パターン種別決定テーブル

乱数値MR4	変動パターン種別
1~5	CA3-1
6~241	CA3-2

(B) 大当り変動パターン種別決定テーブル

乱数値MR4	変動パターン種別
1~80	CA4-1
81~241	CA4-2

(C) 大当り変動パターン種別決定テーブル

乱数値MR4	変動パターン種別
1~32	CA3-1
33~241	CA3-3

(D) 大当り変動パターン種別決定テーブル

乱数値MR4	変動パターン種別
1~150	CA4-1
151~241	CA4-2

(E) 大当り変動パターン種別決定テーブル

乱数値MR4	変動パターン種別
1~4	CA3-1
5~241	CA3-2

(F) 大当り変動パターン種別決定テーブル

乱数値MR4	変動パターン種別
1~140	CA4-1
141~241	CA4-2

(G) テーブル選択設定

遊技状態	大当り種別ハフ値	選択するテーブル
通常状態	0.1	テーブル135A
	2	テーブル135B
確変状態	0.1	テーブル136A
	2	テーブル136B
時短状態	0.1	テーブル137A
	2	テーブル137B

【図 1 3】

(A) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
リーチHA2-1	1~190	CA2-1
	191~241	CA2-2
リーチHA2-2	1~195	CA2-1
	196~241	CA2-2
リーチHA2-3	1~215	CA2-1
	216~241	CA2-2

(B) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
リーチHB2-1	1~100	CA2-1
	101~241	CA2-2

(C) リーチハズレ変動パターン種別決定テーブル

リーチ	乱数値MR4	変動パターン種別
リーチHC2-1	1~150	CA2-1
	151~241	CA2-2

(D) テーブル選択設定

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

【図 1 5】

(A) ハズレ変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA1-1	1~251	PA1-1
	1~251	PA1-2
	1~251	PA1-3
CA1-4	1~150	PA1-4
	151~251	PA1-1
CB1-1	1~251	PB1-1
	1~20	PB1-1
CB1-2	20~251	PB1-2
	1~100	PA1-4
CB1-3	101~251	PB1-1
	1~251	PC1-1
CC1-1	1~20	PC1-1
	21~251	PC1-2
CC1-2	1~110	PA1-4
	111~251	PC1-1

(B) ハズレ変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA2-1	1~210	PA2-1
	211~246	PA2-2
	247~251	PA2-3
CA2-2	1~200	PA3-1
	201~245	PA3-2
	246~250	PA3-3
	251	PA3-4

【図 1 6】

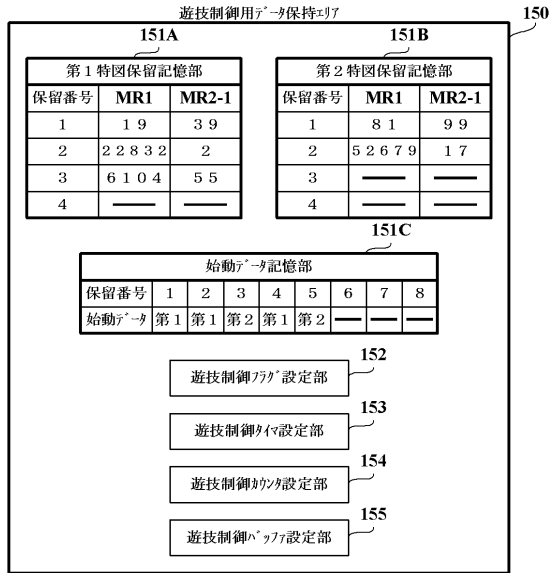
(A) 大当り変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA3-1	1~19	PA4-1
	20~75	PA4-2
	76~251	PA4-3
CA3-2	1~8	PA5-1
	9~31	PA5-2
	32~194	PA5-3
	195~251	PA5-4

(B) 大当り変動パターン決定テーブル

変動パターン種別	乱数値MR5	変動パターン
CA4-1	1~50	PF1-1
	51~251	PF1-2
CA4-2	1~70	PF1-3
	71~251	PF1-4

【図 17】



【図 18】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~150	擬似連パターン決定用
SR3-1	1~211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR3-2	1~229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR3-3	1~311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR4	1~100	昇格演出実行判定用

【図 21】

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 22】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

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

(B) 最終停止図柄決定テーブル

変動パターン	図柄差			
	-2	-1	+1	+2
PA2-1~PA2-3	1~32	33~64	65~96	—
PA3-1~PA3-4	—	—	1~64	65~96

【図 19】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

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

(B) 最終停止図柄決定テーブル

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

(C) 最終停止図柄決定テーブル

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

【図 20】

左右出目判定テーブル

FZ1-2								
左右出目	1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1	—	—	—	—	—	—	—
	2	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17
	3	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17
	4	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	5	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	7	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0
	8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0

【図 23】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

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

(B) 最終停止図柄決定テーブル

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

(C) 最終停止図柄決定テーブル

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

【図 24】

擬似連パターン決定テーブル

変動パターン	擬似連パターン		
	TP2-1	TP2-2	TP2-3
PA1-4	1~150	—	—
PA2-2, PA2-3	1~100	101~120	121~150
PA4-2, PA4-3	—	1~50	51~150
PA3-2~PA3-4	—	1~60	61~150
PA5-2~PA5-4	—	1~40	41~150
PF1-2, PF1-4	1~50	51~150	—

【図 25】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

左最終停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1	1~157	158~163	164~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
2	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
4	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
5	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
6	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
7	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
8	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211

(B) 仮停止図柄決定テーブル

KZ2-1,KZ2-2,KZ2-3	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	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC4	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC5	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC6	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC7	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC8	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229

(C) 仮停止図柄決定テーブル

KZ3-1,KZ3-2,KZ3-3	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	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC4	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC5	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC6	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC7	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC8	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229

【図 26】

変動パターン	擬似連変動での停止図柄		
PA1-4,PA2-2, PA3-2,PA4-2, PF1-2,PF1-4	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		
PA2-3,PA3-3, PA4-3,PA5-3	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
PA3-4,PA5-4	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ4-1	KZ4-3	KZ4-2
	4回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄

【図 27】

大当り種別	昇格演出
通常	1~99
確変	1~70

【図 28】

図柄変動制御パターンテーブル

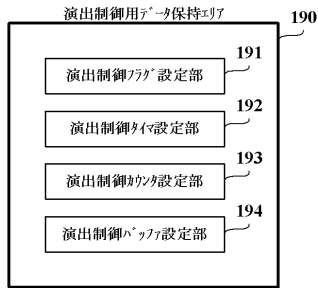
図柄変動制御パターン	変動パターン	擬似連パターン
CPA1-1	PA1-1	TP2-1
CPA1-4-1	PA1-4	TP2-1
CPB1-1	PB1-1	TP2-1
CPB1-2	PB1-2	TP2-1
CPC1-1	PC1-1	TP2-1
CPC1-2	PC1-2	TP2-1
CPA2-1	PA2-1	TP2-1
CPA2-2-1	PA2-2	TP2-1
CPA2-2-2	PA2-2	TP2-2
CPA2-2-3	PA2-2	TP2-3
CPA2-3-3	PA2-3	TP2-3
CPA3-1	PA3-1	TP2-3
CPA3-4-3	PA3-4	TP2-3
CPA4-1	PA4-1	TP2-3
CPA4-3-3	PA4-3	TP2-3
CPA5-1	PA5-1	TP2-3
CPA5-4-3	PA5-4	TP2-3
CPA6-1	PA6-1	TP2-3
CPA6-3-3	PA6-3	TP2-3
CPA7-1	PA7-1	TP2-3
CPA7-4-3	PA7-4	TP2-3
CPF1-1	PF1-1	TP2-2
CPF1-4-2	PF1-4	TP2-2

【図 29】

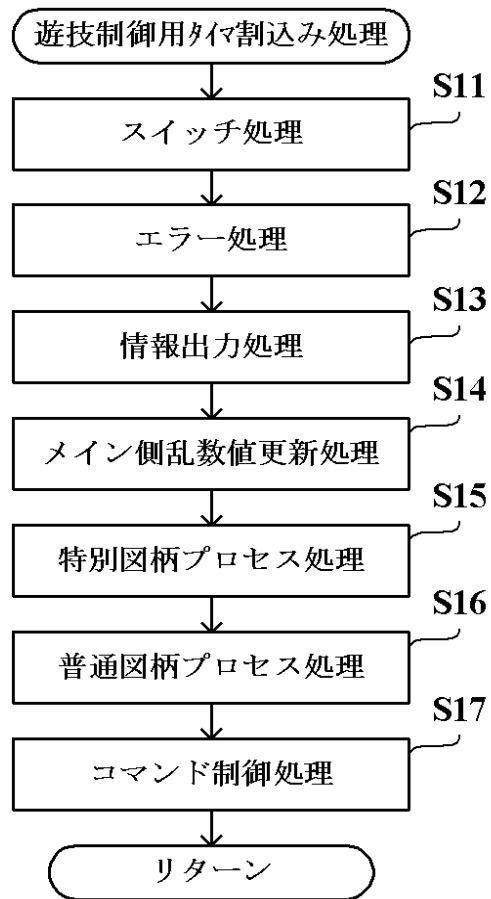
大当り中演出制御パターンテーブル

大当り中演出制御パターン	種別	内容	昇格演出
CST1-1-1	15回開放遊技開始時演出	ストーリー演出	0
CST1-1-2	15回開放遊技開始時演出	ストーリー演出	0
CST1-1-3	15回開放遊技開始時演出	ストーリー演出	0
CST1-2-1	15回開放遊技開始時演出	ストーリー演出	0以外
CST1-2-2	15回開放遊技開始時演出	ストーリー演出	0以外
CST1-2-3	15回開放遊技開始時演出	ストーリー演出	0以外
CST2-1	2回開放遊技開始時演出	ストーリー演出	0
CST2-2	2回開放遊技開始時演出	ストーリー演出	0以外
CRD1-0-1-1	15回開放内第1回遊技中演出	第1ストーリー選択	0
CRD1-0-1-2	15回開放内第1回遊技中演出	第1ストーリー選択	0
CRD1-0-1-3	15回開放内第1回遊技中演出	第1ストーリー選択	0
CRD1-0-2-1	15回開放内第1回遊技中演出	第2ストーリー選択	0
CRD1-0-2-2	15回開放内第1回遊技中演出	第2ストーリー選択	0
CRD1-0-2-3	15回開放内第1回遊技中演出	第2ストーリー選択	0
CRD1-0-3-1	15回開放内第1回遊技中演出	第3ストーリー選択	0
CRD1-0-3-2	15回開放内第1回遊技中演出	第3ストーリー選択	0
CRD1-0-3-3	15回開放内第1回遊技中演出	第3ストーリー選択	0
CRD1-1-1-1	15回開放内第1回遊技中演出	第1話	0
CRD1-1-1-2	15回開放内第1回遊技中演出	第1話	0
CRD1-1-1-3	15回開放内第1回遊技中演出	第1話	0
CRD1-1-2-1	15回開放内第1回遊技中演出	第1話	0以外
CRD1-1-2-2	15回開放内第1回遊技中演出	第1話	0以外
CRD1-1-2-3	15回開放内第1回遊技中演出	第1話	0以外
CRD1-2-1-1	15回開放内第2回遊技中演出	第2話	0
CRD1-20-2-3	15回開放内第1回遊技中演出	第20話	0以外
CRD1-21-1	15回開放内第1回遊技中演出	第21話	0
CRD1-21-2	15回開放内第1回遊技中演出	第21話	0
CRD1-21-3	15回開放内第1回遊技中演出	第21話	0
CRD2-1-1-1	15回開放内第2回遊技中演出	第1話	0
CRD15-20-2-3	15回開放内第15回遊技中演出	第20話	0以外
CRE1-1	2回開放遊技中演出	第1話	0
CRE1-2	2回開放遊技中演出	第1話	0
CED1-1-1-1	15回開放遊技終了時演出	第1話	0
CED1-20-2-3	15回開放遊技終了時演出	第20話	0以外
CED2-1	2回開放遊技終了時演出	第1話	0
CED2-2	2回開放遊技終了時演出	第1話	0

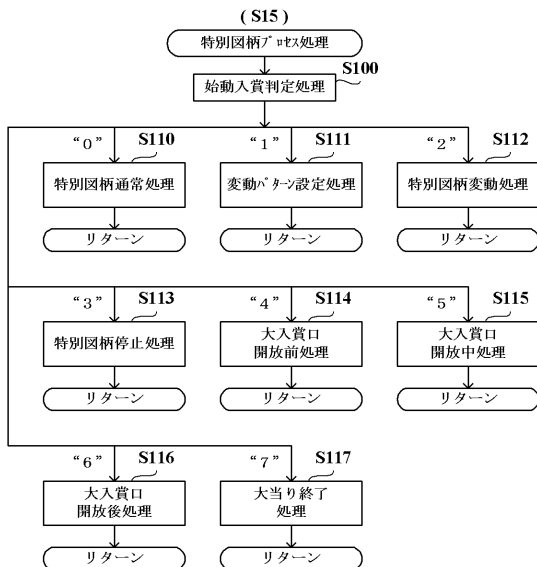
【図 30】



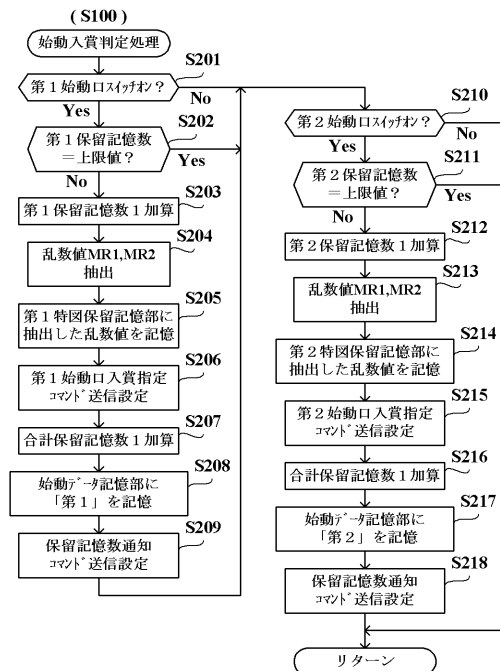
【図 31】



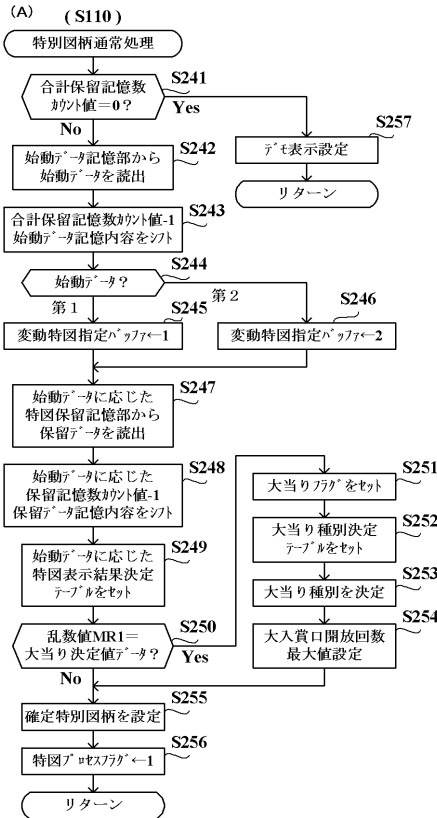
【図 32】



【図 33】



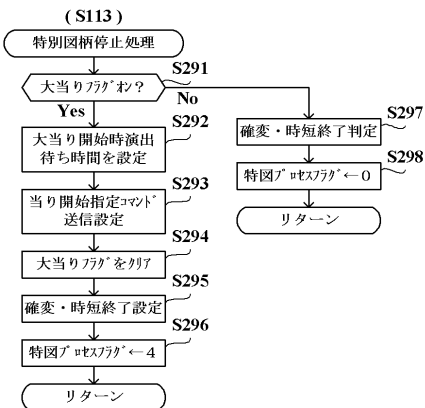
【図 3 4】



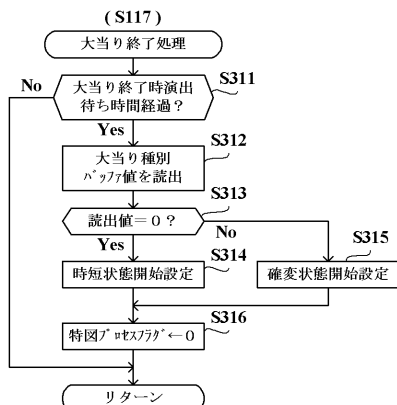
(B) ステップS254での設定

大当たり種別バッファ値	大入賞口開放回数最大値
0, 1	15
2	2

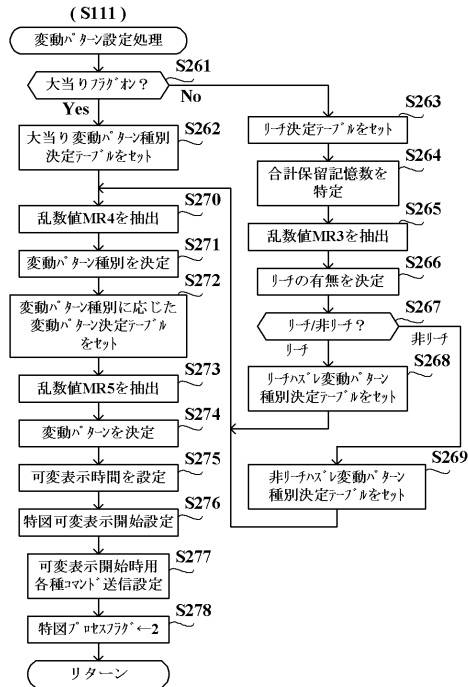
【図 3 6】



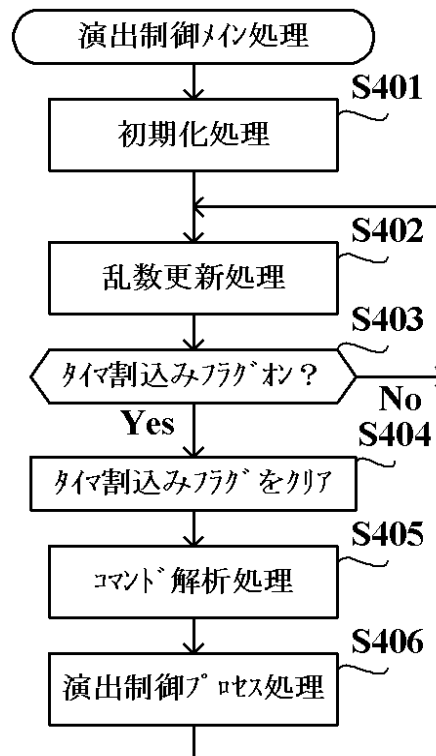
【図 3 7】



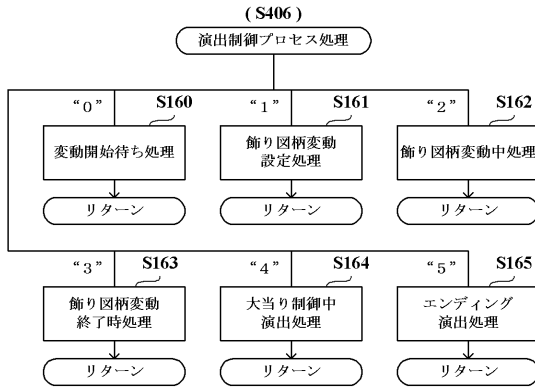
【図 3 5】



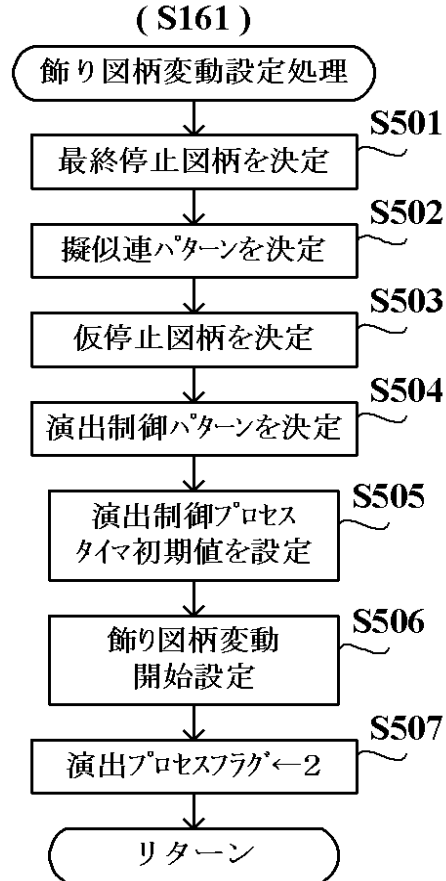
【図 3 8】



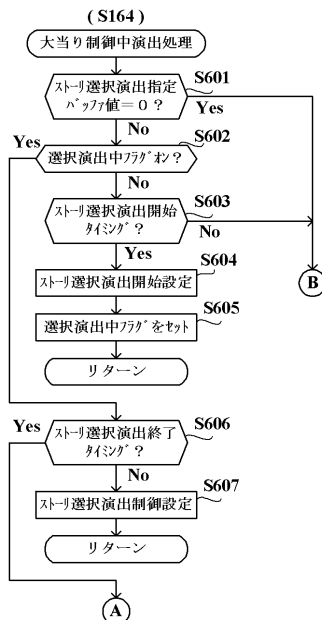
【図 39】



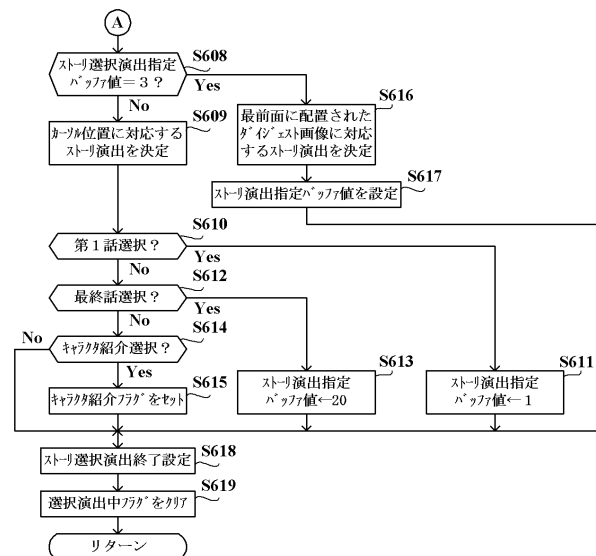
【図 40】



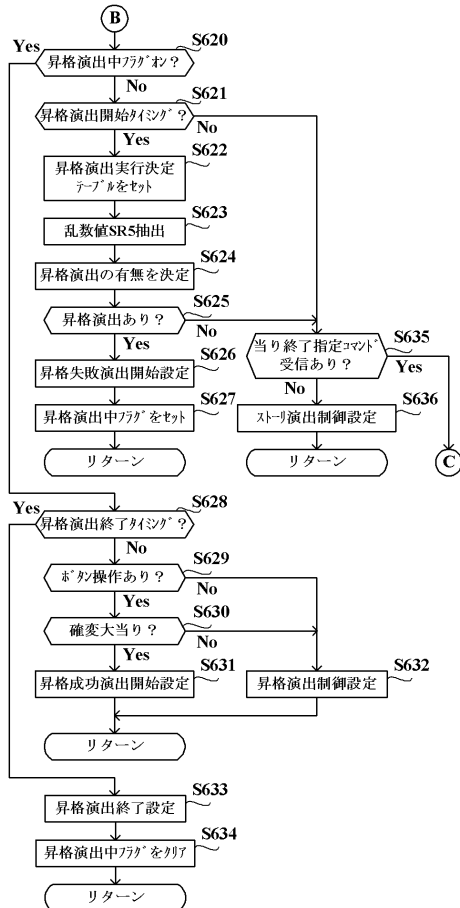
【図 41】



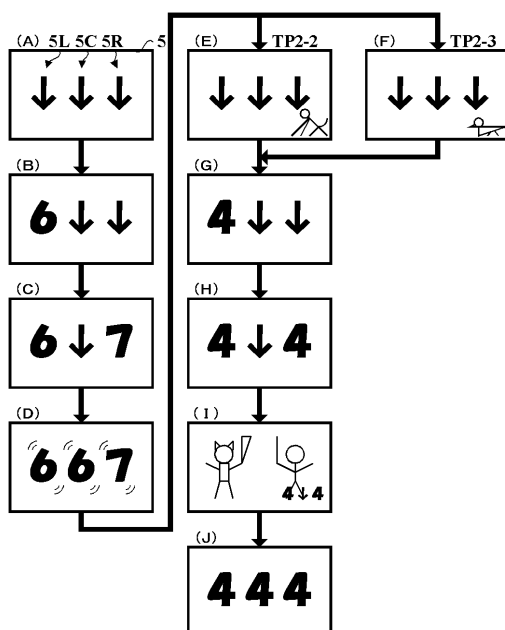
【図 42】



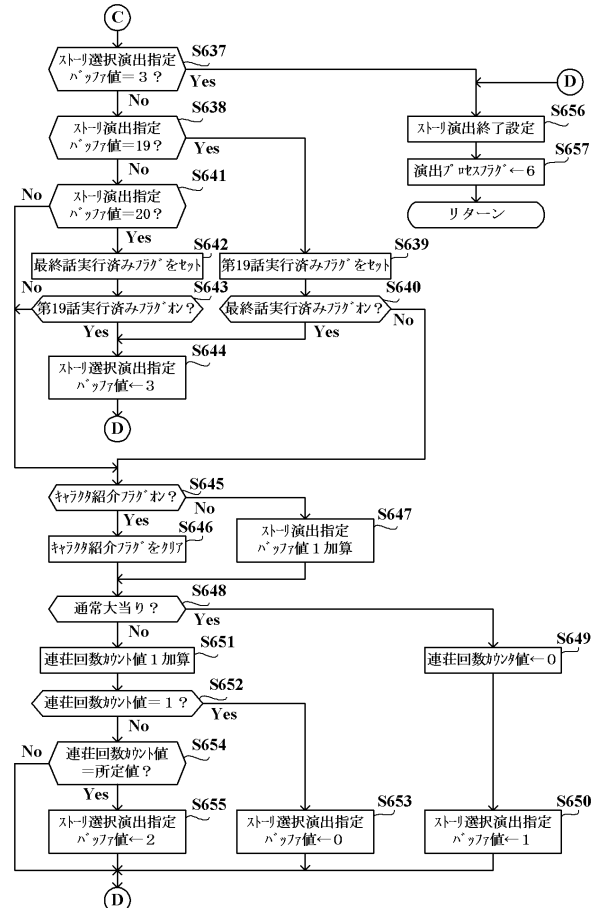
【図 4 3】



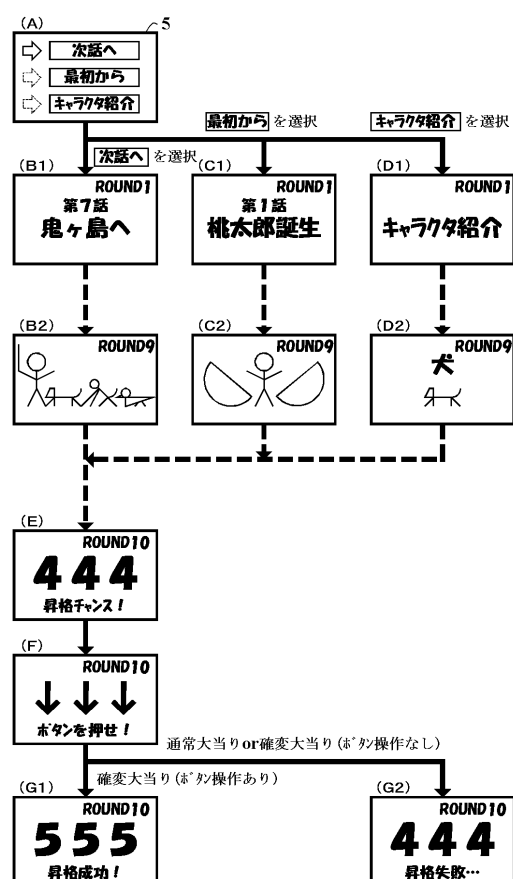
【図 4 5】



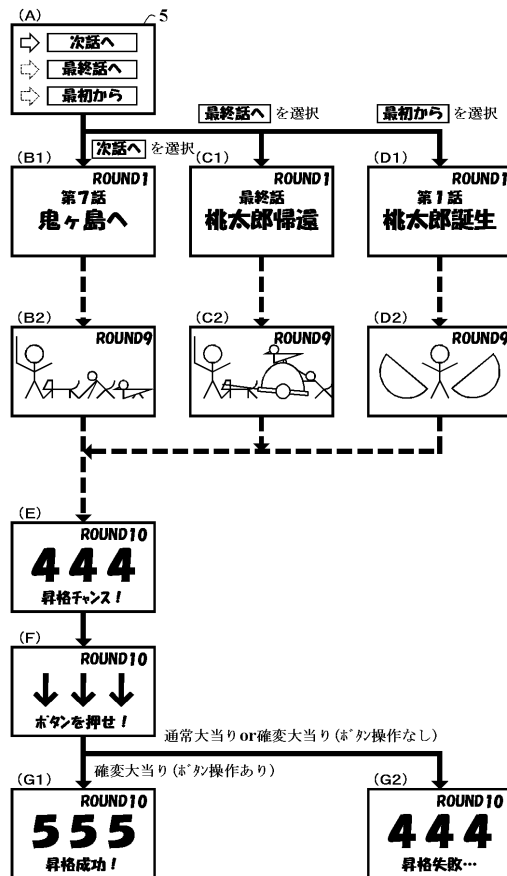
【図 4 4】



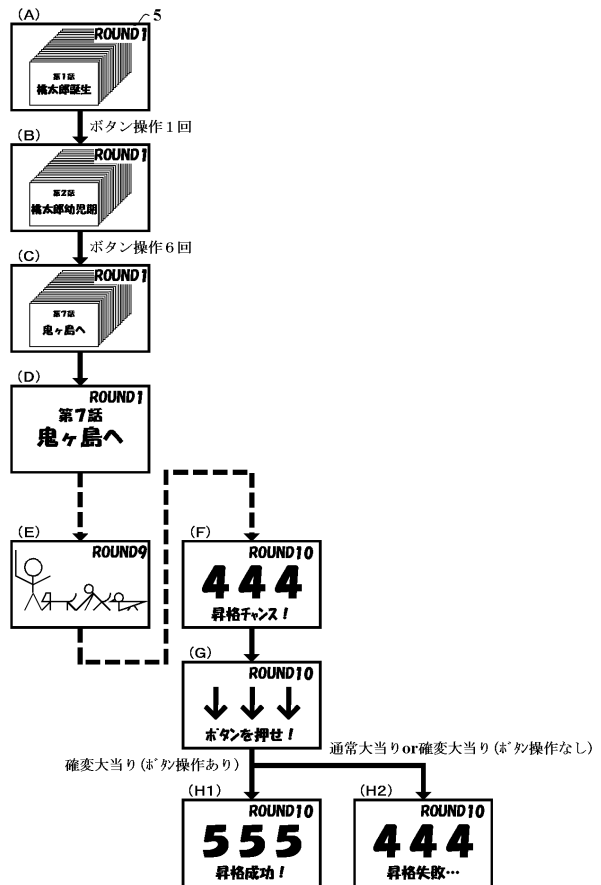
【図 4 6】



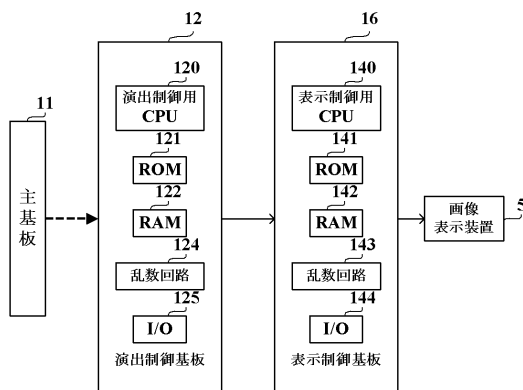
【図 4 7】



【図 4 8】



【図 4 9】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2007-202938 (JP, A)
特開2005-347822 (JP, A)
特開2005-176242 (JP, A)
特開2000-350142 (JP, A)
特開平10-328417 (JP, A)
Vジャンプブックス [ゲームシリーズ] プレイステーション クロノ・トリガー ザ・コン
プリート 初版, 株式会社集英社, 1999年11月21日, 第1版, 221ページ
株式会社スタジオベントスタッフ Studio BentStuff, ファイナルファンタジーX-2 アルテ
ィマニア 初版 FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA, 株式会社デジキューブ DigiCube 染野 正
道, 2003年 5月31日, 第1版, 327ページ

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02