(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5394049号
(P5394049)
(45)発行日　平成26年1月22日(2014.1.22)　(24)登録日　平成25年10月25日(2013.10.25)

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

請求項の数 2　(全 127 頁)

(21)出願番号　特願2008-304565(P2008-304565)
(22)出願日　平成20年11月28日(2008.11.28)
(65)公開番号　特開2010-125159(P2010-125159A)
(43)公開日　平成22年6月10日(2010.6.10)
審査請求日　平成23年9月1日(2011.9.1)

(73)特許権者　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(74)代理人　100095407
弁理士　木村　満
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内
(72)発明者　藤田　督人
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

審査官　森田　真彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する複数の可変表示部を有する可変表示手段を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、特別条件が成立したことに基づいて、遊技状態を前記特定遊技状態が終了した後に前記特定表示結果となる確率が通常確率状態よりも高い高確率状態に制御可能な遊技機であって、
前記特定遊技状態に制御するか否か、及び前記特別条件を成立させるか否かを前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、
前記可変表示パターン決定手段の決定した前記可変表示パターンに基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、
所定条件が成立したことに基づいて、前記高確率状態であるか前記通常確率状態であるかに関わらず共通の演出を実行可能な共通演出状態に制御する共通演出状態制御手段と、を備え、
前記可変表示パターン決定手段は、前記識別情報の可変表示を開始した後表示結果を導出表示する以前に仮停止表示を行い再び可変表示を開始する擬似連可変表示を所定回実行する擬似連可変表示パターンに決定可能であって、

前記可変表示実行手段は、前記共通演出状態において前記擬似連可変表示パターンに基づく可変表示を実行する際に、前記高確率状態である場合に、前記通常確率状態である場合よりも、高い割合で特定の識別情報を仮停止表示させる
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記特定遊技状態として、第１特定遊技状態と、当該第１特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利度合いが低い第２特定遊技状態と、を少なくとも含み、
前記可変表示実行手段は、前記共通演出状態において前記擬似連可変表示パターンに基づく可変表示の表示結果が導出表示された後前記第２特定遊技状態となる場合、当該擬似連可変表示パターンに基づく可変表示において、前記高確率状態であっても前記特定の識別情報以外の識別情報を仮停止表示させる
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機やスロット遊技機などの遊技機に係り、詳しくは、始動領域を遊技媒体が通過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の可変表示を行い表示結果を導出表示する複数の可変表示部を有する可変表示手段を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、特別条件が成立したことに基づいて、遊技状態を前記特定遊技状態が終了した後に前記特定表示結果となる確率が通常確率状態よりも高い高確率状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ遊技機）。
【０００３】
また、所定の遊技媒体を１ゲームに対して所定数の賭数を設定した後、遊技者がスタートレバーを操作することにより可変表示装置による識別情報の可変表示を開始し、遊技者が各可変表示装置に対応して設けられた停止ボタンを操作することにより、その操作タイミングから予め定められた最大遅延時間の範囲内で識別情報の可変表示を停止し、全ての可変表示装置の可変表示を停止したときに導出された表示結果に従って入賞が発生し、入賞に応じて予め定められた所定の遊技媒体が払い出され、特定入賞が発生した場合に、遊技状態を所定の遊技価値を遊技者に与える状態にするように構成されたものがある（いわゆるスロット遊技機）。
【０００４】
上述のパチンコ遊技機において、可変表示の表示結果が特定表示結果のうち予め定められた特別表示結果（確変大当り図柄）となった場合には、特定遊技状態の終了後、表示結果が大当りとなる確率を通常よりも向上させる確変遊技状態（高確率状態）等、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御するものもある。
【０００５】
そのような遊技機において、確変遊技状態であるが、確変遊技状態であることを報知せず、内部的に確変遊技状態である潜伏確変状態に制御可能に構成された遊技機があった。そして、そのような潜伏確変状態において、遊技機に設けられたリールを動作させるリールゲームにより潜伏確変状態（確変遊技状態）であるか否かを報知することが開示されて

いる（例えば特許文献１の段落０２３０）。
【０００６】
【特許文献１】特開２００８－１５４９６１号公報
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００７】
特許文献１に開示される遊技機においては、具体的な制御内容は明らかではないが、ハズレとなるリールゲームの停止図柄によって確変遊技状態であるか否かを報知するだけなので、大当りの停止図柄とはならず、かつ確変遊技状態を示す停止図柄にもならない場合に遊技の興趣が減退してしまう虞があった。
【０００８】
この発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、高確率状態であるか通常確率状態であるかに関わらず共通の演出を実行可能な遊技機の興趣を向上させることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００９】
上記目的を達成するため、本発明の請求項１に記載の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する複数の可変表示部を有する可変表示手段（例えば第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂ、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒなど）を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄や大当り組合せの最終停止図柄など）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り状態など）に制御し、特別条件が成立したことに基づいて、遊技状態を前記特定遊技状態が終了した後に前記特定表示結果となる確率が通常確率状態（例えば通常状態）よりも高い高確率状態（例えば第１確変状態や第２確変状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、前記特定遊技状態に制御するか否か、及び前記特別条件を成立させるか否かを前記識別情報の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ＣＰＵ５６がステップＳ２３９～Ｓ２４３の処理を実行する部分など）と、前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ１１１の処理を実行する部分）と、前記可変表示パターン決定手段の決定した前記可変表示パターンに基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ１６２の処理を実行する部分）と、所定条件が成立したこと（例えば可変表示結果が「２Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「小当り」となったこと）に基づいて、前記高確率状態であるか前記通常確率状態であるかに関わらず共通の演出を実行可能な共通演出状態（例えばモードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮの演出モード）に制御する共通演出状態制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６３１でＹｅｓと判定した場合にステップＳ６３２の処理でモードＡに制御する部分）と、を備え、前記可変表示パターン決定手段は、前記識別情報の可変表示を開始した後表示結果を導出表示する以前に仮停止表示を行い再び可変表示を開始する擬似連可変表示（例えば「擬似連」の可変表示演出）を所定回実行する擬似連可変表示パターンに決定可能であって、前記可変表示実行手段は、前記共通演出状態において前記擬似連可変表示パターンに基づく可変表示を実行する際に、前記高確率状態である場合に、前記通常確率状態である場合よりも、高い割合で特定の識別情報（例えば左仮停止図柄と中仮停止図柄とが奇数である擬似連チャンス目（ＧＣ１、ＧＣ３、ＧＣ５、ＧＣ７））を仮停止表示させる（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１がステップＳ６０２Ａの処理にて第１確変状態または第２確変状態であるときに擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇを選択し、ステップＳ６０２Ｂの処理で仮停止図柄を決定する）ことを特徴とする。請求項１において、擬似連可変表示により、特定遊技状態となるか否かの期待感と高確率状態であるか否かの期待感とを煽ること

ができるので、擬似連可変表示の演出効果が向上し、遊技の興趣が向上する。
また、前記特定遊技状態として、第１特定遊技状態（例えば１５Ｒ確変大当り）と、当該第１特定遊技状態よりも遊技者にとっての有利度合いが低い第２特定遊技状態（例えば１５Ｒ非確変大当りや２Ｒ確変大当り）と、を少なくとも含み、前記可変表示実行手段は、前記共通演出状態において前記擬似連可変表示パターンに基づく可変表示の表示結果が導出表示された後前記第２特定遊技状態となる場合、当該擬似連可変表示パターンに基づく可変表示において、前記高確率状態であっても前記特定の識別情報以外の識別情報（例えば左仮停止図柄と中仮停止図柄とが偶数である擬似連チャンス目（ＧＣ２、ＧＣ４、ＧＣ６、ＧＣ８））を仮停止表示させる（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１が図３１（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従って擬似連時仮停止図柄決定テーブルを選択し、仮停止図柄を決定する）ようにしてもよい。このような構成によれば、第２特定遊技状態となる場合には、特定の識別情報で仮停止表示させないようにすることで、遊技者に高確率状態時に第２特定遊技状態となったと感じさせて遊技の興趣が減退することを防止できる。

【００１０】
また、前記可変表示手段は、始動領域のうち第１始動領域（例えば第１始動入賞口１３）を遊技媒体（例えば遊技球）が通過したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の第１識別情報（例えば第１特図）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第１可変表示手段（例えば第１特別図柄表示器８ａ）と、前記始動領域のうち第２始動領域（例えば第２始動入賞口１４）を遊技媒体が通過したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の第２識別情報（例えば第２特図）の可変表示を行い表示結果を導出表示する第２可変表示手段（例えば第２特別図柄表示器８ｂ）と、を含み、前記第１可変表示手段の前記第１識別情報の表示結果、または前記第２可変表示手段の前記第２識別情報の表示結果が予め定められた所定表示結果（例えば小当り図柄）となったときに、所定の小当り遊技状態に制御する小当り遊技状態制御手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ１１８～Ｓ１２０の処理を実行する部分）をさらに備え、前記事前決定手段は、前記第１始動領域を遊技媒体が通過したこと、または前記第２始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記小当り遊技状態に制御するか否かを、前記第１識別情報または前記第２識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する小当り決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ２３９、Ｓ２４５の処理を実行する部分）を含み、前記小当り決定手段は、前記第１始動領域を遊技媒体が通過した場合と、前記第２始動領域を遊技媒体が通過した場合とで、異なる割合で前記小当り遊技状態に制御する旨の決定をし（例えば、「小当り」に決定される割合の異なる第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａまたは第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂを用いて決定を行い）、前記可変表示パターン決定手段は、前記可変表示パターンの態様に基づいて分類された複数種類の可変表示パターン種別のうち、いずれの可変表示パターン種別にするかを決定する第１段階パターン決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳ２６２、Ｓ２６４、Ｓ２７０～Ｓ２７３の処理を実行する部分）と、前記第１段階パターン決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から、前記可変表示パターンを決定する第２段階パターン決定手段（例えばＣＰＵ５６がステップＳＳ２７４～Ｓ２７３６の処理を実行する部分）と、を含むようにしてもよい。このような構成によれば、いずれの可変表示手段にて可変表示が実行されるかによって遊技に変化を持たせることができ、また、可変表示パターン種別や可変表示パターンの変更、追加時の乱数振分け設定が容易になり、可変表示パターンに対応した演出の出現率を設定する際の制限を緩和することができる。

【００１１】
また、前記特定遊技状態として、遊技者にとって有利なラウンド遊技を第１の回数実行しその後前記高確率状態に制御する第１特定遊技状態（例えば１５Ｒ確変大当り）と、前記ラウンド遊技を前記第１の回数より少ない第２の回数実行しその後前記高確率状態に制御する第２特定遊技状態（例えば２Ｒ確変大当り）と、を少なくとも含み、前記可変表示実行手段は、前記共通演出状態において前記擬似連可変表示パターンに基づく可変表示の表示結果が導出表示された後前記第２特定遊技状態となる場合、当該擬似連可変表示パタ

ーンに基づく可変表示において、前記高確率状態であっても前記特定の識別情報以外の識別情報（例えば左仮停止図柄と中仮停止図柄とが偶数である擬似連チャンス目（ＧＣ２、ＧＣ４、ＧＣ６、ＧＣ８））を仮停止表示させる（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１が図３１（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従って擬似連時仮停止図柄決定テーブルを選択し、仮停止図柄を決定する）ようにしてもよい。このような構成によれば、第２特定遊技状態となる場合には、特定の識別情報で仮停止表示させないようにすることで、遊技者に高確率状態時に第２特定遊技状態となったと感じさせて遊技の興趣が減退することを防止できる。

【００１２】

また、前記特定遊技状態として、遊技者にとって有利なラウンド遊技を前記第１の回数実行しその後前記通常確率状態に制御する第３特定遊技状態（例えば１５Ｒ非確変大当り）をさらに含み、前記可変表示実行手段は、前記共通演出状態において前記擬似連可変表示パターンに基づく可変表示の表示結果が導出表示された後前記第３特定遊技状態となる場合、当該擬似連可変表示パターンに基づく可変表示において、前記高確率状態であっても前記特定の識別情報以外の識別情報（例えば左仮停止図柄と中仮停止図柄とが偶数である擬似連チャンス目（ＧＣ２、ＧＣ４、ＧＣ６、ＧＣ８））を仮停止表示させる（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１が図３１（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従って擬似連時仮停止図柄決定テーブルを選択し、仮停止図柄を決定する）ようにしてもよい。このような構成によれば、第３特定遊技状態となる場合には、特定の識別情報で仮停止表示させないようにすることで、遊技者に高確率状態時に第３特定遊技状態となった（通常確率状態になった）と感じさせて遊技の興趣が減退することを防止できる。

【００１３】

また、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御しない旨の決定がなされたときに、前記識別情報の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（例えばＣＰＵ５６がＳ２６５～Ｓ２６８の処理を実行する部分）をさらに備え、前記可変表示実行手段は、前記共通演出状態において前記擬似連可変表示パターンに基づく可変表示を実行する際に、前記高確率状態であって可変表示状態を前記リーチ状態としない場合に、前記リーチ状態とする場合よりも、高い割合で前記特定の識別情報を仮停止表示させる（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１が図３１（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従って擬似連時仮停止図柄決定テーブルを選択し、仮停止図柄を決定する）ようにしてもよい。このような構成によれば、擬似連変動が行われたにもかかわらずリーチ無しハズレとなった場合でも、特定の識別情報が仮停止された場合には高確率状態である期待感を与えることができるので、遊技の興趣が向上する。

【００１４】

また、前記可変表示実行手段は、前記共通演出状態においてのみ前記擬似連可変表示パターンに基づく可変表示を実行する際に、前記特定の識別情報を仮停止表示させる割合を異ならせる制御を実行する（例えば演出制御用ＣＰＵ１０１は、モードＪ、モードＫにおいては図３１（Ｆ）に示すテーブル選択設定に従って均等に擬似連時仮停止図柄決定テーブルを選択し、仮停止図柄を決定する）ようにしてもよい。このような構成によれば、擬似連変動の仮停止表示される識別情報による高確率状態であることを示唆は、共通演出状態のみに実行されるので、遊技者の混乱を防止することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１５】

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、遊技機用枠（台枠）２と、遊技機用枠２により支持固定されて遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）６とから、構成されている。遊技盤６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７が形成されている。この遊技領域７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。

【００１６】
遊技機用枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３が設けられ、打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４や、打球を発射するために遊技者が操作する打球操作ハンドル（操作ノブ）５が設けられている。遊技盤６は、遊技機用枠２の背面にて着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。
【００１７】
遊技盤６の所定位置（図１に示す例では、遊技領域７の下部左側）には、第１特別図柄表示器８ａが設けられ、遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域７の下部右側）には、第２特別図柄表示器８ｂが設けられている。第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示器８ａ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特別図柄表示器８ｂにより可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。
【００１８】
第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂはともに、例えば方形状に形成されている。なお、第１特図の種類と第２特図の種類は同じ（例えば、ともに「０」～「９」を示す数字、及び、「－」を示す記号）であってもよいし、種類が異なっていてもよい。また、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂはそれぞれ、例えば「００」～「９９」を示す数字（あるいは、２桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。
【００１９】
遊技領域７の中央付近には、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成された演出表示装置９が設けられている。演出表示装置９の表示画面には、第１特図または第２特図の可変表示に同期した飾り図柄の可変表示を行う飾り図柄表示領域がある。すなわち、演出表示装置９は、飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。飾り図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の３つの装飾用（演出用）の識別情報となる飾り図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアのうちには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒがある。各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの位置は、演出表示装置９の表示画面において固定的でなくてもよい。また、各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒとなる表示領域として、３つ領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。演出表示装置９における表示動作は、図５などに示す演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００によって制御される。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第１特別図柄表示器８ａで第１特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置９で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示器８ｂで第２特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。なお、飾り図柄を可変表示する図柄表示エリアの個数は、３つに限定されるものではなく、例えば２つ、あるいは、４つ、あるいは、９つといった、演出表示装置９の表示画面上に複数配置されたものであればよい。

【００２０】
演出表示装置９の周囲の飾り部において、右側には、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃが設けられている。上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃは、例えば再変動演出（１回の変動期間中におけるそれぞれの再変動期間（初回変動の期間も含む）において関連する表示演出が実行されるような演出）といった所定の演出動作が実行されるときに点滅する。また、左側には、可動部材７８が設けられている。可動部材７８は、モータ８６の回転軸に取り付けられ、モータ８６が回転すると移動するものであり、例えば再変動演出などが実行されるときに動作する。なお、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃの近傍には、各ＬＥＤの取付部分を振動させる振動モータ（図示せず）が設けられている。上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃの点灯動作や、可動部材７８の移動動作は、特別図柄の可変表示結果が「大当り」となる可能性があることや、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる可能性があることを予告する予告演出などが実行されるときに動作してもよい。

【００２１】
演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口（第１始動口）１３を形成する普通入賞球装置が設けられている。普通入賞球装置は、例えば所定の玉受部材から構成され、第１始動入賞口１３を常に一定の開放状態に保っている。第１始動入賞口１３に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第１始動口スイッチ１３ａによって検出される。

【００２２】
普通入賞球装置の下方には、第２始動入賞口（第２始動口）１４を形成する普通可変入賞球装置１５が設けられている。普通可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６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）を備えている。一例として、普通可変入賞球装置１５では、ソレノイド１６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１４に進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置１５では、ソレノイド１６がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口１４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１５は、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口１４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１５は、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口１４を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口１４には遊技球が進入しないように構成してもよい。第２始動入賞口１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。

【００２３】
第１始動口スイッチ１３ａ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る。また、このとき第１始動入賞口１３に進入した有効始動入賞球数としての第１保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、第１特別図柄表示器８ａ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（「第１実行条件」ともいう）が成立する。第２始動口スイッチ１４ａ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る。なお、第１始動口スイッチ１３ａ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１４ａ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。また、このとき第２始動入賞口１４に進入した有効始動入賞球数としての第２保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、第２特別図柄表示器８ｂ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（「第２実行条件」ともいう）が成立する。

【００２４】
ここで、第１始動条件や第２始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが

実行中であることや、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、可変表示の保留が発生する。例えば、第１始動条件が成立したときに、その第１始動条件の成立に基づく第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立しなければ、第１保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第２始動条件が成立したときに、その第２始動条件の成立に基づく第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立しなければ、第２保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第１特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第１保留記憶数が１減算（デクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第２保留記憶数が１減算（デクリメント）される。なお、この実施の形態では、第１保留記憶数と第２保留記憶数との加算値を、合計保留記憶数という。

【００２５】

普通可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は、ソレノイド２１によって開閉駆動される開閉板を備え、その開閉板によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置２０では、ソレノイド２１がオフ状態であるときに開閉板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２０では、ソレノイド２１がオン状態であるときに開閉板が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置２０に形成された大入賞口に進入した遊技球は、カウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００２６】

第１特別図柄表示器８ａの近傍には、飾り図柄とは異なる装飾用（演出用）の識別情報となる第１付属図柄の可変表示を行う第１付属図柄表示器９ａが設けられている。第２特別図柄表示器８ｂの近傍には、飾り図柄とは異なる装飾用（演出用）の識別情報となる第２付属図柄の可変表示を行う第２付属図柄表示器９ｂが設けられている。例えば、第１付属図柄表示器９ａと第２付属図柄表示器９ｂはそれぞれ、２つのＬＥＤで構成されていればよい。第１付属図柄表示器９ａでは、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図の可変表示中に、第１付属図柄の可変表示が行われる。第２付属図柄表示器９ｂでは、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図の可変表示中に、第２付属図柄の可変表示が行われる。第１付属図柄表示器９ａと第２付属図柄表示器９ｂにおける表示動作は、図５などに示す演出制御基板８０に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ１００によって制御される。

【００２７】

遊技盤６の所定位置（図１に示す例では、遊技領域７の右側方）には、普通図柄表示器１０が設けられている。普通図柄表示器１０は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。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。例えば、普通図柄表示器１０は、「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又はＬＥＤ）を交互に点灯させることにより、普通図柄の可変表示を行うものであればよい。あるいは、普通図柄表示器１０は、第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成され、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示してもよい。あるいは、普通図柄表示器１０は、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又はＬＥＤ）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示してもよい。

【００２８】

第１付属図柄表示器９ａの側方には、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことなどに基づいて更新される第１保留記憶数を特定可能に表示する第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第２付属図柄表示器９ｂの側方には、第２始動入賞口１４に遊

技球が入賞したことなどに基づいて更新される第２保留記憶数を特定可能に表示する第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。例えば、第１特別図柄保留記憶数表示器１８ａと第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂはそれぞれ、４つの装飾ランプ（又はＬＥＤ）から構成される表示器であればよい。第１特別図柄保留記憶数表示器１８ａでは、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞して第１始動条件が成立する毎に、点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１増加させる一方で、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図の可変表示が開始される毎に、点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１減少させる。また、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂでは、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞して第２始動条件が成立する毎に、点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１増加させる一方で、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図の可変表示が開始される毎に、点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１減少させる。

【００２９】

演出表示装置９の表示画面には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との加算値である合計保留記憶数を特定可能に表示する合計保留記憶表示部１８ｃが設けられている。この合計保留記憶表示部１８ｃにて合計保留記憶数が特定可能に表示されることにより、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数（合計数）を把握しやすくすることができる。なお、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ及び第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられていれば、合計保留記憶表示部１８ｃは、設けられていなくてもよい。

【００３０】

普通図柄表示器１０の上部には、普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。例えば、普通図柄保留記憶表示器４１は、４つの装飾ランプ（又はＬＥＤ）から構成される表示器であり、ゲート３２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。ここで、ゲート３２を通過した遊技球がゲートスイッチ３２ａによって検出されたときには、普図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）未満であれば、普通図柄表示器１０による普図ゲームを実行するための普図始動条件が成立する。そして、普図始動条件が成立したものの、先に開始された普図ゲームが実行中であることなどにより、普図ゲームを開始するための普図開始条件が成立しないときには、普図ゲームの保留が発生する。このときには、普図保留記憶数が１加算（インクリメント）され、普通図柄保留記憶表示器４１にて点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１増加させる。その一方で、普通図柄表示器１０による普通図柄の可変表示が開始される毎に、普図保留記憶数が１減算（デクリメント）され、普通図柄保留記憶表示器４１にて点灯するランプ（又はＬＥＤ）の数を１減少させる。

【００３１】

遊技盤６における遊技領域７内の表面には、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。遊技盤６における遊技領域７内の所定位置には、一般入賞口となる入賞口２９、３０、３３、３９が設けられている。例えば、各入賞口２９、３０、３３、３９は、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ものであればよい。入賞口２９、３０、３３、３９に入賞した遊技球はそれぞれ、各入賞口に対応して設けられた入賞口スイッチ２９ａ、３０ａ、３３ａ、３９ａによって検出される。このときには、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００３２】

遊技盤６における遊技領域７の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾ＬＥＤ２５が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口２６が設けられている。また、遊技領域７の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する２つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００３３】

打球供給皿３の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ユニット３８が設置されている。例えば、操作ユニット３８は、押下可能なジョグボタン、及び、回動可能なジョグダイアルといった、複数の操作部を含んで構成され

ていればよい。なお、操作ユニット３８は、押下操作や回動操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ユニット３８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、操作ユニット３８は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ユニット３８に対してなされた遊技者の操作行為は、操作検出スイッチ３８ａによって検出される。操作検出スイッチ３８ａは、操作ユニット３８に含まれる複数の操作部に対する遊技者の操作態様を特定可能に検出するために、複数の検出器を含んで構成されていればよい。

【００３４】

パチンコ遊技機１には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。

【００３５】

遊技領域７に入った遊技球がゲート３２を通過してゲートスイッチ３２ａにより検出されると、普通図柄表示器１０による普通図柄の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって普図ゲームにおける可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。これに対して、普通図柄表示器１０における可変表示の終了時に上側のランプが点灯すれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄表示器１０における普通図柄の可変表示結果が「普図当り」である場合には、普通可変入賞球装置１５における可動翼片が所定回数、所定時間だけ傾動制御され、第２始動入賞口１４が拡大開放状態になる。すなわち、普通可変入賞球装置１５は、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」である場合に、第２始動入賞口１４を遊技者にとって不利な通常開放状態から有利な拡大開放状態に変化させる。

【００３６】

遊技領域７に入った遊技球が第１始動入賞口１３に入賞して第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特図の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特図の可変表示（変動）が開始されるとともに、第１付属図柄表示器９ａにおいて第１付属図柄の可変表示が開始され、演出表示装置９において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第１特図、第１付属図柄及び飾り図柄の可変表示は、第１始動入賞口１３への入賞に基づいて実行される。第１特図の可変表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１加算することにより、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。

【００３７】

遊技領域７に入った遊技球が第２始動入賞口１４に入賞して第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、第２特図の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特図の可変表示（変動）が開始されるとともに、第２付属図柄表示器９ｂにおいて第２付属図柄の可変表示が開始され、演出表示装置９において飾り図柄の可変表示が開始される。すなわち、第２特図、第２付属図柄及び飾り図柄の可変表示は、第２始動入賞口１４への入賞に基づいて実行される。第２特図の可変表示を開始できる状態でなければ、第２保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶数を１加算することにより、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。

【００３８】

演出表示装置９の合計保留記憶表示部１８ｃには、第１始動条件や第２始動条件が先に

成立した特図ゲームなどの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。一例として、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。なお、合計保留記憶表示部１８ｃは、表示色の変更により合計保留記憶数を特定可能に表示するものに限定されず、所定キャラクタの表示個数や数字の表示などにより、合計保留記憶数を特定可能に表示するものであってもよい。

【００３９】

第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が停止表示（導出表示）される。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄）が停止表示されれば、所定表示結果としての「小当り」となり、大当り図柄や小当り図柄以外の特別図柄が停止表示されれば「ハズレ」となる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。また、特図ゲームでの可変表示結果が「小当り」になった後には、大当り遊技状態とは異なる小当り遊技状態に制御される。この実施の形態におけるパチンコ遊技機１では、一例として、「１」、「３」、「５」、「７」を示す数字を大当り図柄とし、「２」を示す数字を小当り図柄とし、「－」を示す記号をハズレ図柄としている。なお、第１特別図柄表示器８ａによる特図ゲームにおける大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄や小当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

【００４０】

この実施の形態では、大当り図柄となる「１」、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」、「７」の数字を示す特別図柄を１５ラウンド大当り図柄とし、「１」、「５」の数字を示す特別図柄を２ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として１５ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第１特定遊技状態としての大当り遊技状態（１５ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置２０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２０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６の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって不利な第２状態である閉鎖状態に変化させて、１回のラウンドを終了させる。１５ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第１回数（例えば「１５」）となる。ラウンドの実行回数が「１５」となる１５ラウンド大当り状態における遊技は、１５回開放遊技とも称される。

【００４１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として２ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第２特定遊技状態としての大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる期間（開

閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、１５ラウンド大当り状態における第１期間よりも短い第２期間（例えば０．５秒間）となる。また、２ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、１５ラウンド大当り状態における第１回数よりも少ない第２回数（例えば「２」）となる。なお、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第２期間となることと、ラウンドの実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよく、それ以外の制御は１５ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「２」となる２ラウンド大当り状態における遊技は、２回開放遊技とも称される。なお、２ラウンド大当り状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置２０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。

【００４２】

１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当り状態が終了した後には、特別遊技状態の１つとして、通常状態（「低確低ベース状態」ともいう）に比べて特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮される時短状態（「低確高ベース状態」ともいう）に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や時短状態等の特別遊技状態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ラウンド大当り状態が終了した後には、時短状態とはならずに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ラウンド大当り図柄は、１５Ｒ非確変大当り図柄（１５Ｒ通常特図ともいう）と称される。

【００４３】

１５ラウンド大当り図柄となる「３」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「７」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく１５ラウンド大当り状態が終了した後には、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別図柄や飾り図柄の可変表示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）が行われる高確率遊技状態としての第１確変状態（「高確高ベース状態」ともいう）に制御される。第１確変状態などのような高確率遊技状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。この実施の形態では、このような高確率遊技状態が、特図ゲームの実行回数にかかわりなく、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続する。これに対して、高確率遊技状態となった後に、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、高確率遊技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、所定の割合で高確率遊技状態が終了することがあるようにしてもよい。あるいは、第１確変状態となった後に、可変表示結果が「大当り」となることなく所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されたときには、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を通常状態と同様の可変表示時間に戻す一方で、確変制御は継続して行われるようにしてもよい。こうした「７」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に高確率遊技状態に制御される１５ラウン

ド大当り図柄は、１５Ｒ確変大当り図柄（１５Ｒ確変特図ともいう）と称される。
【００４４】
２ラウンド大当り図柄となる「１」、「５」の数字を示す特別図柄のうち、「１」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく２ラウンド大当り状態が終了した後には、通常状態に制御される。こうした「１」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に通常状態に制御される２ラウンド大当り図柄は、２Ｒ非確変大当り図柄（２Ｒ通常特図ともいう）と称される。
【００４５】
２ラウンド大当り図柄となる「１」、「５」の数字を示す特別図柄のうち、「５」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく２ラウンド大当り状態が終了した後には、時短状態や第１確変状態とは異なる特別遊技状態として、例えば特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は通常状態と同様である一方で、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる高確率遊技状態としての第２確変状態（「高確低ベース状態」ともいう）に制御される。こうした「５」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に高確率遊技状態に制御される２ラウンド大当り図柄は、２Ｒ確変大当り図柄（２Ｒ確変特図ともいう）と称される。
【００４６】
小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示された後には、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、２ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞球装置２０を遊技者にとって有利な第１状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置２０が備える開閉板により大入賞口を第２期間にわたり開放状態とする動作が、第２回数に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、２ラウンド大当り状態と同様に、大入賞口を開放状態とする期間が第２期間となることと、大入賞口を開放状態とする動作の実行回数が第２回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。可変入賞動作により大入賞口を開放状態とする回数が「２」である小当り遊技状態における遊技は、２ラウンド大当り状態における遊技と同様に、２回開放遊技とも称される。なお、２ラウンド大当り状態における各ラウンドで特別可変入賞球装置２０とは別個に設けられた入賞球装置を第１状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、２ラウンド大当り状態と同様の態様で、その入賞球装置を第１状態に変化させるようにすればよい。
【００４７】
第１確変状態や時短状態では、普通図柄表示器１０による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置１５における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第２始動入賞口１４に遊技球が進入しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、第１確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、第１確変状態や時短状態において第２始動入賞口１４に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口１４は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状

態となる頻度が高められる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機１における遊技状態が第１確変状態と時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。

【００４８】

この実施の形態では、第２確変状態にて、普図変動時間や傾動制御時間を、通常状態のときとは異なる決定割合で決定する制御が行われる。こうして、複数回の普図ゲームにおける平均的な普図変動時間や傾動制御時間などから、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかを、ある程度まで認識することができる。なお、第２確変状態では、普図変動時間や傾動制御時間を、通常状態のときとは別個の時間に決定する制御を行うようにしてもよい。この場合には、決定割合のみを異ならせる場合よりも確実に、普図変動時間や傾動制御時間から、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかを認識することができる。

【００４９】

第１付属図柄表示器９ａや第２付属図柄表示器９ｂによる付属図柄の可変表示は、２つのＬＥＤが所定時間（例えば０．５秒）毎に交互に点灯する状態を継続することによって実現されるものであればよい。ここで、第１付属図柄表示器９ａによる第１付属図柄の可変表示は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図の可変表示と同期している。また、第２付属図柄表示器９ｂによる第２付属図柄の可変表示は、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図の可変表示と同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであり、可変表示の期間が同じであることをいう。第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄や小当り図柄が停止表示されるときには、第１付属図柄表示器９ａにおいて可変表示結果が「大当り」又は「小当り」であることを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄や小当り図柄が停止表示されるときには、第２付属図柄表示器９ｂにおいて可変表示結果が「大当り」又は「小当り」であることを想起させる側のＬＥＤが点灯されたままになる。

【００５０】

付属図柄において可変表示結果が「大当り」又は「小当り」であることを想起させる表示結果の一例としては、上側のＬＥＤが点灯されるものであればよい。その一方で、可変表示結果が「ハズレ」であることを想起させる付属図柄の表示結果としては、下側のＬＥＤが点灯されるものであればよい。なお、付属図柄において、可変表示結果が「大当り」であることを想起させる表示結果と、可変表示結果が「小当り」であることを想起させる表示結果とを、互いに異ならせるようにしてもよい。一例として、上側のＬＥＤが点灯される場合に可変表示結果が「大当り」であることを想起させる一方で、上側及び下側のＬＥＤがともに点灯される場合に可変表示結果が「小当り」であることを想起させるようにしてもよい。また、第１付属図柄表示器９ａおよび第２付属図柄表示器９ｂの機能を、演出表示装置９で実現するようにしてもよい。すなわち、第１付属図柄及び第２付属図柄が、演出表示装置９の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

【００５１】

第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、演出表示装置９に設けられた「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【００５２】

「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて可変表示される飾り図柄には、例えば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「Ａ」～「Ｈ」、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動

物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした８種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当り組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「１」～「８」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は８種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば７種類や９種類など）。

【００５３】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「８」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「１」）である飾り図柄が表示される。あるいは、図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の図柄表示エリア９Ｌなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。なお、スクロール表示が行われる方向は、上方から下方へと向かうものに限定されず、例えば右側から左側へ、あるいは、左側から右側へと向かう横方向のものや、下方から上方へと向かうものであってもよい。

【００５４】

飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、演出表示装置９の表示画面にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「７」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの図柄表示エリア（例えば「中」の図柄表示エリア９Ｃ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」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部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。

【００５５】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、演出表示装置９の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行されることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、演出表示装置９の表示画面における表示動作のみならず、スピーカ２７による音声出力動作や、枠ＬＥＤ２８の点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」ともいう）が異なる。

【００５６】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されるこ

とがある。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出が実行可能であり、主基板３１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。この実施の形態における可変表示演出は、対応する演出動作が実行されるか否か応じて特図変動時間が変化するものであればよい。例えば、可変表示演出が実行される場合には、可変表示演出が実行されない場合に比べて、特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が長くなるものであればよい。

【００５７】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第１開始条件と第２開始条件のいずれか一方が１回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させて再可変表示を行う演出表示を、所定回（例えば最大３回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて所定の有効ライン上に揃って、図２（Ａ）に示すような擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８といった、予め定められた複数種類の非特定表示結果となる飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。ここで、有効ラインは、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の３つの図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒを設けた場合の横１列の１つの有効ラインであってもよいし、３×３の図柄表示エリアを設けた場合の横３列及び斜め２列の計５つの有効ラインがあってもよい。ここで、図２（Ａ）などに示す「左図柄」は「左」の図柄表示エリア９Ｌに表示（停止表示または仮停止表示）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア９Ｃに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア９Ｒに表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しないことを遊技者が認識できればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【００５８】

「擬似連」の可変表示演出では、擬似連変動（再変動）の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる可能性が高くなるように設定されていればよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかが仮停止表示されることにより、「擬似連」の可変表示演出が行われることを認識でき、擬似連変動の回数が多くなるに従って、可変表示結果が「大当り」となる期待感が高められる。この実施の形態では、「擬似連」の可変表示演出において、擬似連変動（再変動）が１回～３回行われることにより、第１開始条件あるいは第２開始条件が１回成立したことに基づき、飾り図柄の可変表示があたかも２回～４回続けて開始されたかのように見せることができる。「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動（再変動）が１回又は複数回実行されることによる変動表示（初回変動を含む）の実行回数は、擬似連の合計変動回数ともいう。

【００５９】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃのうち点灯されるものが１つずつ増えていき、３つのＬＥＤが全て点灯された後には３つのＬＥＤが点滅されるように制御されてもよい。なお、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかが仮停止表示される期間（仮停止期間）では、ＬＥＤ（上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ、下演出ＬＥＤ８５ｃ）は全て消灯状態であってもよい。また、再変動（初回変動も含む）の期間中に、ＬＥＤは表示色が変わるように制御されてもよいし、点灯されるものが１つずつ増えていくように制御されるのではなく上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃのうちで点灯するものが変わるように制御されるようにしてもよい。他の

一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、可動部材７８が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、演出表示装置９において特定のキャラクタ画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、ＬＥＤの点灯又は点滅、可動部材７８の動作、キャラクタ画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。１種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当り」となる可能性や、大当り種別が「１５Ｒ確変」となる可能性が高まるようにしてもよい。

【００６０】

再変動演出として実行される演出動作は、例えばスピーカ２７からの音声出力や、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ２７による音声や効果音の出力の違い、演出対象物（例えば可動部材７８）の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、演出表示装置９においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる飾り図柄の仮停止時などに、例えばスピーカ２７からの音声出力や、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった他の発光体の点灯動作といった、任意の演出動作によりチャンス目が仮停止表示されたことを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【００６１】

「擬似連」の可変表示演出とは異なる可変表示演出として、「滑り」の可変表示演出が実行されることがある。「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒ、あるいは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部など）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図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」または「２」）の図柄表示エリア（例えば「左」の図柄表示エリア９Ｌと「右」の図柄表示エリア９Ｒのいずれか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。一例として、「滑り」の可変表示演出では、図２（Ａ）に示すような擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかといった、非特定表示結果となる飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。その後、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの一部にて仮停止表示された飾り図柄を再び変動させることで、最終停止図柄となる確定飾り図柄が導出表示される。このように、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかといった所定の非特定表示結果となる飾り図柄の組合せが仮停止表示された後に一部の飾り図柄を再び変動させる「滑り」の可変表示演出は、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出ともいう。なお、「滑り」の可変表示演出は、最終停止図柄を導出表示するものに限定されず、例えば「滑り」の可変表示演出を実行した後に擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかとなる飾り図柄が仮停止表示されて、続けて「擬似連」の可変表示演出が実行されるようにしてもよい。

【００６２】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる

可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「キャラクタ表示」や「ステップアップ動作」、「ジョグ操作予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【００６３】

「キャラクタ表示」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば演出表示装置９の表示画面にて、所定位置に予め用意されたキャラクタ画像を表示させる演出表示が行われる。

【００６４】

「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば演出表示装置９の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか１つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば可動部材７８を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、可動部材７８が１種類の動作態様で演出動作を行った後、２段階目の演出動作に切り換えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることがあるようにしてもよい。

【００６５】

このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、１回の始動入賞（第１始動入賞口１３又は第２始動入賞口１４に１個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多くなるに従い信頼度（可変表示結果が「大当り」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「１５Ｒ確変大当り」や「２Ｒ確変大当り」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「１５Ｒ通常大当り」から「１５Ｒ確変大当り」へと昇格することのうち、少なくともいずれか１つを予告するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第２ステップまで行くと「リーチ確定」、第３ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第４ステップまで行くと「大当り確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、１つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【００６６】

「ジョグ操作予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ユニット３８が操作されたことに応じて、例えば演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ２７から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「ジョグ操作予告」の予告演出では、飾り図柄の可

変表示中に、操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。操作促進演出は、例えば演出表示装置９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、遊技者による所定の操作態様での操作ユニット３８の操作を促す演出動作であればよい。

【００６７】

遊技者による操作ユニット３８の操作を促す演出動作としては、演出表示装置９に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ２７から所定の音声を出力させるもの、装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８を所定の点灯パターンで点灯又は点滅させるもの、操作ユニット３８に内蔵されたＬＥＤ等の発光体を点灯又は点滅させるもの、可動部材７８のように遊技領域７の内部又は外部に設けられた演出用役物が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせたものであってもよい。こうした操作促進演出が行われるときには、遊技者による操作ユニット３８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ユニット３８の操作が操作促進演出で提示された操作態様であることを操作検出スイッチ３８ａによって検出すると、その操作が検出されたタイミングにて、操作促進演出の実行を停止するとともに、例えば予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれかの演出画像を演出表示装置９に表示させることや、予め用意された複数種類の音声パターンのうちいずれかの音声パターンに対応する効果音をスピーカ２７から出力させることといった、各種の演出動作が実行される。

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち１５Ｒ非確変大当り図柄である「３」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、所定の通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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。ここで、有効ラインは、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の３つの図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒを設けた場合の横１列の１つの有効ラインであってもよいし、３×３の図柄表示エリアを設けた場合の横３列及び斜め２列の計５つの有効ラインがあってもよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が１５Ｒ非確変大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「１５Ｒ非確変」（「１５Ｒ通常」ともいう）

の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「１５Ｒ非確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り遊技状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態に制御されることになる。

【００７１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち１５Ｒ確変大当り図柄である「７」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当り種別が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後、もしくは、大当り種別が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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。ここで、有効ラインは、上述したように横１列の１つの有効ラインであってもよいし、横３列及び斜め２列の計５つの有効ラインがあってもよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が１５Ｒ確変大当り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「１５Ｒ確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。

【００７２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として１５Ｒ確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。このように、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合でも、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示されるときは、「１５Ｒ確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「１５Ｒ確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５ラウンド大当り状態に制御され、その１５ラウンド大当り状態が終了すると、第１確変状態に制御されることになる。

【００７３】

確定飾り図柄が通常大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されてもよい。再抽選演出では、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの有効ライン上に通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。

【００７４】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、１５ラウンド大当り状態が終了するまでの期間にて、第１確変状態等の高確率遊技状態に制御するか否かの報知演出となる大当り中昇格演出が実行されてもよい。ここで、大当り中昇格演出が実行され

るタイミングは、可変表示結果（最終停止図柄）が停止表示されてから、１５ラウンド大当り状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、１５ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、１５ラウンド大当り状態の終了後における最初の特別図柄や飾り図柄の変動中に、大当り中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。１５ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【００７５】

大当り中昇格演出には、確定飾り図柄が通常大当り組合せであるにもかかわらず遊技状態が高確率遊技状態となる昇格がある旨を報知する大当り中昇格成功演出と、高確率遊技状態となる昇格がない旨を報知する大当り中昇格失敗演出とがある。例えば、大当り中昇格演出では、演出表示装置９の表示画面にて飾り図柄を可変表示させて通常図柄と確変図柄のいずれかを演出表示結果として停止表示させること、あるいは、飾り図柄の可変表示とは異なる演出画像の表示を行うことなどにより、高確率遊技状態となる昇格の有無を、遊技者が認識できるように報知すればよい。「１５Ｒ非確変」の大当り種別に基づく１５ラウンド大当り状態などにて大当り中昇格演出が実行されるときには、大当り中昇格失敗演出が行われる。これに対して、「１５Ｒ確変」の大当り種別に基づく１５ラウンド大当り状態などにて大当り中昇格演出が実行されるときには、大当り中昇格成功演出が行われればよい。

【００７６】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄となる「１」や「５」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合、また、小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、あるいは、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、例えば図２（Ｂ）に示すような２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４として予め定められた複数種類の確定飾り図柄の組合せのいずれかが停止表示される。特図ゲームにおける確定特別図柄が２Ｒ非確変大当り図柄である「１」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「２Ｒ非確変」（「突然通常大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。特図ゲームにおける特別図柄が２Ｒ確変大当り図柄である「５」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「２Ｒ確変」（「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。

【００７７】

なお、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄や小当り図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。また、特図ゲームにおける確定特別図柄として、２ラウンド大当り図柄や小当り図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４とは異なる所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【００７８】

こうして「２Ｒ非確変」や「２Ｒ確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２ラウンド大当り状態に制御され、その２ラウンド大当り状態が終了すると、「２Ｒ非確変」であれば通常状態に制御される一方、「２Ｒ確変」であれば第２

確変状態に制御されることになる。可変表示結果が「小当り」となった後には、小当り遊技状態に制御されて可変入賞動作が行われた後、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態が継続する。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームに対応して、特別遊技状態を終了する旨の判定がなされた場合には、小当り遊技状態の終了後に通常状態へと制御される。なお、「２Ｒ非確変」や「２Ｒ確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、２ラウンド大当り状態に制御され、その２ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態に制御されるようにしてもよい。この時短状態も所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにすればよい。また、このように２ラウンド大当り状態の終了後に時短状態に制御するのは、現在が高ベース状態（時短状態または第１確変状態）である場合のみにしてもよい。上述のように、２ラウンド大当り状態と同様の可変入賞動作が実行される小当り遊技状態終了後には、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態が継続する。一方、２ラウンド大当り状態終了後に、大当り種別が「２Ｒ非確変」であれば通常状態に制御される一方、大当り種別が「２Ｒ確変」であれば第２確変状態に制御されるようにした場合、現在が高ベース状態（時短状態または第１確変状態）であった場合低ベース状態に移行してしまうこととなり、可変表示結果が「小当り」であることを判別できてしまう。高ベース状態において、２ラウンド大当り状態終了後に高ベース状態に制御することで、高ベース状態をキープすることができるようになるので、そのような自体を防止することができる。

【００７９】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」及び「２Ｒ確変」のいずれかとなる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に２回開放前演出を実行することがある。２回開放前演出では、２ラウンド大当り状態や小当り遊技状態に制御されることに対応して予め定められた演出動作が行われる。また、２回開放前演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、２ラウンド大当り状態や小当り遊技状態となる期間の一部又は全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作を含んでいてもよい。２回開放前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、２回開放前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。

【００８０】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機１は、演出表示装置９などにおける演出態様が異なる複数の演出モードを備えている。図３は、演出モードの移行例を説明するための図である。この実施の形態では、図３に示すように、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＪ、モードＫ、モードＮという、６つの演出モードが設けられている。これらの演出モードは、大当り遊技状態又は小当り遊技状態が終了したときや、飾り図柄の可変表示が開始されるときなどに、現在の演出モードや大当り種別等に応じて切り替わる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の演出モードが設けられてもよい。

【００８１】

図３に示す例では、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」である場合には、大当り遊技状態（１５ラウンド大当り状態）の終了後にモードＫの演出モードとなる。すなわち、モードＫの演出モード中は第１確変状態である。モードＫの演出モードでは、例えば「確変中」といった高確率遊技状態であることを報知する演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させること、及び／又は、演出表示装置９の表示画面における背景画像や飾り図柄の表示態様を他の演出モードにおける表示態様とは異なるものとすることなどにより、高確率遊技状態であることを遊技者が認識できるようにしてもよい。モードＫは、複数回の可変表示に亘って同じ背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される特定演出モード（例えばバトルモード）であってもよい。より具体的には、可変表示結果が「大当り」となるときに味方キャラクタが敵キャラクタと戦うバトル演出を行い、大当り種別が「１５Ｒ確変」であるときには、味方キャラクタが敵キャラクタに勝つ演出を行ってバトルモードを継続させ、その他の大当り種別であるときには、味方

キャラクタが敵キャラクタに負ける演出を行ってバトルモードを終了させるようにしてもよい。このようなバトルモードにおいては、可変表示結果が「大当り」または「小当り」となるときのみ飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となるようにしてもよい。さらに、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となったときの、飾り図柄の組合せがいずれであるかによって、「１５Ｒ確変」となる割合が異なるようにしてもよい。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には、大当り遊技状態（１５ラウンド大当り状態）の終了後にモードＪの演出モードとなる。そして、モードＪの演出モードであるときに可変表示結果が「大当り」とならずに時短状態が終了すれば、モードＮの演出モードとなる。すなわち、モードＪの演出モード中は時短状態である。モードＪの演出モードでは、例えば「時短中」といった時短状態であることを報知する演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させること、及び／又は、演出表示装置９の表示画面における背景画像や飾り図柄の表示態様を他の演出モードにおける表示態様とは異なるものとすることなどにより、時短状態であることを遊技者が認識できるようにしてもよい。

【００８２】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」又は「２Ｒ非確変」である場合には、大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）の終了後にモードＡの演出モードとなる。また、可変表示結果が「小当り」である場合には、小当り遊技状態の終了後にモードＡの演出モードとなる。このように、モードＡの演出モード中は、「２Ｒ確変」の大当り種別に基づき第２確変状態となっていることもあれば、「２Ｒ非確変」の大当り種別に基づき通常状態となっていることもあれば、「小当り」の可変表示結果に基づき通常状態、時短状態、第１及び第２確変状態のいずれかとなることもある。

【００８３】

飾り図柄の可変表示が開始されるときに、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮのいずれかであれば、演出モードを他のモードに移行して変更するモード移行を実行するか否かの判定が行われる。モードＡの演出モードであるときにモード移行を実行すると判定された場合には、モードＢ、モードＣ、モードＮのいずれかに演出モードが変更される。モードＢの演出モードであるときにモード移行を実行すると判定された場合には、モードＣ、モードＮのいずれかに演出モードが変更される。モードＣの演出モードであるときにモード移行を実行すると判定された場合には、モードＢ、モードＮのいずれかに演出モードが変更される。モードＮの演出モードであるときにモード移行を実行すると判定された場合には、モードＢ、モードＣのいずれかに演出モードが変更される。こうして、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮの演出モードのいずれかである場合には、遊技状態が通常状態、時短状態、第１及び第２確変状態のいずれにもなり得る。そして、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮの演出モードのいずれかである場合には、例えば第２確変状態といった確変制御が行われる所定の特別遊技状態に制御されているときと制御されていないときとで共通の演出が実行され、その特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能となる。ここで、共通の演出とは、演出表示装置９における背景や表示されるキャラクタや飾り図柄の形状などの表示動作、装飾ＬＥＤ２５、枠ＬＥＤ２８、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃの点灯動作、可動部材７８の移動動作、スピーカ２７からの音声出力動作などの演出動作が、遊技状態にかかわらず同じ演出態様であることをいう。なお、複数の演出モードには、例えばモードＪやモードＫの演出モードのように、パチンコ遊技機１における遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを認識できる演出モードが含まれていてもよいし、例えばモードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮの演出モードのように、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードのみが含まれていてもよい。また、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」又は「２Ｒ非確変」である場合の大当り遊技状態（２ラウンド大当り状態）の終了後、または、可変表示結果が「小当り」である場合の小当り遊技状態の終了後に、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モード（モードＡ）に移行するようになっていたが、これに限定されず、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ確変」又は「１５Ｒ非確変」である場合の大当り遊技状態（１５ラウン

ド大当り状態）の終了後に移行するようにしてもよいし（即ちモードＪやモードＫが共通の演出が実行される演出モードにしてよいし）、特定の可変表示パターン（例えば特定のリーチ演出が実行されるリーチハズレの可変表示パターンなど）に基づく可変表示が実行されたことを契機に遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードに移行するようにしてもよい。

【００８４】

パチンコ遊技機１には、例えば図４に示すような主基板（遊技制御基板）３１、演出制御基板８０、音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５、払出制御基板３７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３１と演出制御基板８０との間で伝送される各種の制御信号を中継する中継基板７７なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤６などの背面には、例えば電源基板、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ればよい。

【００８５】

主基板３１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３１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８０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３１は、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂ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１０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器１０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３１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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５６０に伝送する入力ドライバ回路５８、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からのソレノイド駆動信号をソレノイド１６、２１に伝送する出力回路５９などが搭載されている。

【００８６】

演出制御基板８０は、主基板３１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板７７を介して主基板３１から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置９、スピーカ２７及び装飾ＬＥＤ２５、枠ＬＥＤ２８等を含んだ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８０は、演出表示装置９における表示動作や、スピーカ２７からの音声出力動作の全部又は一部、装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８等の発光体における点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【００８７】

音声出力基板７０は、演出制御基板８０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８０からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ２７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。ランプドライバ基板３５は、演出制御基板８０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８０からの指令や制御データなどに基づき、装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８等の発光体における点灯／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。

【００８８】

図４に示すように、主基板３１には、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ、３０ａ、３３ａ、３９ａ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３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３、入賞口スイッチ２９ａ、３０ａ、３３ａ、３９ａ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３１には、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線の他にも、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線などが接続されている。その他にも、主基板３１には、大当り遊技状態の発生を示す大当り情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）などが、搭載されていてもよい。

【００８９】

主基板３１から演出制御基板８０に向けて伝送される制御信号は、中継基板７７によって中継される。主基板３１には、例えば中継基板７７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５６０との間には、例えば図５に示すように、出力バッファ回路を含んだ出力ポート５７１が接続されている。出力ポート５７１に含まれる出力バッファ回路は、主基板３１から中継基板７７を介して演出制御基板８０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７７から主基板３１への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板８０や中継基板７７の側から主基板３１側に信号が伝わる余地はない。

【００９０】

中継基板７７には、例えば主基板３１から演出制御基板８０に対して制御信号を伝送するための配線毎に、例えば図５に示すような伝送方向規制回路７４が設けられていればよい。各伝送方向規制回路７４は、主基板３１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８０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７４は、演出制御基板８０から中継基板７７への信号の入力を阻止して、主基板３１から演出制御基板８０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８０の側から主基板２１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７７において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路７４を設けるとともに、主基板３１にて遊技制御用マイクロコンピュータ５６０と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を含んだ出力ポート５７１設けることで、外部から主基板３１への不正な信号の入力を防止することができる。

【００９１】

中継基板７７を介して主基板３１から演出制御基板８０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、例えば演出表示装置９における演出画像の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２７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、装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８等の発光体における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６（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６（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。

【００９２】

図６（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲー

ムにおける特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置９の表示画面における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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。

【００９３】

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

【００９４】

コマンド８ＣＸＸＨは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図６（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当り」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当り種別）が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」のいずれとなるかの大当り種別決定結果に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別が「１５Ｒ非確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を示す第２可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別が「１５Ｒ確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を示す第３可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０３Ｈは、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別が「２Ｒ非確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を示す第４可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０４Ｈは、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別が「２Ｒ確変」となる旨の事前決定結果及び大当り種別決定結果を示す第５可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０５Ｈは、可変表示結果が「小当り」となる旨の事前決定結果を示す第６可変表示結果通知コマンドである。

【００９５】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれかと、「大当り」となる場合における大当り種別）との組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、３つ以上の演出制御コマン

ドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、１つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【００９６】

コマンド８Ｆ００Ｈは、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えば図６（Ｃ）に示すように、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態が通常状態、時短状態、第１及び第２確変状態のいずれであるかなどに対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンド９５００Ｈは、遊技状態が通常状態であることを示す第１遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０１Ｈは、遊技状態が時短状態であることを示す第２遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０２Ｈは、遊技状態が第１確変状態であることを示す第３遊技状態指定コマンドである。コマンド９５０３Ｈは、遊技状態が第２確変状態であることを示す第４遊技状態指定コマンドである。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

コマンドＡ３ＸＸＨは、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する当り終了指定コマンドである。当り終了指定コマンドでは、例えば可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドと同様のＥＸＴデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される。あるいは、当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるＥＸＴデータとの対応関係を、可変表示結果通知コマンドや当り開始指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。なお、２ラウンド大当り状態及び／又は

小当り遊技状態に制御されるときには、当り開始指定コマンドや大入賞口開放中指定コマンド、大入賞口開放後指定コマンド、当り終了指定コマンドの一部又は全部が伝送されず、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンにより、２ラウンド大当り状態中及び／又は小当り遊技状態中における演出動作が実行されるようにしてもよい。

【０１００】

コマンドＢ００１Ｈは、普通入賞球装置が形成する第１始動入賞口１３に遊技球が入賞したことに基づき、第１特別図柄表示器８ａ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１５が形成する第２始動入賞口１４に遊技球が入賞したことに基づき、第２特別図柄表示器８ｂ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。

【０１０１】

コマンドＣ０ＸＸＨは、演出表示装置９の表示画面に設けられた合計保留記憶表示部１８ｃなどにて合計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３１から演出制御基板８０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１９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８０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３１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。

【０１０２】

コマンドＤ０ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を電源投入時に通知する電源投入時遊技状態通知コマンドである。電源投入時遊技状態通知コマンドでは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態が通常状態、時短状態、第１及び第２確変状態のいずれであるかなどに対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＤ０００Ｈは、遊技状態が通常状態であることを通知する。コマンドＤ００１Ｈは、遊技状態が時短状態であることを通知する。コマンドＤ００２Ｈは、遊技状態が第１確変状態であることを通知する。コマンドＤ００３Ｈは、遊技状態が第２確変状態であることを通知する。演出制御基盤８０の側では、この電源投入時遊技状態通知コマンドから特定される遊技状態に応じて、飾り図柄の初期停止図柄を決定する。

【０１０３】

この実施の形態では、第１及び第２始動口入賞指定コマンドと保留記憶数指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第１始動条件及び第２始動条件のいずれが成立したかの通知内容と、合計保留記憶数の通知内容とを、１つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、成立した始動条件（第１始動条件あるいは第２始動条件）と合計保留記憶数との組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、成立した始動条件と合計保留記憶数とを特定できるようにしてもよい。ここで、第１始動条件と第２始動条件のいずれが成立したかを、合計保留記憶数とともに１つの演出制御コマンドで特定可能とする場合には、例えば合計保留記憶数の上限値が「８」である場合に、第１始動条件と第２始動条件のそれぞれが成立した場合に対応して８種類ずつの合計１６種類の演出制御コマンドを用意しなければならない。これに対して、第１始動条件と第２始動条件のいずれが成立したかを特定可能な演出制御コマンドと、合計保留記憶数を特定可能な演出制御コマンドとを別個に用意すれば、第１始動条件と第２始動条件のそ

れぞれを特定可能な２種類の演出制御コマンドと、合計保留記憶数を特定可能とする８種類の演出制御コマンドの、合計１０種類の演出制御コマンドを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【０１０４】

主基板３１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、例えば図４に示すように、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）５４と、ゲーム制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）５５と、プログラムに従って制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）５６と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）５７と、ＣＰＵ５６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５０３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５６０では、ＣＰＵ５６がＲＯＭ５４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、ＣＰＵ５６がＲＯＭ５４から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ５６がＲＡＭ５５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、ＣＰＵ５６がＲＡＭ５５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、ＣＰＵ５６がＩ／Ｏ５７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ５６がＩ／Ｏ５７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０を構成する１チップマイクロコンピュータには、少なくともＣＰＵ５６の他にＲＡＭ５５が内蔵されていればよく、ＲＯＭ５４は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、Ｉ／Ｏ５７は、外付けであってもよい。

【０１０５】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０ではＣＰＵ５６がＲＯＭ５４に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（またはＣＰＵ５６）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板３１以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【０１０６】

主基板３１では、例えば図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備える乱数回路５０３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７は、主基板３１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７に示すように、この実施の形態では、主基板３１の側において、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。なお、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。

【０１０７】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路５０３は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ５６は、例えば図１９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５０３とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データは、乱数回路５０３によりＣＰＵ５６とは独立して更新され、それ以外の乱数値ＭＲ２－１、ＭＲ２－２、ＭＲ３、ＭＲ４、ＭＲ５を示す数値データは、ＣＰＵ５６がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路５０３により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値ＭＲ１～Ｍ

Ｒ５の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。乱数回路５０３は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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５６０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。

【０１０８】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ＲＯＭ５４等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の各製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路５０３が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【０１０９】

特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「１００」の範囲の値をとる。リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２は、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２３９」の範囲の値をとる。

【０１１０】

変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２４１」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２５１」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２０１」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１４を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

【０１１１】

図８は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターンを示している。図８（Ａ）は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、予め用意された飾り図柄の変動パターンを例示している。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。図８（Ｂ）は、可変表示結果が「大当り」や「小当り」となる場合に対応して予め用意された飾り図柄の変動パターンを例示している。なお、可変表示結果が「大当り」や「小当り」に対応した変動パターンは当り変動パターンと称される。

【０１１２】

図８（Ａ）に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１～変動パターンＰＡ１－５、変動パターンＰＢ１－１、変動パターンＰ

Ｂ１－２、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、リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ２－１、変動パターンＰＡ２－２、変動パターンＰＡ３－１～変動パターンＰＡ３－８が、予め用意されている。図８（Ｂ）に示すように、この実施の形態では、可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した当り変動パターンとして、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＡ４－２、変動パターンＰＡ５－１～変動パターンＰＡ５－３、変動パターンＰＡ６－１～変動パターンＰＡ６－５が、予め用意されている。また、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」及び「２Ｒ確変」のいずれかとなる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンとして、変動パターンＰＦ１－１～変動パターンＰＦ１－６が、予め用意されている。

【０１１３】

図８（Ｂ）に示す変動パターンＰＦ１－１～変動パターンＰＦ１－４では、２回開放前演出が終了した後に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の一部又は全部では、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４などが仮停止表示された後に２回開放前演出が行われるようにしてもよいし、２回開放前演出が実行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。

【０１１４】

図９は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターン種別を示している。図８（Ａ）及び図８（Ｂ）に示す各変動パターンは、図９に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも１つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類された１つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。

【０１１５】

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～変動パターン種別ＣＡ２－４が、予め用意されている。

【０１１６】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ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ＣＡ３－４が、予め用意されている。加えて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」となる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した変動パターン種別として、変動パターン種別ＣＡ４－１～変動パターン種別ＣＡ４－３が、予め用意されている。さらに加えて、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ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ＣＡ４－４～変動パターン種別ＣＡ４－６が、予め用意されている。各変動パターン種別は、それぞれの内容に沿った１つ又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。

【０１１７】

図９に示すように、変動パターン種別ＣＡ１－１は、通常状態や第２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ず、また、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし（通常状態／第２確変状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（通常状態／第２確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－２は、通常状態や第２確変状態において合計保留記憶数が「３」又は「４」である場合に対応して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」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「保留３，４個短縮（通常状態／第２確変状態）」の変動パターン種別であり、「保留３，４個短縮（通常状態／第２確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－３は、通常状態や第２確変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」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「保留５～８個短縮（通常状態／第２確変状態）」の変動パターン種別であり、「保留５～８個短縮（通常状態／第２確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－４は、通常状態や第２確変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」や「滑り」の可変表示演出が実行される「擬似連，チャンス目停止後滑り」の変動パターン種別であり、「擬似連，チャンス目停止後滑り」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１１８】

変動パターン種別ＣＢ１－１は、第１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通常状態よりも短縮される一方で、合計保留記憶数に基づく短縮は行われず、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「短縮なし（第１確変状態）」の変動パターン種別であり、「短縮なし（第１確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＢ１－２は、第１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」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない「保留２～８個短縮（第１確変状態）」の変動パターン種別であり、「保留２～８個短縮（第１確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＢ１－３は、第１確変状態において飾り図柄の可変表示中に「擬似連」の可変表示演出を実行することもある「擬似連含む（第１確変状態）」の変動パターン種別であり、「擬似連含む（第１確変状態）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【０１１９】

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通常状態よりも短縮される一方で、合計保留記憶数に基づく短縮は行われず、「擬似連」や「滑り」などの可変表示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」や「滑り」などの可変表示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」の可変表示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いる。

【０１２０】

変動パターン種別ＣＡ２－１は、可変表示結果が「ハズレ」の場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行する「ノーマルリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられたリーチ変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－２は、可変表示結果が「ハズレ」の場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に複数種類のスーパーリーチのうちでスーパーリーチαとして予め定められたリーチ演出を実行する「スーパーリーチα（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチα（ハズレ）」と予め対応付けられたリーチ変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－３は、可変表示結果が「ハズレ」の場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に複数種類のスーパーリーチのうちでスーパーリーチαとは演出態様が異なるスーパーリーチβとして予め定められたリーチ演出を実行する「スーパーリーチβ（ハズレ）」の

変動パターン種別であり、「スーパーリーチβ（ハズレ）」と予め対応付けられたリーチ変動パターンを含んでいる。スーパーリーチαやスーパーリーチβといったスーパーリーチとなるリーチ演出は、ノーマルリーチといった通常のリーチ演出に比べて、そのリーチ演出が出現した後に可変表示結果が「大当り」となる可能性（信頼度）が高い。変動パターン種別ＣＡ２－４は、可変表示結果が「ハズレ」の場合に擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかといった所定の非特定表示結果となる飾り図柄の組合せが仮停止表示された後に一部の飾り図柄を再び変動させる「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行され、その可変表示演出が終了したときにリーチハズレ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「チャンス目停止後滑り（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「チャンス目停止後滑り（ハズレ）」と予め対応付けられたリーチ変動パターンを含んでいる。

【０１２１】

変動パターン種別ＣＡ３－１は、可変表示結果が「大当り」の場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）を実行し、その後に大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（大当り）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－２は、可変表示結果が「大当り」の場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチαのリーチ演出を実行し、その後に大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチα（大当り）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチα（大当り）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－３は、可変表示結果が「大当り」の場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチβのリーチ演出を実行し、その後に大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチβ（大当り）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチβ（大当り）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－４は、可変表示結果が「大当り」の場合に擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかといった所定の非特定表示結果となる飾り図柄の組合せが仮停止表示された後に一部の飾り図柄を再び変動させる「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行され、その可変表示演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「チャンス目停止後滑り（大当り）」の変動パターン種別であり、「チャンス目停止後滑り（大当り）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。

【０１２２】

変動パターン種別ＣＡ４－１は、通常状態や第２確変状態において飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とすることなく２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示される「２回開放チャンス目停止（通常状態／第２確変状態）」の変動パターン種別であり、「２回開放チャンス目停止（通常状態／第２確変状態）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ４－２は、第１確変状態において飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とすることなく２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示される「２回開放チャンス目停止（第１確変状態）」の変動パターン種別であり、「２回開放チャンス目停止（第１確変状態）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ４－３は、時短状態において飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とすることなく２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄が停止表示される「２回開放チャンス目停止（時短状態）」の変動パターン種別であり、「２回開放チャンス目停止（時短状態）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。

【０１２３】

変動パターン種別ＣＡ４－４は、通常状態や第２確変状態において飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチαなどのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から２回開放前演出へと移行してリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される「２回開放時リーチハズレ（通常状態／第２確変状態）」の変動パターン種別であり、「２回開放時リーチハズレ（通常状態／第２確変状態）」と予め対応付けられた当り変

動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ４－５は、第１確変状態において飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチαなどのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から２回開放前演出へと移行してリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される「２回開放時リーチハズレ（第１確変状態）」の変動パターン種別であり、「２回開放時リーチハズレ（第１確変状態）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。変動パターン種別ＣＡ４－６は、時短状態において飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチαなどのリーチ演出を実行し、そのリーチ演出から２回開放前演出へと移行してリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される「２回開放前リーチハズレ（時短状態）」の変動パターン種別であり、「２回開放前リーチハズレ（時短状態）」と予め対応付けられた当り変動パターンを含んでいる。

【０１２４】

このように、図９に示す変動パターン種別の設定例では、まず、非リーチ変動パターン、リーチ変動パターン、当り変動パターンに分類している。その上で、非リーチ変動パターンである場合には、通常状態及び第２確変状態、第１確変状態、時短状態のいずれに対応しているかや、合計保留記憶数に対応して可変表示時間が短縮されるか否か、「擬似連」や「チャンス目停止後滑り」といった可変表示演出が実行されるか否か、などに応じて分類した１つ以上の変動パターンが含まれるように、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のそれぞれを設定している。また、リーチ変動パターンである場合には、リーチ演出がノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβのいずれであるかや、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行されるか否か、などに応じて分類した１つ以上の変動パターンが含まれるように、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４のそれぞれを設定している。さらに、当り変動パターンである場合には、可変表示結果が「大当り」と「小当り」のいずれに対応しているかや、大当り種別が「２Ｒ非確変」及び「２Ｒ確変」に対応しているか否か、リーチ演出がノーマルリーチ、スーパーリーチα、スーパーリーチβのいずれであるか、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行されるか否かなどに応じて分類した１つ以上の変動パターンが含まれるように、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－４、変動パターン種別ＣＡ４－１～変動パターン種別ＣＡ４－６のそれぞれを設定している。

【０１２５】

なお、変動パターン種別の構成は、図９に示すものに限定されず、飾り図柄の可変表示中に実行される任意の演出動作に基づき各変動パターンを分類したものなどであればよい。一例として、リーチ変動パターンや当り変動パターンについて、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かや、実行される場合における擬似連変動の実行回数（初回変動を除く）などに応じて分類した変動パターンにより、各変動パターン種別を構成するようにしてもよい。この構成例では、例えば擬似連変動の実行回数が３回（再変動３回）となるリーチ変動パターン及び当り変動パターンを含む変動パターン種別として、図８（Ａ）に示す変動パターンＰＡ３－７と、図８（Ｂ）に示す変動パターンＰＡ６－４とを含む変動パターン種別が設定されればよい。

【０１２６】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＲＯＭ５４には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ５４には、ＣＰＵ５６が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ５４には、ＣＰＵ５６が主基板３１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、飾り図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【０１２７】

図１０は、ＲＯＭ５４に記憶される図柄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、図柄表示結果決定テーブルとして、図１０（Ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａと、図１０（Ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂと、図１０（Ｃ）に示す普図表示結果決定テーブル１３０Ｃとが、予め用意されている。第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａは、第１特別図柄表示器８ａによる特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂは、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームにおいて、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。普図表示結果決定テーブル１３０Ｃは、普通図柄表示器１０による普図ゲームにおいて可変表示結果となる確定普通図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「普図当り」として第２始動入賞口１４を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御を行うか否かを、普図表示結果決定用の乱数値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。

【０１２８】

第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａや第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか第１確変状態又は第２確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」及び「小当り」及び「ハズレ」の可変表示結果のいずれかに割り当てられている。なお、この実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装器８ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかに応じて、可変表示結果に対する決定値の割り当てが異なる決定テーブルを用意している。これに対して、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとで共通の決定テーブルを使用して、大当り遊技状態に制御するか否かを決定するようにしてもよい。これにより、ＲＯＭ５４に記憶されるデータ容量を削減することができる。また、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とでは、「小当り」の可変表示結果に対する決定値の割当てを異ならせている。具体的には、第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂでは、第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａに比べて、「小当り」の可変表示結果に割り当てられる決定値の個数が少なくなるようにしている。このような設定により、第２特図を用いた特図ゲームでは、第１特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、第１確変状態や時短状態における遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。

【０１２９】

普図表示結果決定テーブル１３０Ｃでは、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態であるか第１確変状態又は時短状態であるか第２確変状態であるかに応じて、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５と比較される数値（決定値）が、「普図当り＃１」～「普図当り＃４」の一部や「普図ハズレ」の各普図表示結果に割り当てられている。普図表示結果決定テーブル１３０Ｃは、「普図当り＃１」～「普図当り＃４」及び「普図ハズレ」のそれぞれに対応して、普図変動時間を複数種類のいずれかに設定するための設定用データや、乱数値ＭＲ５が「普図当り＃１」～「普図当り＃４」の普図表示結果のいずれかに割り当てられた決定値と合致した場合に第２始動入賞口１４を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御を行う時間（開放時間）と回数（開放回数）を設定するための設定用データなどを、含んでいてもよい。

【０１３０】

図１０（Ｃ）に示す普図表示結果決定テーブル１３０Ｃの設定では、遊技状態が通常状態又は第２確変状態である場合に対応して、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５が「１」～「６０」のいずれかであるときに「普図当り」の普図表示結果とすることが決定される

。その一方で、遊技状態が第１確変状態又は時短状態である場合に対応して、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５が「１」～「１８０」のいずれかであるときに「普図当り」の普図表示結果とすることが決定される。これにより、第１確変状態や時短状態であるときには、通常状態や第２確変状態であるときに比べて、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率が高くなり、第２始動入賞口１４を遊技球が進入しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。また、遊技状態が第１確変状態や時短状態であるときには、普図表示結果が「普図当り」でも「普図ハズレ」でも、普図変動時間が「１秒」となり、遊技状態が通常状態や第２確変状態のときよりも短くなる。これにより、第１確変状態や時短状態であるときには、通常状態や第２確変状態であるときに比べて、普図ゲームの実行時間が短くなり、第２始動入賞口１４を遊技球が入賞しやすい状態とする傾動制御が行われる頻度を高めることができる。さらに、遊技状態が第１確変状態や時短状態であるときには、開放時間と開放回数が「１．７秒×３回」となり、遊技状態が通常状態や第２確変状態のときよりも長時間で多数回開放される。これにより、第１確変状態や時短状態であるときには、通常状態や第２確変状態であるときに比べて、遊技球が第２始動入賞口１４に進入しやすくなる。

【０１３１】

また、普図表示結果決定テーブル１３０Ｃの設定では、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかに応じて、「普図当り＃１」～「普図当り＃３」の普図表示結果に対する決定値の割当てが異なっている。図１０（Ｃ）に示す設定例では、遊技状態が通常状態であるときには、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５が「１」～「６」のいずれかであれば「普図当り＃１」の普図表示結果に決定される一方、遊技状態が第２確変状態であるときには、乱数値ＭＲ５が「１」～「３０」のいずれかであれば「普図当り＃１」の普図表示結果に決定される。これにより、第２確変状態であるときには、通常状態であるときに比べて、「普図当り＃１」の普図表示結果に決定される確率が高くなる。加えて、図１０（Ｃ）に示す設定例では、遊技状態が通常状態であるときには、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５が「７」～「１８」のいずれかであれば「普図当り＃２」の普図表示結果に決定される一方、遊技状態が第２確変状態であるときには、乱数値ＭＲ５が「３１」～「５４」のいずれかであれば「普図当り＃２」の普図表示結果に決定される。これにより、第２確変状態であるときには、通常状態であるときに比べて、「普図当り＃２」の普図表示結果に決定される確率が高くなる。

【０１３２】

そして、「普図当り＃１」～「普図当り＃３」の普図表示結果のいずれかに決定された場合には、各普図表示結果に応じて、普図変動時間や開放時間及び開放時間の組合せが異なっている。例えば、「普図当り＃２」の普図表示結果に決定された場合には、普図変動時間が「５秒」となり、「普図当り＃１」又は「普図当り＃３」の普図表示結果に決定された場合の普図変動時間である「１０秒」よりも短くなる。また、「普図当り＃１」の普図表示結果に決定された場合には、開放時間及び開放回数の組合せが「１．５秒×２回」となり、「普図当り＃２」又は「普図当り＃３」の普図表示結果に決定された場合の開放時間及び開放回数の組合せである「０．３秒×２回」よりも長時間で多数回開放される。

【０１３３】

こうした普図表示結果決定テーブル１３０Ｃの設定により、普図表示結果が「普図当り」となる場合の普図変動時間や開放時間及び開放回数の組合せから、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかを、ある程度まで認識することができる。図１０（Ｃ）の設定例では、通常状態であるときよりも第２確変状態であるときの方が、「普図当り＃１」の普図表示結果に決定される確率が高いために開放時間及び開放回数（傾動制御時間）が長時間で多数回となる可能性が高く、「普図当り＃２」の普図表示結果に決定される確率が高いために普図変動時間が短時間となる可能性が高い。なお、通常状態であるか第２確変状態であるかに応じて、普図表示結果が「普図当り」となる場合の普図変動時間や開放時間及び開放回数の組合せの決定割合を異ならせる一方で、第２始動入賞口１４に遊技球が進入する可能性は、通常状態であるか第２確変状態であるかに関わりなく同程度にな

るように設定してもよい。例えば、通常状態であるときよりも第２確変状態であるときの方が、「普図当り＃１」の普図表示結果に決定される確率を高くして開放時間及び開放回数（傾動制御時間）が長時間で多数回となる可能性を高める一方で、「普図当り＃２」の普図表示結果に決定される確率を低くして普図変動時間が短時間となる可能性を低下させることで、通常状態であっても第２確変状態であっても、第２始動入賞口１４に遊技球が進入する容易性は同程度（時短状態や第１確変状態に比べて進入しがたい）となるようにしてもよい。また、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかに応じて、普図表示結果が「普図ハズレ」となる場合の普図変動時間の決定割合を異ならせるようにしてもよい。

【０１３４】

図１１は、ＲＯＭ５４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」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１に基づき、飾り図柄の可変表示態様を「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル１３１では、図１９に示す遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「１」であるか「２」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１と比較される数値（決定値）が、「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」の大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「１」となり、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「２」となる。

【０１３５】

大当り種別決定テーブル１３１において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、１５ラウンド大当り状態に制御するか２ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には高確率遊技状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、１５ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、２ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「１５Ｒ非確変」又は「２Ｒ非確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、高確率遊技状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「１５Ｒ確変」又は「２Ｒ確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、高確率遊技状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル１３１は、遊技制御バッファ１５５に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「０」～「３」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【０１３６】

図１１に示す大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値が「１」であるか「２」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「１５Ｒ非確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「１」～「３６」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に「１」～「４４」の範囲の決定値が割り当てられる。「１５Ｒ確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「３７」～「７２」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に「４５」～「９８」の範囲の決定値が割り当てられる。「２Ｒ非確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「７３」～「８０」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合には決定

値が割り当てられていない。「２Ｒ確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に「８１」～「１００」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に「９９」及び「１００」の決定値が割り当てられている。

【０１３７】

図１１に示す設定例では、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立したことに基づいて可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「２Ｒ非確変」として２ラウンド大当り状態に制御した後に遊技状態を通常状態にすると決定されることがない。また、第２開始条件の成立に基づき大当り遊技状態に制御すると決定したときには、第１開始条件の成立時よりも低い決定割合で、大当り種別を「２Ｒ確変」として２ラウンド大当り遊技状態に制御した後に遊技状態を第２確変状態にすると決定される。これにより、第１確変状態や時短状態にて第２始動入賞口１４に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「２Ｒ非確変」となり賞球がほとんど得られずに通常状態に制御されてしまうことや、大当り種別が「２Ｒ確変」となり賞球がほとんど得られずに第２確変状態に制御されてしまうことを防止して、遊技興趣の減退を抑制することができる。

【０１３８】

図１２は、ＲＯＭ５４に記憶されるリーチ決定テーブルの構成例などを示している。この実施の形態では、リーチ決定テーブルとして、図１２（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃが、予め用意されている。リーチ決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃは、可変表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にするか否かを、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃは、図１２（Ｄ）に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態又は第２確変状態、第１確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、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ＭＲ２－２と比較される数値（決定値）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といったリーチ状態にしない旨の決定結果や、リーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態にする旨の決定結果に割り当てられている。

【０１３９】

例えば、図１２（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、「１」～「２０４」の範囲の値が非リーチＨＡ１－１に割り当てられ、「２０５」～「２３９」の範囲の値がリーチＨＡ２－１に割り当てられている。合計保留記憶数が「１」である場合に対応して、非リーチＨＡ１－１に割り当てられる決定値の個数よりも多い「１」～「２１７」の範囲の値が、非リーチＨＡ１－２に割り当てられている。合計保留記憶数が「２」である場合に対応して非リーチＨＡ１－１や非リーチＨＡ１－２に割り当てられる決定値の個数よりも多い「１」～「２２０」の範囲の値が、非リーチＨＡ１－３に割り当てられている。合計保留記憶数が「３」又は「４」である場合に対応して、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－３のそれぞれに割り当てられる決定値の個数よりも多い「１」～「２３０」の範囲の判定値が、非リーチＨＡ１－４に割り当てられている。合計保留記憶数が「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－４のそれぞれに割り当てられる決定値の個数よりも多い「１」～「２３３」の範囲の判定値が、非リーチＨＡ１－５に割り当てられている。このような設定によって、特図ゲームの保留数である合計保留記憶数が所定数（例えば、「３」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態にする旨の決定がなされる割合が低くなる。そして、非リーチ変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間がリーチ変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以

上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【０１４０】

図１３は、ＲＯＭ５４に記憶される大当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、大当り変動パターン種別決定テーブルとして、図１３（Ａ）～（Ｃ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃ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１３３Ａ～１３３Ｃは、可変表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃは、遊技状態が通常状態又は第２確変状態、第１確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、選択される。すなわち、通常状態又は第２確変状態であるときには大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａが選択され、第１確変状態であるときには大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ｂが選択され、時短状態であるときには大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ｃが選択される。

【０１４１】

各大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃでは、大当り種別の決定結果が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－４、変動パターン種別ＣＡ４－１～変動パターン種別ＣＡ４－６のいずれかに割り当てられている。大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている。例えば、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態又は第２確変状態である場合に用いられる図１３（Ａ）に示す変動パターン種別決定テーブル１３３Ａでは、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であるか「１５Ｒ確変」であるかに応じて、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－４に対する決定値の割り当てが異なっている。

【０１４２】

このように、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。なお、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにしてもよい。例えば、「１５Ｒ非確変」の大当り種別である場合には変動パターン種別ＣＡ３－１に対して決定値が割り当てられる一方で、「１５Ｒ確変」の大当り種別である場合には変動パターン種別ＣＡ３－１に対して決定値が割り当てられないようにしてもよい。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４３】

大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」である場合には、変動パターン種別ＣＡ４－１～変動パターンＣＡ４－６といった、大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合には決定値が割り当てられない変動パターン種別に対して、決定値が割り当てられている。こうして、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」に応じて２ラウンド大当り遊技状態に制御する場合には、１５ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１４４】

大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合に、遊技状態が通常状態又は第２確変状態であるときに用いられる図１３（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａと、第１確変状態であるときに用いられる図１３（Ｂ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ｂと、時短状態であるときに用いられる図１３（Ｃ）に示す大当り変動

パターン種別決定テーブル１３３Ｃとでは、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－４に対する決定値の割当てが異なっている。このように、大当り種別が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」のいずれかに決定された場合に、遊技状態に応じて選択される大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ（通常状態又は第２確変状態のときに選択）、大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ｂ（第１確変状態のときに選択）、大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ｃ（時短状態のときに選択）を比較すると、遊技状態が通常状態又は第２確変状態、第１確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割り当てが異なることがある。こうして、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１４５】

なお、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して決定値が割り当てられるようにしてもよい。例えば、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合に、通常状態又は第２確変状態であれば変動パターン種別ＣＡ３－１に対して決定値が割り当てられる一方で、第１確変状態や時短状態であれば変動パターン種別ＣＡ３－１に対して決定値が割り当てられないようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。また、通常状態であるか第２確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に対して決定値が割り当てられることや、各変動パターン種別に対する決定値の割当てが異なることがあるようにしてもよい。これにより、決定された変動パターン種別の違いや、変動パターン種別の決定割合などから、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかを、ある程度まで認識することができる。

【０１４６】

図１４は、ＲＯＭ５４に記憶される小当り変動パターン種別決定テーブル１３４の構成例を示している。小当り変動パターン種別決定テーブル１３４は、可変表示結果を「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。小当り変動パターン種別決定テーブル１３４では、遊技状態が通常状態又は第２確変状態、第１確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ４－１～変動パターン種別ＣＡ４－３のいずれかに割り当てられている。

【０１４７】

小当り変動パターン種別決定テーブル１３４にて、遊技状態が通常状態又は第２確変状態である場合に決定値の全部が割り当てられる変動パターン種別ＣＡ４－１には、図１３（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａにおいて、大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」である場合に応じて決定値の一部が割り当てられている。小当り変動パターン種別決定テーブル１３４にて、遊技状態が第１確変状態である場合に決定値の全部が割り当てられる変動パターン種別ＣＡ４－２には、図１３（Ｂ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ｂにおいて、大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」である場合に応じて決定値の一部が割り当てられている。小当り変動パターン種別決定テーブル１３４にて、遊技状態が時短状態である場合に決定値の全部が割り当てられる変動パターン種別ＣＡ４－３には、図１３（Ｃ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ｃにおいて、大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」である場合に応じて決定値の一部が割り当てられている。このように、変動パターン種別ＣＡ４－１～変動パターン種別ＣＡ４－３は、大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」となる場合と、可変表示結果が「小当り」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当り変動パターン種別決定テーブル１３３Ａ～１３３Ｃにて大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」に対応したテーブルデータと、小当り変動パターン種別決定テーブル１３４を構成するテーブルデータとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

【０１４８】
図１５は、ＲＯＭ５４に記憶されるリーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、リーチ変動パターン種別決定テーブルとして、図１５（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃが、予め用意されている。リーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の決定がなされたときに、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、遊技状態が通常状態又は第２確変状態、第１確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、選択される。すなわち、通常状態又は第２確変状態であるときにはリーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａが選択され、第１確変状態であるときにはリーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ｂが選択され、時短状態であるときにはリーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ｃが選択される。
【０１４９】
各リーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃは、図１２（Ａ）～（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３２Ａ～１３２Ｃのいずれを用いてリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１といったリーチ状態にする旨の決定がなされたかに応じて、使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。すなわち、図１２（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３２Ａを用いてリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３のいずれかに決定された場合にはリーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａが使用テーブルとして選択され、図１２（Ｂ）に示すリーチ決定テーブル１３２Ｂを用いてリーチＨＢ２－１に決定された場合にはリーチ変動パターン決定テーブル１３５Ｂが使用テーブルとして選択され、図１２（Ｃ）に示すリーチ決定テーブル１３２Ｃを用いてリーチＨＣ２－１に決定された場合にはリーチ変動パターン決定テーブル１３５Ｃが使用テーブルとして選択されればよい。これにより、遊技状態に対応してリーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれかを選択するためのテーブル選択設定を示すデータが不要となる。
【０１５０】
各リーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃでは、リーチ状態とする旨の決定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３、リーチＨＢ２－１、リーチＨＣ２－１のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の値と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－４に割り当てられている。
【０１５１】
リーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａでは、リーチ状態とする旨の決定結果がリーチＨＡ２－１～リーチＨＡ２－３のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている。例えば、リーチＨＡ２－１の決定結果に対応して、「１」～「１９０」の範囲の値（決定値）が変動パターン種別ＣＡ２－１に割り当てられ、その他の値が変動パターン種別ＣＡ２－２～変動パターン種別ＣＡ２－４に割り当てられている。また、リーチＨＡ２－２の決定結果に対応して、「１」～「１９５」の範囲の値が変動パターン種別ＣＡ２－１に割り当てられている。さらに、リーチＨＡ２－３の決定結果に対応して、「１」～「２１５」の範囲の値が変動パターン種別ＣＡ２－１に割り当てられている。リーチＨＡ２－１には、図１２（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３２Ａによって、合計保留記憶数が「０」である場合に対応して、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２と比較される決定値が割り当てられている。リーチＨＡ２－２には、合計保留記憶数が「１」や「２」である場合に対応して、決定値が割り当てられている。リーチＨＡ２－３には、合計保留記憶数が「３」又は「４」である場合や「５」～「８」のいずれかである場合に対応して、決定値が割り当てられている。これらの設定によって、合計保留記憶数が所定数（例えば、「１」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ）が

実行される変動パターン種別ＣＡ２－１に決定される割合が高くなる。そして、ノーマルリーチとなるリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間がスーパーリーチとなるリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特別図柄の変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特別図柄の変動時間を短縮することができる。

【０１５２】

図１６は、ＲＯＭ５４に記憶される非リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、非リーチ変動パターン種別決定テーブルとして、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃが、予め用意されている。非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の決定がなされたときに、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、遊技状態が通常状態又は第２確変状態、第１確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、選択される。すなわち、通常状態又は第２確変状態であるときには非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａが選択され、第１確変状態であるときには非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ｂが選択され、時短状態であるときには非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ｃが選択される。

【０１５３】

各非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃは、例えば非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２といったリーチ状態にしない旨の決定結果のうち、いずれの決定結果であるかに応じて、使用テーブルとして選択されるようにしてもよい。すなわち、非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５のいずれかに決定された場合には非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２のいずれかに決定された場合には非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ｂが使用テーブルとして選択され、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれかに決定された場合には非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ｃが使用テーブルとして選択されればよい。これにより、遊技状態に対応して非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを選択するためのテーブル選択設定を示すデータが不要となる。

【０１５４】

各非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃでは、リーチ状態としない旨の決定結果が非リーチＨＡ１－１～非リーチＨＡ１－５、非リーチＨＢ１－１、非リーチＨＢ１－２、非リーチＨＣ１－１、非リーチＨＣ１－２のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３の値と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－４、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のいずれかに割り当てられている。

【０１５５】

図１７は、ＲＯＭ５４に記憶される当り変動パターン決定テーブル１３７の構成例を示している。当り変動パターン決定テーブル１３７は、可変表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン決定テーブル１３７では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４と比較される数値（決定値）が、可変表示結果を「大当り」とする場合に対応した複数の変動パターン（大当り変動パターン）に割り当てられている。

【０１５６】

図１８は、ＲＯＭ５４に記憶されるハズレ変動パターン決定テーブル１３８の構成例を示している。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８は、可変表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、リーチ状態にするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル１３８では、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４と比較される数値（決定値）が、可変表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した１つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

【０１５７】

ハズレ変動パターン決定テーブル１３８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」の可変表示演出が実行される変動パターン（図８（Ａ）参照）に、決定値が割り当てられている。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンＰＡ１－４が選択されることにより、「擬似連」の可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル１３８では、変動パターン種別ＣＡ１－４となる場合に対応して、変動パターンＰＡ１－５といったチャンス目停止を含む「滑り」の可変表示演出が実行される変動パターン（図８（Ａ）参照）に、決定値が割り当てられている。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンＰＡ１－５が選択されることにより、「チャンス目停止後滑り」などの可変表示演出を実行することができる。なお、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ＰＢ１－１や変動パターンＰＣ１－１といった可変表示演出が実行されない変動パターン（図８（Ａ）参照）に、決定値が割り当てられているが、変動パターンＰＢ１－１や変動パターンＰＣ１－１には決定値が割り当てられていなくてもよい。また、変動パターン種別ＣＢ１－３に変動パターンＰＢ１－１の代わりに変動パターンＰＡ１－５を含ませ、変動パターン種別ＣＣ１－３に変動パターンＰＣ１－１の代わりに変動パターンＰＡ１－５を含ませるようにして、変動パターン種別ＣＢ１－３、変動パターン種別ＣＣ１－３に可変表示演出が実行される変動パターンのみを含まれるようにしてもよい。このようにすることで、変動パターン種別の決定により、可変表示演出が実行されるか否かを決定できるようになる。

【０１５８】

変動パターン種別ＣＡ１－４に対しては、図１６（Ａ）に示す非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａにおいて、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３と比較される決定値のうち、非リーチＨＡ１－１に対応して「２１７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－２に対応して「２３０」～「２４１」の範囲の値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－３に対応して「２３１」～「２４１」の範囲の値が割り当てられ、非リーチＨＡ１－４と非リーチＨＡ１－５のそれぞれに対応して「２３７」～「２４１」の範囲の値が割り当てられている。ここで、図１２（Ａ）に示すリーチ決定テーブル１３２Ａでは、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２と比較される決定値のうち、合計保留記憶数が「０」に対応して「１」～「２０４」の範囲の値が非リーチＨＡ１－１に割り当てられ、合計保留記憶数が「１」に対応して「１」～「２１７」の範囲の値が非リーチＨＡ１－２に割り当てられ、合計保留記憶数が「２」に対応して「１」～「２２０」の範囲の値が非リーチＨＡ１－３に割り当てられ、合計保留記憶数が「３」、「４」に対応して「１」～「２３０」の範囲の値が非リーチＨＡ１－４に割り当てられ、合計保留記憶数が「５」～「８」に対応して「１」～「２３３」の範囲の値が非リーチＨＡ１－５に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」又は「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。

【０１５９】

図８（Ａ）に示すハズレ変動パターンの設定例では、「擬似連」や「チャンス目停止後滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンＰＡ１－１における可変表示時間が１２０００ミリ秒［ｍｓ］に、変動パターンＰＡ１－２における可変表示時間が７０００ミリ秒［ｍｓ］に、変動パターンＰＡ１－３における可変表示時間が５５００ミリ秒［ｍｓ］に、それぞれ定められている。これに対して、「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンＰＡ１－４における可変表示時間は、２４０００ミリ秒［ｍｓ］に定められている。また、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行される変動パターンＰＡ１－５における可変表示時間は、３２０００ミリ秒［ｍｓ］に定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンＰＡ１－４における可変表示時間や、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行される変動パターンＰＡ１－５における可変表示時間は、これらの演出が実行されない変動パターンにおける可変表示時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「１」以上である場合には、「０」である場合に比べて「擬似連」の可変表示演出や「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出を実行する変動パターン種別ＣＡ１－４に決定される割合が低くなっており、また、合計保留記憶数が「３」以上である場合には「３」未満である場合に比べて、変動パターン種別ＣＡ１－４に決定される割合が低くなっている。こうして、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な可変表示時間を短縮することができる。

【０１６０】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＲＡＭ５５は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０１６１】

このようなＲＡＭ５５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１９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１９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。

【０１６２】

第１特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置が形成する第１始動入賞口１３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特別図柄表示器８ａ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１３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ＣＰＵ５６により乱数回路５０３等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データや大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１６３】

第２特図保留記憶部１５１Ｂは、普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１

４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特別図柄表示器８ｂ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１４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ＣＰＵ５６により乱数回路５０３等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データや大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１６４】

始動データ記憶部１５１Ｃは、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４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１３への入賞を示す「第１」の始動データ、あるいは、第２始動入賞口１４への入賞を示す「第２」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶する。

【０１６５】

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

【０１６６】

特図プロセスフラグは、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームの進行や、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図４１のステップＳ１５や図４２に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器１０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４１のステップＳ１６や図５０に示す普通図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。

【０１６７】

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

【０１６８】

確変フラグは、パチンコ遊技機１における遊技状態が第１確変状態や第２確変状態といった高確率遊技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、高確率遊技状態が終了することなどに対応してクリアされてオフ状態となる。時短フラグは、パチンコ遊技機１における遊技状態が時短状態や第１確変状態に制御されることに対応してオン状態にセットされる一方で、時短状態や第１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。こうして、パチンコ遊技機１における遊技状態は、確変フラグ及び時短フラグの状態から特定することができる。すなわち、確変フラグ及び時短フラグがいずれもオフであれば、遊技状態は通常状態である。確変フラグがオフであり時短フラグがオンであれば、遊技状態は時短状態である。確変フラグ及び時短フラグがいずれもオンであれば、遊技状態は第１確変状態である。確変フラグがオンであり時短フラグがオフであれば、遊技状態は第２確変状態である。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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５０３とは別個に、あるいは、乱数回路５０３から抽出された数値データを用いて、ＣＰＵ５６がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数値ＭＲ２－１、ＭＲ２－２、ＭＲ３、ＭＲ４、ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ５６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。ＣＰＵ５６がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路５０３における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路５０３から抽出された数値データにスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０１７５】

第１始動入賞判定カウンタは、第１始動口スイッチ１３ａから伝送される遊技球の検出

信号となる第１始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第１始動口スイッチ１３ａからの第１始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値が１加算される。そして、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、第１始動入賞口１３に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第１始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第１始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「０」に初期化されればよい。

【０１７６】

第２始動入賞判定カウンタは、第２始動口スイッチ１４ａから伝送される遊技球の検出信号となる第２始動入賞信号における信号状態がオンであることが、続けて判定された回数をカウントするためのものである。例えば、第２始動口スイッチ１４ａからの第２始動入賞信号における信号状態がオンであると判定されるごとに、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値が１加算される。そして、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値が予め定められた入賞判定値に達したときに、第２始動入賞口１４に進入した遊技球を正常に検出した旨の判定がなされる。また、第２始動入賞判定カウンタにおける格納値は、第２始動入賞信号における信号状態がオフであると判定されたときや、入賞判定値に達したと判定されたときなどに、クリアされて「０」に初期化されればよい。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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、始動口バッファ、変動特図指定バッファ、大当り種別バッファなどが設けられている。

【０１８１】

送信コマンドバッファは、主基板３１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ＲＯＭ５４における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるように構成されていればよい。

【０１８２】

始動口バッファには、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１始動入賞口１３に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「１」が設定される。また、第２始動入賞口１４に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「２」が設定される。

【０１８３】

変動特図指定バッファには、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂ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特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「１」が設定される。また、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「２」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「０」に設定される。

【０１８４】

大当り種別バッファには、可変表示結果が「大当り」となる場合における大当り種別を複数種類のいずれかとする決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図１１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「１５Ｒ非確変」であれば大当り種別バッファ値には「０」が設定され、大当り種別が「１５Ｒ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「２Ｒ非確変」であれば大当り種別バッファ値には「２」が設定され、大当り種別が「２Ｒ確変」であれば大当り種別バッファ値には「３」が設定される。

【０１８５】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が備えるＩ／Ｏ５７は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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５６０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。

【０１８６】

図４に示す演出制御基板８０には、例えば図５に示すような演出制御用マイクロコンピュータ１００が搭載されている。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、付属図柄を可変表示する第１付属図柄表示器９ａ及び第２付属図柄表示器９ｂにおける表示制御や、飾り図柄を可変表示する演出表示装置９における表示制御などを行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤６に設けられている装飾ＬＥＤ２５の点灯制御や、遊技機用枠２に設けられている枠ＬＥＤ２８の点灯制御などを行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ

２７における音声出力制御を行う。
【０１８７】
図５は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図５に示す例では、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。
【０１８８】
演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御用ＣＰＵ１０１や、演出に関する情報を記憶するＲＡＭなどを含んで構成されていればよい。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていなくてもよい。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。なお、以下では、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けのＲＯＭを、演出制御用ＲＯＭともいう。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドに基づいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。
【０１８９】
この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭをマッピングする。ＶＲＡＭは、画像データを一時記憶（展開）するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置９に出力する。
【０１９０】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってＣＧＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をＶＤＰ１０９に出力する。ＣＧＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１の指令に応じて、ＣＧＲＯＭから画像データを読み出す。そして、ＶＤＰ１０９は、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。
【０１９１】
演出制御基板８０に搭載された入力ポート１０７には、操作検出スイッチ３８ａ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が接続されている。入力ポート１０７に入力された操作検出信号は、演出制御用マイクロコンピュータ１００へと伝送される。演出制御用マイクロコンピュータ１００では、操作検出スイッチ３８ａからの操作検出信号に基づいて、例えば予告演出等の遊技の演出を行うための処理を実行する。
【０１９２】
演出制御コマンド及び演出制御ＩＮＴ信号は、演出制御基板８０において、まず、入力ドライバ１０２に入力する。入力ドライバ１０２は、中継基板７７から入力された信号を演出制御基板８０の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板８０の内部から中継基板７７への方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路であればよい。入力ドライバ１０２に入力された演出制御コマンド等は、入力ポート１０３を介して演出制御用マイクロコンピュータ１００へと伝送される。
【０１９３】
また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０６を介して、可動部材７８を動作させるためにモータ８６を駆動する。さらに、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及

び下演出ＬＥＤ８５ｃの近傍に設けられ各ＬＥＤの取付部分を振動させる振動モータ８７ａ、８７ｂ、８７ｃを、出力ポート１０６を介して駆動する。ここで、振動モータ８７ａは上演出ＬＥＤ８５ａを振動させ、振動モータ８７ｂは中演出ＬＥＤ８５ｂを振動させ、振動モータ８７ｃは下演出ＬＥＤ８５ｃを振動させる。さらに、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０５を介しランプドライバ基板３５に対してＬＥＤを駆動する信号を出力する。加えて、演出制御用ＣＰＵ１０１は、出力ポート１０４を介し音声出力基板７０に対して音番号データを出力する。

【０１９４】

ランプドライバ基板３５において、ＬＥＤを駆動する信号は、入力ドライバ３５１を介してＬＥＤドライバ３５２に入力される。ＬＥＤドライバ３５２は、ＬＥＤを駆動する信号に基づいて、枠ＬＥＤ２８などといった遊技機用枠２の側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤６の側に設けられている装飾ＬＥＤ２５、上演出ＬＥＤ８５ａ、中演出ＬＥＤ８５ｂ及び下演出ＬＥＤ８５ｃに電流を供給する。

【０１９５】

音声出力基板７０において、音番号データは、入力ドライバ７０２を介して音声合成用ＩＣ７０３に入力される。音声データＲＯＭ７０４には、音番号データに応じた音声データが格納されている。音番号データに応じた音声データは、所定期間（例えば飾り図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。音声合成用ＩＣ７０３は、音番号データに応じた音声や効果音を発生させるための音声データを音声データＲＯＭ７０４から読み出して所定の音声ＲＡＭ等に一時記憶（展開）した後、音声データに対応して生成した音声信号（アナログ音声信号）を増幅回路７０５に出力する。増幅回路７０５は、音声合成用ＩＣ７０３の出力レベルを、ボリューム７０６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２７に出力する。

【０１９６】

演出制御基板８０に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ１００では、内蔵又は外付けの乱数回路（図示せず）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２０は、演出制御基板８０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１９に示すように、この実施の形態では、演出制御基板８０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、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２、第１～第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１～ＳＲ３－３、再抽選演出実行決定用と大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１、ＳＲ４－２、演出モード移行決定用の乱数値ＳＲ５、予告実行決定用と予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－１、ＳＲ６－２、テーブル選択用の乱数値ＳＲ７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。

【０１９７】

こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けの乱数回路は、これらの乱数値の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば図４０に示す演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路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。あるいは、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けの乱数回路により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。また、演出制御基板８０に乱数回路が搭載されていない場合には、演出制御用ＣＰＵ１０１がランダムカウンタを用いて、乱数値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。

【０１９８】

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、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに導出表示される飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、飾り図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒそれぞれにて最終的に停止表示される３つの飾り図柄のことである。一例として、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１は「１」～「８０」の範囲の値をとり、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２は「１」～「７０」の範囲の値をとり、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３は「１」～「９６」の範囲の値をとる。

【０１９９】

再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２は、変動中昇格演出となる再抽選演出が実行される場合に、その再抽選演出が実行される以前に「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて仮停止表示させる通常大当り組合せの飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「８０」の範囲の値をとる。第１～第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１～ＳＲ３－３は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出を実行するにあたり「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて仮停止表示させる飾り図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。一例として、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１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ＳＲ３－２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ＳＲ３－３は「１」～「３１１」の範囲の値をとる。再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１は、再抽選演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１０３」の範囲の値をとる。大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－２は、大当り中昇格演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１０１」の範囲の値をとる。

【０２００】

予告実行決定用の乱数値ＳＲ６－１は、予告演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「１」～「１１１」の範囲の値をとる。予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２は、予告演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した予告パターンを、予め用意された複数パターン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」～「２０１」の範囲の値をとる。テーブル選択用の乱数値ＳＲ７は、擬似連時仮停止図柄決定テーブルを選択するために用いられる乱数値であり、「１」～「１００」の範囲の値をとる。

【０２０１】

演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けの演出制御用ＲＯＭ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、演出制御用ＲＯＭには、演出制御用ＣＰＵ１０１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などが記憶されている。

【０２０２】

図２１（Ａ）～（Ｃ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｃは、予め定められた複数通りの非リーチ組合せのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の図柄表示エリア９Ｌにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄ＦＺ１－１を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ａでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の図柄表示エリア９Ｒにて停止表示される確

定飾り図柄となる右最終停止図柄ＦＺ１－２を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１として決定された飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、右最終停止図柄ＦＺ１－２となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に、第２最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－２と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の図柄表示エリア９Ｃにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄ＦＺ１－３を、左最終停止図柄ＦＺ１－１や右最終停止図柄ＦＺ１－２、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【０２０３】

ここで、演出制御用ＲＯＭには図２４に示すような左右出目判定テーブル１６１を構成するテーブルデータが記憶されており、左最終停止図柄ＦＺ１－１と右最終停止図柄ＦＺ１－２との組合せから、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左右出目タイプＤＣ１－１がＬＲ０、ＬＲ１１～ＬＲ１８、ＬＲ３１～ＬＲ３８のいずれに該当するかの判定結果に応じて、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２０４】

最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄ＦＺ１－２となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、決定値が割り当てられていない。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せとはならないようにすることができる。また、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃでは、左最終停止図柄ＦＺ１－１、右最終停止図柄ＦＺ１－２、中最終停止図柄ＦＺ１－３の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、決定値が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図２（Ａ）に示す擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８となる部分や、図２（Ｂ）に示す２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４となる部分、さらには、図２５に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３と比較される決定値が割り当てられていない。図２５に示すような飾り図柄の組合せは、例えば擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４などに含まれる飾り図柄で構成され、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける飾り図柄の並び順が異なるといったように、遊技者が擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８や２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４など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、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４などや、こうしたチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

【０２０５】

この実施の形態では、演出モードが、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モード（モードＡ、モードＢ、モードＣ、またはモードＮ）である場合、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄により、特別遊技状態に制御されているか否か示唆する。そのための最終停止図柄決定テーブルとして、図２２（Ａ）～（Ｃ）に示す、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄ～１６０Ｆや、図２３（Ａ）～（Ｃ）に示す、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｇ～１６０Ｉが演出制御用ＲＯＭに記憶される。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄ～１６０Ｆは、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モードであって、遊技状態が通常状態または時短状態である場合に使用される。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄ～１６０Ｆの設定では、飾り図柄の図柄番号が偶数

に決定されやすくなっている。また、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｇ～１６０Ｉは、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モードであって、遊技状態が第１確変状態または第２確変状態である場合に使用される。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｇ～１６０Ｉの設定では、飾り図柄の図柄番号が奇数に決定されやすくなっている。このような設定により、奇数の飾り図柄が停止表示された場合に、偶数の飾り図柄が停止表示された場合よりも、確変状態（第１確変状態または第２確変状態）である可能性が高くなるので、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モードにおいて最終停止図柄によって確変状態であることを示唆することができる。なお、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｉは、演出モードや遊技状態に応じて、図２３（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従って、使用テーブルとしていずれかの組合せが選択される。

【０２０６】

図２６（Ａ）及び（Ｂ）は、演出制御用ＲＯＭ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」の図柄表示エリア９Ｌ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」の図柄表示エリア９Ｒにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄ＦＺ２－２とを、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６２Ａでは、左最終停止図柄ＦＺ２－１及び右最終停止図柄ＦＺ２－２として同一になる飾り図柄（左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２）の図柄番号「１」～「８」に、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の図柄表示エリア９Ｃ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。

【０２０７】

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」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒ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」の図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」及び「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒ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」の図柄表示エリア９Ｃに導出表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３と左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア９Ｃに導出表示される中最終停止図柄ＦＺ２－３となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、図柄差「－２」、「－１」、「＋１」、「＋２」に、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２０８】

図２７（Ａ）～（Ｃ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ～１６３Ｃの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａ～１６３Ｃは、予め定められた複数通りの大当り組合せなどのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａは、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ

３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ａでは、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」に、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂは、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂでは、左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３として同一になる確変図柄の図柄番号「１」、「３」、「５」、「７」に、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃは、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて停止表示される左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３を、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃでは、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のそれぞれに、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２０９】

図２８（Ａ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａの構成例を示している。再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合に、再抽選演出を実行するか否かを、再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａでは、大当り種別が「１５Ｒ非確変」及び「１５Ｒ確変」のいずれであるかや、「１５Ｒ確変」の大当り種別である場合に最終停止図柄が通常図柄（通常大当り組合せ）及び確変図柄（確変大当り組合せ）のいずれであるかに応じて、再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１と比較される数値（決定値）が、再抽選演出を実行するか否かの決定結果、また、再抽選演出を実行する場合に昇格成功（変動中昇格成功演出）及び昇格失敗（変動中昇格失敗演出）のいずれとするかの決定結果に、割り当てられている。

【０２１０】

図２８（Ｂ）は、演出制御用ＲＯＭに記憶される大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｂの構成例を示している。大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｂは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合に、大当り中昇格演出を実行するか否かを、大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－２に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｂでは、大当り種別が「１５Ｒ非確変」及び「１５Ｒ確変」のいずれであるかに応じて、大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４と比較される数値（決定値）が、大当り中昇格演出を実行するか否かの決定結果、また、大当り中昇格演出を実行する場合に昇格成功（大当り中昇格成功演出）及び昇格失敗（大当り中昇格失敗演出）のいずれとするかの決定結果に、割り当てられている。ここで、大当り中昇格成功演出では、第１確変状態といった高確率遊技状態となる旨が報知される。その一方で、大当り中昇格失敗演出では、高確率遊技状態となる旨が報知されない。

【０２１１】

図２９は、演出制御用ＲＯＭに記憶される再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５の構成例を示している。再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５は、再抽選演出が実行される場合において、その再抽選演出が実行される以前に仮停止表示させる飾り図柄を、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５では、左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３として同一になる通常図柄の図柄番号「２」、「４」、「６」、「８」

に、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２１２】

図３０は、「擬似連」や「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄などを決定するために用いられるチャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブルや擬似連時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブルとして、図３０（Ａ）に示すチャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａが、予め用意され、演出制御用ＲＯＭの所定領域に記憶されている。チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａは、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄を決定するために用いられる。

【０２１３】

チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａは、変動パターンＰＡ１－５、変動パターンＰＡ３－８、変動パターンＰＡ６－５、変動パターンＰＦ１－５、変動パターンＰＦ１－６のいずれかといった、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行される変動パターンが指定されたことに応じて、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部にて仮停止表示させる飾り図柄を決定するための使用テーブルとしても選択される。

【０２１４】

この実施の形態では、擬似連時仮停止図柄決定テーブルとして、図３０（Ｂ）～（Ｄ）、及び図３１（Ａ）～（Ｃ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｇが、予め用意され、演出制御用ＲＯＭの所定領域に記憶されている。各擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｇは、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合などに、遊技状態や、可変表示結果や、演出モードや、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動（全再変動）となる表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。擬似連変動の残り回数は、例えば、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「０」となり、その１回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「１」となり、２回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動（擬似連変動）では「２」となるように、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動（仮停止図柄が停止表示される変動）が実行されるかに対応している。なお、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行されるか否かによって、擬似連変動の残り回数に差異は生じない。

【０２１５】

演出モードが、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かを特定不能な共通の演出が行われるモードＡ、モードＢ、モードＣ、またはモードＮである場合、原則として、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄは通常状態または時短状態時に使用されやすくなっており、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇは第１確変状態または第２確変状態時に使用されやすくなっている。より詳細には、図３１（Ｄ）、（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従って、使用テーブルが選択される。また、演出モードがモードＪまたはモードＫである場合には、図３１（Ｆ）に示すテーブル選択設定に従って、５０％の割合で擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄが使用され、５０％の割合で擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇが使用される。演出モードがモードＪまたはモードＫである場合には偏りなく仮停止図柄が決定される。

【０２１６】

一例として、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ、１６６Ｅは、「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「１」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ２－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止

図柄ＫＺ２－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ２－３を決定するための使用テーブルとして選択される。なお、図８（Ａ）及び（Ｂ）に示すハズレ変動パターン及び大当り変動パターンの設定例では、変動パターンＰＡ１－４、変動パターンＰＡ２－２、変動パターンＰＡ３－２、変動パターンＰＡ３－３、変動パターンＰＡ３－５～変動パターンＰＡ３－８、変動パターンＰＡ４－２、変動パターンＰＡ５－２、変動パターンＰＡ５－３、変動パターンＰＡ６－２～変動パターンＰＡ６－５、変動パターンＰＦ１－２、変動パターンＰＦ１－４、変動パターンＰＦ１－６において、「擬似連」の可変表示演出が実行される。

【０２１７】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃ、１６６Ｆは、変動パターンＰＡ３－３、変動パターンＰＡ３－６、変動パターンＰＡ３－７、変動パターンＰＡ５－３、変動パターンＰＡ６－３、変動パターンＰＡ６－４のいずれかが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「２」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ３－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ３－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ３－３を決定するための使用テーブルとして選択される。擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄ、１６６Ｇは、変動パターンＰＡ３－７、変動パターンＰＡ６－４のいずれかが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「３」である場合に、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄ＫＺ４－１、「右」の図柄表示エリア９Ｒにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄ＫＺ４－２、「中」の図柄表示エリア９Ｃにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄ＫＺ４－３を決定するための使用テーブルとして選択される。

【０２１８】

チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａでは、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄（左最終停止図柄）となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２１９】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ、１６６Ｅでは、左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に、第１擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃ、１６６Ｆでは、左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－２と比較される数値（決定値）が割り当てられている。擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄ、１６６Ｇでは、左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－３と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２２０】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄの設定では、左仮停止図柄と中仮停止図柄とが偶数である擬似連チャンス目（ＧＣ２、ＧＣ４、ＧＣ６、ＧＣ８）に決定されやすくなっており、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇの設定では、左仮停止図柄と中仮停止図柄とが奇数である擬似連チャンス目（ＧＣ１、ＧＣ３、ＧＣ５、ＧＣ７）に決定されやすくなっている。このように、演出モードがモードＡ、モードＢ、モードＣ、またはモードＮである場合には、擬似連チャンス目がいずれとなるかによって、間接的に遊技状態を報知することができる。

【０２２１】

図３１（Ｄ）、（Ｅ）に示すテーブル選択設定では、遊技状態が通常状態または時短状態である場合には、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄが選択され、遊技状態が第１確変状態または第２確変状態である場合には、可変表示結果やテーブル選択用乱数値ＳＲ７の値に応じて擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄまたは擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇが選択される。

【０２２２】

図３１（Ｅ）に示すように、可変表示結果がハズレ（リーチハズレ、非リーチハズレ）となる場合は、左仮停止図柄と中仮停止図柄とが奇数である擬似連チャンス目（ＧＣ１、ＧＣ３、ＧＣ５、ＧＣ７）に決定されやすくなっている擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇが選択されやすくなっている。より具体的には、非リーチハズレとなる場合には９０％の割合で擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇが選択され、リーチハズレとなる場合には８０％の割合で擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇが選択されるようになっている。即ち、最終的な可変表示結果が非リーチハズレとなる可変表示中における擬似連時の仮停止図柄は、最終的な可変表示結果がリーチハズレとなる場合よりも、左仮停止図柄と中仮停止図柄とが奇数である擬似連チャンス目（ＧＣ１、ＧＣ３、ＧＣ５、ＧＣ７）に決定されやすくなっている。可変表示結果が非リーチハズレであっても、仮停止図柄により確変状態であることの示唆が行われやすくなるので遊技者の期待感を高めることができる。

【０２２３】

また、図３１（Ｅ）に示すように、可変表示結果が「２Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「小当り」となる場合や「１５Ｒ非確変」となる場合は、左仮停止図柄と中仮停止図柄とが偶数である擬似連チャンス目（ＧＣ２、ＧＣ４、ＧＣ６、ＧＣ８）に決定されやすくなっている擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄが選択されやすくなっている。確変状態において可変表示結果が「２Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「小当り」、または「１５Ｒ非確変」なることによって、遊技状態が変化しなかったり、確変状態が終了してしまうので、確変状態においてこれらの表示結果となることは遊技者にとっては望ましくない。このような表示結果となる場合には、仮停止図柄によって確変状態であることの示唆を避けるようにして、遊技者の遊技興趣の減退につながることを防止している。一方、可変表示結果が「１５Ｒ確変」となる場合はそのようなことはないので、左仮停止図柄と中仮停止図柄とが奇数である擬似連チャンス目（ＧＣ１、ＧＣ３、ＧＣ５、ＧＣ７）に決定されやすくなっている擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇが必ず選択されるようになっている。

【０２２４】

なお、演出モードがモードＪまたはモードＫである場合には、チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａのように、「左」の図柄表示エリア９Ｌにおける最終停止図柄（または仮停止図柄）となる飾り図柄の図柄番号「１」～「８」に応じて、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８に、擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ３－１～ＳＲ３－３と比較される数値（決定値）が割り当てられてられたテーブルを使用するようにしてもよい。

【０２２５】

こうした擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｇを用いて仮停止図柄を決定することによって、例えば、図３２に示すように、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（初回変動を含む）の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒの全部において仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかに決定することができる。

【０２２６】

なお、変動パターンＰＡ３－８、変動パターンＰＡ６－５のいずれかである場合には、「擬似連」の可変表示演出において擬似連変動が１回実行された後に、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出が実行される（図８（Ａ）及び（Ｂ）参照）。そこで、これらの変動パターンである場合には、図３０（Ａ）に示すチャンス目停止後滑り時仮停止図柄決

定テーブル１６６Ａを用いて決定された仮停止図柄を「擬似連」の可変表示演出において仮停止表示させてから再び変動（擬似連変動）させた後、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出においても同一の仮停止図柄を仮停止表示させてもよい。あるいは、「擬似連」の可変表示演出において仮停止表示させる飾り図柄については、図３０（Ｂ）または図３１（Ａ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂまたは１６６Ｅを用いて決定する一方、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出において仮停止表示させる飾り図柄については、図３０（Ａ）に示すチャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａを用いて決定するようにしてもよい。

【０２２７】

図３３及び図３４は、演出制御用ＲＯＭに記憶されるモード移行決定テーブルの構成例などを示している。この実施の形態では、モード移行決定テーブルとして、図３３（Ａ）～（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄと、図３４（Ａ）～（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ａ～１６８Ｄとが、予め用意されている。モード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄ、１６８Ａ～１６８Ｄは、飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、演出モードを複数種類のいずれかに変更するモード移行を実行するか否かや、実行する場合に移行される演出モードなどを、演出モード移行決定用の乱数値ＳＲ５に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。各モード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄ、１６８Ａ～１６８Ｄは、図３４（Ｅ）に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、パチンコ遊技機１における遊技状態が第２確変状態であるか否かや、前回の飾り図柄の可変表示中に実行された予告演出で使用した予告パターンの記憶である前回予告記憶に応じて、選択される。

【０２２８】

各モード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄ、１６８Ａ～１６８Ｄでは、現在の演出モードがモードＮ、モードＡ、モードＢ、モードＣのいずれであるかに応じて、演出モード移行決定用の乱数値ＳＲ５と比較される数値（決定値）が、移行なし、モードＮ、モードＢ、モードＣといった、モード移行により移行される演出モードとなる移行先演出モードの決定結果に割り当てられている。なお、移行先演出モードが移行なしである場合には、モード移行が実行されない。また、図３に示すように、この実施の形態では、モード移行を実行する旨の決定結果に対応したモード移行判定時には、モードＮ、モードＢ、モードＣのいずれかが、移行される演出モードとしての移行先演出モードとなる。

【０２２９】

各モード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄ、１６８Ａ～１６８Ｄでは、現在の演出モードがモードＡである場合に、モードＮ、モードＢ、モードＣとは異なる個数の決定値が移行なしの決定結果に割り当てられている。ここで、モードＡの演出モードは、図３に示すように、「２Ｒ確変」又は「２Ｒ非確変」の大当り種別に基づく２ラウンド大当り状態の終了後や、「小当り」の可変表示結果に基づく小当り遊技状態の終了後に制御される演出モードである。したがって、演出モードがモードＡであるときには、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、第１及び第２確変状態、時短状態のいずれとなる場合もあり得る。また、モード移行判定時にモードＡの演出モードからモードＮ、モードＢ、モードＣのいずれかの演出モードに移行した後には、次に「２Ｒ確変」又は「２Ｒ非確変」の大当り種別に基づく２ラウンド大当り状態の終了後や、「小当り」の可変表示結果に基づく小当り遊技状態の終了後となるまで、モードＡの演出モードに制御されることがない。すなわち、モードＡの演出モードでは、２ラウンド大当り状態の終了後や小当り遊技状態の終了後にて、パチンコ遊技機１における遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かを特定不能な共通の演出が行われる。モードＮ、モードＢ、モードＣでも、パチンコ遊技機１における遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かを特定不能な共通の演出が行われる。

【０２３０】

図３３（Ａ）～（Ｃ）に示すモード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｃと、図３４（Ａ）～（Ｃ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ａ～１６８Ｃとを比較すると、モード

Ｎ、モードＢ、モードＣの間でモード移行を実行する旨の決定割合が、第２確変状態であるか否かに応じて異なるように、各移行先演出モードに決定値が割り当てられている。一例として、図３３（Ａ）～（Ｃ）に示すモード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｃでは、現在の演出モードがモードＮ、モードＢ、モードＣのいずれかである場合に、「１」～「１９０」の範囲の決定値が、移行なしの決定結果に割り当てられている。これに対して、図３４（Ａ）～（Ｃ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ａ～１６８Ｃでは、現在の演出モードがモードＮ、モードＢ、モードＣのいずれかである場合に、「１」～「１８０」の範囲の決定値が、移行なしの決定結果に割り当てられている。これにより、第２確変状態であるときには、第２確変状態以外の遊技状態であるときに比べて、モードＮ、モードＢ、モードＣの間でモード移行が実行される頻度が高くなる。したがって、モードＮ、モードＢ、モードＣの間でモード移行が実行される頻度から、遊技状態が第２確変状態であるか否かを、ある程度まで認識することができる。

【０２３１】

図３３（Ｂ）～（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６７Ｂ～１６７Ｄと、図３４（Ｂ）～（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ｂ～１６８Ｄとを比較すると、演出モードがモードＡであるときに、各予告パターンに対応した予告演出の実行後にモード移行を実行する旨の決定割合や、各予告パターンに対応した予告演出の実行後に移行される演出モードの決定割合が、第２確変状態であるか否かに応じて異なるように、決定値が移行先演出モードの決定結果に割り当てられている。例えば、遊技状態が第２確変状態以外であるときに前回予告記憶が予告Ｘの予告パターンである場合に用いられる図３３（Ｂ）に示すモード移行決定テーブル１６７Ｂでは、現在の演出モードがモードＡであれば、「１」～「１００」の範囲の決定値が移行なしに割り当てられ、「１０１」～「１８０」の範囲の決定値がモードＢに割り当てられ、「１８１」～「２００」の範囲の決定値がモードＣに割り当てられている。これに対して、遊技状態が第２確変状態であるときに前回予告記憶が予告Ｘの予告パターンである場合に用いられる図３４（Ｂ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ｂでは、現在の演出モードがモードＡであれば、「１」～「５０」の範囲の決定値が移行なしに割り当てられ、「５１」～「１００」の範囲の決定値がモードＢに割り当てられ、「１０１」～「２００」の範囲の決定値がモードＣに割り当てられている。このような設定では、モードＡの演出モードであるときに、予告Ｘの予告パターンによる予告演出が実行された後、移行される演出モードがモードＢ又はモードＣとなるモード移行が実行された場合には、モード移行が実行されない場合に比べて、第２確変状態である可能性が高くなる。このとき、移行される演出モードがモードＣである場合には、移行される演出モードがモードＢである場合に比べて、第２確変状態である可能性が高くなる。こうして、各予告パターンによる予告演出と、それに続くモード移行で移行される演出モードとの組合せから、遊技状態が第２確変状態である可能性を示唆することができる。なお、演出モードがモードＮ、モードＢ、モードＣの一部又は全部を含む演出モードのいずれかである場合にも、第２確変状態であるときには、例えば予告Ｘといった所定の予告パターンによる予告演出が実行された後、例えばモードＡといった所定の演出モードに移行しやすくなるように、決定値が各演出モードに割り当てられてもよい。

【０２３２】

図３４（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ｄの設定では、現在の演出モードがモードＡであるときに、移行先演出モードがモードＮとなる決定結果に対して決定値が割り当てられている。これに対して、図３３（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６７Ｄの設定では、現在の演出モードがモードＡであるときに、移行先演出モードがモードＮとなる決定結果に対して決定値が割り当てられていない。ここで、モード移行決定テーブル１６７Ｄは、第２確変状態以外であり前回予告記憶が予告Ｚの予告パターンである場合に選択される一方で、モード移行決定テーブル１６８Ｄは、第２確変状態であり前回予告記憶が予告Ｚの予告パターンである場合に選択される。このような設定により、モードＡの演出モードであるときに、予告Ｚの予告パターンによる予告演出が実行された後、移行される演出モードがモードＮとなるモード移行が実行された場合には、遊技状態が第２確変

状態であることを確定的に認識することができる。すなわち、予告Ｚの予告パターンによる予告演出と、モードＡからモードＮへと移行するモード移行との組合せは、特別遊技状態としての第２確変状態に制御されているときにのみ決定される組合せとなっている。

【０２３３】

図３５は、演出制御用ＲＯＭに記憶される予告演出実行決定テーブル１６９の構成例を示している。予告演出実行決定テーブル１６９は、予告演出を実行するか否かを、予告実行決定用の乱数値ＳＲ６－１に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。予告演出実行決定テーブル１６９では、可変表示結果が「ハズレ」、「大当り」、「小当り」のいずれであるかに応じて、予告演出の有無を示す決定結果に、予告実行決定用の乱数値ＳＲ６－１と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【０２３４】

図３６は、演出制御用ＲＯＭに記憶される予告パターン決定テーブルなどの構成例を示している。この実施の形態では、予告パターン決定テーブルとして、図３６（Ａ）及び（Ｂ）に示す予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂが、予め用意されている。予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂは、予告演出を実行するときに、予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２に基づいて、予告パターンを予め複数用意されたいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂは、図３６（Ｃ）に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、パチンコ遊技機１における遊技状態が第２確変状態以外であれば予告パターン決定テーブル１７０Ａが選択され、第２確変状態であれば予告パターン決定テーブル１７０Ｂが選択される。各予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂでは、可変表示結果が「ハズレ（非リーチ）」、「ハズレ（リーチ）」、「大当り（１５Ｒ）」、「大当り（２Ｒ）」、「小当り」のいずれであるかに応じて、予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２と比較される数値（決定値）が、予告Ｘ、予告Ｙ、予告Ｚのいずれかの予告パターンに割り当てられている。

【０２３５】

ここで、図３６（Ａ）及び（Ｂ）に示す「ハズレ（非リーチ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合を示し、「ハズレ（リーチ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」である場合を示す。また、「大当り（１５Ｒ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」である場合を示し、「大当り（２Ｒ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」である場合を示す。また、予告Ｘの予告パターンは、「キャラクタ表示」の予告演出を実行する予告パターンであり、予告Ｙの予告パターンは、「ステップアップ動作」の予告演出を実行する予告パターンであり、予告Ｚの予告パターンは、「ジョグ操作予告」の予告演出を実行する予告パターンである。

【０２３６】

予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂでは、可変表示結果が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各予告パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各予告パターンに割り当てられている。また、予告パターン決定テーブル１７０Ａと予告パターン決定テーブル１７０Ｂとを比較すると、第２確変状態であるときに、予告Ｚの予告パターンとする割合が高くなるように、決定値が各予告パターンに割り当てられている。こうして、予告Ｚの予告パターンによる「ジョグ操作予告」の予告演出が実行される頻度から、遊技状態が第２確変状態である可能性を示唆することができる。

【０２３７】

なお、予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂにおいても、予告演出を実行しない決定結果に対して、決定値が割り当てられるようにしてもよい。また、予告演出を実行するか否かと、実行する場合における予告パターンとを、単独の乱数値を用いて決定するようにしてもよい。予告Ｘ、予告Ｙ、予告Ｚの予告パターンを決定した後、各予告演出におけるより詳細な演出動作の内容を決定するようにしてもよい。例えば、予告Ｘの予告パ

ターンに決定した場合には、所定の乱数値や決定テーブルを用いることにより、表示するキャラクタ画像の種類や個数、表示色などを、可変表示結果及び／又は変動パターンに応じて異なる決定割合で決定してもよい。また、予告Ｙの予告パターンに決定した場合には、所定の乱数値や決定テーブルを用いることにより、ステップアップ動作の実行回数や各ステップにおける演出動作の内容などを、可変表示結果及び／又は変動パターンに応じて異なる決定割合で決定してもよい。さらに、予告Ｚの予告パターンに決定した場合には、所定の乱数値や決定テーブルを用いることにより、ジョグ操作ユニット３８の操作に応答して実行される演出動作の内容などを、可変表示結果及び／又は変動パターンに応じて異なる決定割合で決定してもよい。

【０２３８】

図３５に示す予告演出実行判定テーブル１６９や、図３６（Ａ）及び（Ｂ）に示す予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂでは、可変表示結果が複数種類のいずれであるかに応じて、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターンを決定できるように設定されている。これに対して、主基板３１から伝送される変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが複数種類のいずれであるかに応じて、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターンを決定できるようにしてもよい。

【０２３９】

演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けされた演出制御用ＲＯＭには、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＪ、モードＫ、モードＮといった複数種類の演出モードに対応して、図３７（Ａ）に示すような演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｆを構成するテーブルデータが記憶されている。また、演出制御用ＲＯＭには、図３７（Ｂ）に示すようなモード移行演出制御パターンテーブル１８１や、図３７（Ｃ）に示すような各種演出制御パターンテーブル１８２などを構成するテーブルデータが記憶されている。モード移行演出制御パターンテーブル１８１には、モード移行に伴って実行されるモード移行演出などにおける、各種の演出制御の内容を示すデータが、モード移行演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各種演出制御パターンテーブル１８２には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間などにおける、各種の演出制御の内容を示すデータが、各種演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。なお、各種演出制御パターンテーブル１８２は、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＪ、モードＫ、モードＮの各演出モードに対応して、演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｆのそれぞれに含まれるように構成してもよい。この場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間などにおける演出動作の内容を、パチンコ遊技機１における演出モードが複数種類のいずれであるかに応じて、異ならせることができる。

【０２４０】

図３７（Ａ）に示す各演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｆには、パチンコ遊技機１における演出モードが複数のモードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＪ、モードＫ、モードＮのいずれであるかに応じて、互いに演出態様が異なる各種の演出動作の制御内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。例えば、演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｆのそれぞれには、図３８（Ａ）に示す図柄変動制御パターンテーブル１８５と、図３８（Ｂ）に示す予告演出制御パターンテーブル１８６とが、含まれている。

【０２４１】

図柄変動制御パターンテーブル１８５には、複数の変動パターン等に対応して、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、演出表示装置９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」や「チャンス目停止後滑り」などの可変表示演出における飾り図柄の表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。予告演出制御パターンテーブル１８６には、予め複数用意された予告パターン等に対応して、予告演出における演出動作の

制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。なお、各演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｆは、複数種類の演出制御パターンを構成するパターンデータの記憶アドレスを管理するアドレス管理テーブルとしてもよい。この場合、演出制御用ＲＯＭにおいて、各演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｆを構成するテーブルデータが所定の記憶領域に記憶され、この記憶領域とは別の領域に、個々の演出制御パターンを構成するパターンデータが記憶されればよい。

【０２４２】

図柄変動制御パターンテーブル１８５に格納される図柄変動制御パターンや、予告演出制御パターンテーブル１８６に格納される予告演出制御パターンには、パチンコ遊技機１における演出モードが複数のモードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＪ、モードＫ、モードＮのいずれであるかにかかわりなく、共通する演出動作の制御内容を示すデータが含まれていてもよい。この場合、各演出モードに共通する演出動作の制御内容を示すデータについては、各演出モードに対応した演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｆとは別個に設けた共通演出制御パターンテーブルなどに、共通演出制御パターンとして格納されてもよい。一例として、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前の期間における飾り図柄の可変表示に伴う演出動作の制御内容は、各演出モードに対応して個別のものとして、各演出制御パターンテーブル１８０Ａ～１８０Ｆに格納された図柄変動制御パターンにより指定される。その一方で、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった以後のリーチ演出などを含む演出動作の制御内容は、各演出モードに共通するものとして、共通演出制御パターンテーブルに格納された図柄変動制御パターンにより指定されてもよい。

【０２４３】

図３９（Ａ）は、演出制御パターンの構成例を示している。モード移行演出制御パターンテーブル１８１に格納されたモード移行演出制御パターンや、各種演出制御パターンテーブル１８２に格納された各種演出制御パターン、図柄変動制御パターンテーブル１８５に格納された図柄変動制御パターン、予告演出制御パターンテーブル１８６に格納された予告演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば操作ユニット３８に含まれるジョグボタンやジョグダイアルといった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定する操作検出制御データなどが、含まれてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、図４０に示す演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの値（演出制御プロセスタイマ値）と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板３１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ１００において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【０２４４】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ２７からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ２７からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば装飾ＬＥＤ２５や枠ＬＥＤ２８といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータ

である。可動部材制御データには、例えばモータ８６に連結された可動部材７８といった、可動部材における動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、可動部材制御データは、可動部材の駆動動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。

【０２４５】

図３９（Ｂ）は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用マイクロコンピュータ１００において、演出制御用ＣＰＵ１０１は演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ２７から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で発光体を点滅させる制御を行い、可動部材制御データにより指定される態様で可動部材７８を動作させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【０２４６】

演出制御用マイクロコンピュータ１００における演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、演出制御用ＲＯＭから読み出してＲＡＭの所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータの演出制御用ＲＯＭにおける記憶アドレスを、ＲＡＭの所定領域に一時記憶させて、演出制御用ＲＯＭにおける記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎ（ｎは任意の整数）の内容に従って、演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった発光体、可動部材７８といった可動部材など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値＃１～＃ｎと対応付けられた表示制御データ＃１～表示制御データ＃ｎ、音声制御データ＃１～音声制御データ＃ｎ、ランプ制御データ＃１～ランプ制御データ＃ｎ、可動部材制御データ＃１～可動部材制御データ＃ｎは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ＃１～演出制御実行データ＃ｎを構成する。

【０２４７】

こうしてセットした演出制御パターンに従った指令が、演出制御用マイクロコンピュータ１００からＶＤＰ１０９や音声出力基板７０などに対して出力される。演出制御用マイクロコンピュータ１００からの指令を受けたＶＤＰ１０９では、その指令に示される画像データをＣＧＲＯＭから読み出してＶＲＡＭに一時記憶させることなどにより展開させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００からの指令を受けた音声出力基板７０では、例えば音声合成用ＩＣ７０３がその指令に示される音声データを音声データＲＯＭ７０４から読み出して音声ＲＡＭ等に一時記憶させることなどにより展開させる。

【０２４８】

演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けされたＲＡＭには、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図４０に示すよう

な演出制御用データ保持エリア１９０が設けられている。図４０に示す演出制御用データ保持エリア１９０は、演出制御フラグ設定部１９１と、演出制御タイマ設定部１９２と、演出制御カウンタ設定部１９３と、演出制御バッファ設定部１９４とを備えている。

【０２４９】

演出制御フラグ設定部１９１には、例えば演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板３１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。

【０２５０】

演出制御タイマ設定部１９２には、例えば演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示動作といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部１９２には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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３１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５６０が起動し、ＣＰＵ５６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、ＣＰＵ５６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ＲＡＭ５５がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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ＣＰＵ５６へ送出され、ＣＰＵ５６は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。さらに、初期設定では、ＣＰＵ５６が演出制御基板８０に対して電源投入時遊技状態通知コマンドを送信する。このためには、主基板３１に設けられる記憶領域に遊技状態（通常状態、時短状態、第１確変状態、第２確変状態のいずれであるか）をバックアップしておき、ＣＰＵ５６が電源投入時にそのバックアップされた遊技状態を読み出す。そして、読み出した遊技状態に対応した電源投入時遊技状態通知コマンドを送信するようにすればよい。このような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ＣＰＵ５６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４１のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

【０２５４】

図４１に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ５６は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、入力ドライバ回路１１０を介してゲートスイッチ３２ａ、第１及び第２始動口スイッチ１３ａ、１４ａ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップＳ１１）。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ１２）。この後、所定の情報出力処

理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、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）。

【０２５５】

情報出力処理に続いて、主基板３１の側で用いられる乱数値ＭＲ１～ＭＲ５といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ１４）。この後、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ１５）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置２０における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【０２５６】

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）。ＣＰＵ５６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１０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１５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第１確変状態や時短状態であるときに、通常状態や第２確変状態であるときと比べて第２始動入賞口１４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、第１確変状態や時短状態であるときには、普通図柄表示器１０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や第２確変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や第２確変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１５における可動翼片の傾動時間を通常状態や第２確変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や第２確変状態のときよりも増加させる制御、あるいは、これらの制御の一部又は全部を組み合わせて行うための設定などが行われる。

【０２５７】

普通図柄プロセス処理を実行した後、ＣＰＵ５６は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板３１から演出制御基板８０などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを伝送させる（ステップＳ１７）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、Ｉ／Ｏ５７に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板８０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。

【０２５８】

図４２は、特別図柄プロセス処理として、図４１に示すステップＳ１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。図４３及び図４４は、ステップＳ１０１にて実行される始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

【０２５９】

図４３及び図４４に示す始動入賞判定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、所定の入力ポートレジスタに格納された入力ポートデータを読み出す（ステップＳ２０１）。ここで、入力ポートレジスタは、例えばＩ／Ｏ５７に含まれる入力ポートにおける外部信号の入力状態を示すビット値などが、格納されるレジスタである。この実施の形態では、入力ポートレジスタのビット番号［０］に格納される入力ポートデータが、第１始動口スイッチ１３ａから伝送される検出信号となる第１始動入賞信号の入力状態（オフ／オン）を示し

、入力ポートレジスタのビット番号［１］に格納される入力ポートデータが、第２始動口スイッチ１４ａから伝送される遊技球の検出信号となる第２始動入賞信号の入力状態（オフ／オン）を示している。

【０２６０】

ステップＳ２０１にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号［１］におけるビット値が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２０２）。このとき、ビット値が“１”であれば（ステップＳ２０２；Ｙｅｓ）、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２始動入賞判定カウンタの格納値である第２始動入賞判定カウント値を、例えば１加算するなどしてカウントアップするように、更新する（ステップＳ２０３）。これに対して、ステップＳ２０２にて“０”であると判定された場合には（ステップＳ２０２；Ｎｏ）、第２始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「０」に初期化する（ステップＳ２０４）。

【０２６１】

ステップＳ２０３、Ｓ２０４の処理のいずれかを実行した後には、ステップＳ２０１にて読み出した入力ポートレジスタのビット番号［０］におけるビット値が“１”であるか否かを判定する（ステップＳ２０５）。このとき、ビット値が“１”であれば（ステップＳ２０５；Ｙｅｓ）、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１始動入賞判定カウンタの格納値である第１始動入賞判定カウント値を、例えば１加算するなどしてカウントアップするように、更新する（ステップＳ２０６）。これに対して、ステップＳ２０５にて“０”であると判定された場合には（ステップＳ２０５；Ｎｏ）、第１始動入賞判定カウンタをクリアして、その格納値を「０」に初期化する（ステップＳ２０７）。

【０２６２】

ステップＳ２０６、Ｓ２０７の処理のいずれかを実行した後には、第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値として予め定められた所定の判定値（例えば「２」）に達したか否かを判定する（ステップＳ２０８）。このとき、第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップＳ２０８；Ｙｅｓ）、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた始動口バッファの格納値である始動口バッファ値を、「１」に設定する（ステップＳ２０９）。また、第１始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「０」に初期化する（ステップＳ２１０）。

【０２６３】

ステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップＳ２０８；Ｎｏ）、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したか否かを判定する（ステップＳ２１１）。このとき、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップＳ２１１；Ｎｏ）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップＳ２１１；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ２１２）。また、第２始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「０」に初期化する（ステップＳ２１３）。

【０２６４】

ステップＳ２１０、Ｓ２１３の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ５６は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップＳ２１４）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第１保留記憶数カウンタの格納値である第１保留記憶数カウント値を読み出し、始動口バッファ値が「２」であるときには、遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられた第２保留記憶数カウンタの格納値である第２保留記憶数カウント値を読み出す。そして、ステップＳ２１４における読出値が、所定の上限値（例えば「４」）に達しているか否かを判定する（図４４のステップＳ２１５）。このとき、ステップＳ２１４での読出値が上限値に達していなければ、特別図柄や飾り図柄の可変表示を開始するための始動条件が有効に成立することになる。例えば、図４３に示すステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達してい

ないと判定されたときには、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第１始動条件が成立する。また、図４３に示すステップＳ２１１にて第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第２始動条件が成立する。

【０２６５】

このように、ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達していないときには（ステップＳ２１５；Ｎｏ）、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を１加算する（ステップＳ２１６）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１保留記憶数カウント値を１加算し、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２保留記憶数カウント値を１加算する。そして、ＣＰＵ５６は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を示す合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算する（ステップＳ２１７）。

【０２６６】

ステップＳ２１７の処理に続いて、ＣＰＵ５６は、始動口バッファ値に応じた始動データを、始動データ記憶部１５１Ｃにおける空き領域の先頭にセットして記憶させる（ステップＳ２１８）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、「第１」を示す始動データをセットし、始動口バッファ値が「２」であるときには、「第２」を示す始動データをセットする。そして、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データを、抽出する（ステップＳ２１９）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップＳ２２０）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、第１特図保留記憶部１５１Ａに乱数値ＭＲ１、ＭＲ２－１を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「２」であるときには、第２特図保留記憶部１５１Ｂに乱数値ＭＲ１、ＭＲ２－１を示す数値データがセットされる。

【０２６７】

ステップＳ２２０にて乱数値を記憶した後には、始動口バッファ値に応じた始動口入賞指定コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２２１）。例えば、始動口バッファ値が「１」であるときには、ＲＯＭ５４における第１始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、始動口バッファ値が「２」であるときには、ＲＯＭ５４における第２始動口入賞指定コマンドテーブルの記憶アドレス（先頭アドレス）を送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうして設定された始動口入賞指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図４１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板３１から演出制御基板８０に対して伝送される。

【０２６８】

また、ＣＰＵ５６は、例えばＲＯＭ５４における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板８０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Ｓ２２２）。なお、第１始動口入賞指定コマンドテーブルが、第１始動口入賞指定コマンドを送信するための設定データと、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されるとともに、第２始動口入賞指定コマンドテーブルが、第２始動口入賞指定コマンドを送信するための設定データと、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されている場合には、ステップＳ２２１、Ｓ２２２の処理として第１始動口入賞指定コマンドテーブルと第２始動口入賞指定コマンドテーブルのうち、始動口バッファ値に応じたコマンド

テーブルの記憶アドレスだけを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納すればよい。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図４１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドに続いて、主基板３１から演出制御基板８０に対して伝送される。

【０２６９】

ステップＳ２１５にて読出値が上限値に達している場合や（ステップＳ２１５；Ｙｅｓ）、ステップＳ２２２の処理を実行した後には、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ２２３）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ２２３；「１」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２２４）、図４３に示すステップＳ２１１の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「２」であるときには（ステップＳ２２３；「２」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「０」に初期化してから（ステップＳ２２５）、始動入賞判定処理を終了する。

【０２７０】

この実施の形態では、第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合には、２ミリ秒内で実行される処理によって、双方のスイッチが有効な遊技球の始動入賞を検出したことに基づく処理が実行される。すなわち、図４３に示すステップＳ２０８にて第１始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図４３に示すステップＳ２０９、Ｓ２１０、Ｓ２１４の処理を実行してから、図４４に示すステップＳ２１５～Ｓ２２２の処理を実行した後、ステップＳ２２３にて始動口バッファ値が「１」であることに対応して、ステップＳ２２４の処理を実行してから、図４３に示すステップＳ２１１の処理に進む。そして、ステップＳ２１１にて第２始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定されたときには、図４３に示すステップＳ２１２～Ｓ２１４の処理を実行してから、図４４に示すステップＳ２１５～Ｓ２２２の処理を実行した後、ステップＳ２２３にて始動口バッファ値が「２」であることに対応して、ステップＳ２２５の処理を実行してから、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第１始動口スイッチ１３ａと第２始動口スイッチ１４ａの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

【０２７１】

以上のような始動入賞判定処理を実行した後には、特図プロセスフラグの値に応じて、図４２に示すステップＳ１１０～Ｓ１２０の処理のいずれかを選択して実行する。ステップＳ１１０の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄、付属図柄などの可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第１特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。

【０２７２】

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

【０２７３】
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特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を１減算あるいは１加算して、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動や、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける特別図柄の変動を、共通の処理ルーチンによって制御する処理となっていればよい。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値を“３”に更新する。

【０２７４】
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特別図柄表示器８ａや第２特別図柄表示器８ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグや小当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“４”に更新する。また、小当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値を“８”に更新する。さらに、大当りフラグ及び小当りフラグがいずれもオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“０”に更新する。

【０２７５】
ステップＳ１１４の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確変」であることに対応して１５ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「２９秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「１５回」に設定する。これに対して、大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」であることに対応して２ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「０．５秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「２回」に設定する。

【０２７６】
ステップＳ１１５の大入賞口開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“５”のときに実行される。この大入賞口開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ２３によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド２１に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【０２７７】
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。

【０２７８】

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、演出表示装置９やスピーカ２７、枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５などといった演出用の電気部品（演出装置）により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して特別遊技状態あるいは通常状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。

【０２７９】

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

【０２８０】

ステップＳ１１９の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“９”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド２１に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【０２８１】

ステップＳ１２０の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“１０”のときに実行される。この小当り終了処理には、演出表示装置９やスピーカ２７、枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５などといった演出装置により、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、確変フラグや時短フラグの状態を変更しないようにして、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機１における遊技状態を継続させる。

【０２８２】

図４５は、図４２のステップＳ１１０にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図４５に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ５６は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に記憶されている合計保留記憶数カウント値が「０」であるか否か、すなわち、第１保留記憶数と第２保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２３１）。このとき、合計保留記憶数カウント値が「０」以外であれば（ステップＳ２３１；Ｎｏ）、始動データ記憶部１５１Ｃから始動データを読み出す（ステップＳ２３２）。ここでは、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。

【０２８３】

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

【０２８４】

ステップＳ２３４にて始動データが「第１」であると判定された場合には（ステップＳ２３４；第１）、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームを開始する第１開始条件が成立したことに対応して、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶される変動特図指定バッファ値を「１」に設定する（ステップＳ２３５）。他方、ステップＳ２３４にて始動データが「第２」であると判定された場合には（ステップＳ２３４；第２）、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを開始する第２開始条件が成立したことに対応して、変動特図指定バッファ値を「２」に設定する（ステップＳ２３６）。

【０２８５】

ステップＳ２３５、Ｓ２３６の処理のいずれかを実行した後には、ステップＳ２３２にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（ステップＳ２３７）。例えば、始動データが「第１」である場合には、第１特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第２」である場合には、第２特図保留記憶部１５１Ｂにて保留番号「１」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データと、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データとを、それぞれ読み出す。

【０２８６】

ステップＳ２３７の処理に続いて、始動データに応じた保留記憶数カウント値を１減算するとともに、始動データに応じた特図保留記憶部にて保留番号「１」より下位のエントリ（例えば保留番号「２」～「４」に対応するエントリ）に記憶された保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる（ステップＳ２３８）。例えば、始動データが「第１」である場合には、第１保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第１特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。これに対して、始動データが「第２」である場合には、第２保留記憶数カウント値を１減算するとともに、第２特図保留記憶部１５１Ｂにおける保留データの記憶内容を、１エントリずつ上位にシフトさせる。

【０２８７】

ステップＳ２３８の処理に続いて、可変表示結果を「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、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Ｓ２３９）。例えば、始動データが「第１」であれば図１０（Ａ）に示す第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａを使用テーブルとしてセットする一方で、始動データが「第２」であれば図１０（Ｂ）に示す第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂを使用テーブルとしてセットする。ＣＰＵ５６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Ｓ２３７にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが、「大当り」の可変表示結果に割り当てられた決定値のいずれかと合致するか否かに応じて、可変表示結果を「大当り」とするか否かを決定する（ステップＳ２４０）。

【０２８８】

ステップＳ２４０にて可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされた場合には（ステップＳ２４０；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４１）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図１１に示す大当り種別決定テーブル１３１を選択してセットする（ステップＳ２４２）。そして、ステップＳ２３７にて読み出した大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１を示す数値データに基づき、ステップＳ２４２にてセットした大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、大当り種別を、「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」という予め複数設定された大当り種別のいずれかに決定する（ステップＳ２４３）。なお、ステップＳ２３６の処理で変動特図指定バッファ値を「２」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル１３

１にて「２Ｒ非確変」の大当り種別に対して大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２－１が割り当てられていないことから、大当り種別が「２Ｒ非確変」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を更新することなどにより、決定された大当り種別を記憶させる（ステップＳ２４４）。一例として、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であれば大当り種別バッファ値を「０」とし、「１５Ｒ確変」であれば「１」とし、「２Ｒ非確変」であれば「２」とし、「２Ｒ確変」であれば「３」とすればよい。

【０２８９】

ステップＳ２４０にて可変表示結果を「大当り」としない旨の決定がなされた場合には（ステップＳ２４０；Ｎｏ）、ステップＳ２３７にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データが、「小当り」の可変表示結果に割り当てられた決定値のいずれかと合致するか否かに応じて、可変表示結果を「小当り」とするか否かを決定する（ステップＳ２４５）。そして、「小当り」とする決定がなされたときには（ステップＳ２４５；Ｙｅｓ）、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップＳ２４６）。

【０２９０】

ステップＳ２４４、Ｓ２４６の処理のいずれかを実行した後には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップＳ２４７）。一例として、ステップＳ２４５にて可変表示結果を「小当り」としない旨の決定がなされた場合には、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップＳ２４５にて可変表示結果を「小当り」とする旨の決定がなされた場合には、可変表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「２」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップＳ２４０にて可変表示結果を「大当り」とする旨の決定がなされた場合には、ステップＳ２４３における大当り種別の決定結果に応じて、大当り図柄となる「１」、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「１５Ｒ非確変」とする決定結果に応じて、１５Ｒ非確変大当り図柄となる「３」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「１５Ｒ確変」とする決定結果に応じて、１５Ｒ確変大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「２Ｒ非確変」とする決定結果に応じて、２Ｒ非確変大当り図柄となる「１」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「２Ｒ確変」とする決定結果に応じて、２Ｒ確変大当り図柄となる「５」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【０２９１】

ステップＳ２４７にて確定特別図柄を設定した後には、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“１”に更新してから（ステップＳ２４８）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップＳ２３１にて合計保留記憶数が「０」である場合には（ステップＳ２３１；Ｙｅｓ）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ２４９）、特別図柄通常処理を終了する。ステップＳ２４９におけるデモ表示設定では、例えば演出表示装置９において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板３１から演出制御基板８０に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えばＲＯＭ５４における客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図４１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板３１から演出制御基板

８０に対して伝送される。なお、この実施の形態では、入賞があった順番に始動データを消化するようにしていたが、「第２」の始動データを「第１」の始動データより優先して消化するようにして、第２特図の可変表示を第１特図の可変表示より優先して行うようにしてもよい。そのためには、ステップＳ２３２において始動データ記憶部１５１Ｃにてすべてのエントリに「第２」の始動データがあるか否かを判定し、ある場合にはその始動データを読み出すようにすればよい。また、第２特図保留記憶部１５１Ｂに保留データがあるか否かを判定し、ある場合にはその保留データを読み出すようにしてもよい。この場合、始動データ記憶部１５１Ｃを設ける必要はない。

【０２９２】

図４６は、図４２のステップＳ１１１にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図４６に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ５６は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６１）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６１；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて、大当り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、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。

【０２９３】

ステップＳ２６１にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６３）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６３；Ｙｅｓ）、小当り変動パターン種別決定テーブル１３４を選択し、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セットする（ステップＳ２６４）。

【０２９４】

ステップＳ２６３にて小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２６３；Ｎｏ）、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態又は第２確変状態、第１確変状態、時短状態のいずれであるかに基づき、図１２（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定する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Ｓ２６５）。このときには、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に記憶されている合計保留記憶数カウント値を読み取ることなどにより、合計保留記憶数を特定する（ステップＳ２６６）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタなどから、リーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２を抽出する（ステップＳ２６７）。そして、ステップＳ２６７にて抽出したリーチ決定用の乱数値ＭＲ２－２に基づき、ステップＳ２６５にてセットしたリーチ決定テーブル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し（ステップＳ２６８）、その決定結果がリーチ状態ありとするものであるか否かを判定する（ステップＳ２６９）。

【０２９５】

ステップＳ２６９にて可変表示状態をリーチ状態とする決定結果であると判定された場合には（ステップＳ２６９；Ｙｅｓ）、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて、リーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれかを選択し、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セットする（ステップＳ２７０）。これに対して、可変表示状態をリーチ状態としない決定結果である場合には（ステップＳ２６９；Ｎｏ）、パチンコ遊技機１における遊技状態に応じて、非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを選択し、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セットする（ステップＳ２７１）。

【０２９６】

ステップＳ２６２、Ｓ２６４、Ｓ２７０、Ｓ２７１の処理のいずれかを実行した後には、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタなどから、変動パ

ターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を抽出する（ステップＳ２７２）。そして、ステップＳ２７２にて抽出した変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき、ステップＳ２６２、Ｓ２６４、Ｓ２７０、Ｓ２７１のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ２７３）。なお、ステップＳ２６２にて大当り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した場合には、ステップＳ２７３の処理を実行する際に、例えば大当り種別バッファ値などに基づいて大当り種別が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「２Ｒ非確変」、「２Ｒ確変」のいずれに決定されたかを特定し、特定された大当り種別に応じて変動パターン種別の決定が行われるようにすればよい。また、ステップＳ２６４にて小当り変動パターン種別決定テーブル１３４を選択してセットした場合には、ステップＳ２７３の処理を実行する際に、例えば確変フラグや時短フラグの状態からパチンコ遊技機１における遊技状態を特定し、特定された遊技状態に応じて変動パターン種別の決定が行われるようにすればよい。ステップＳ２７０にてリーチ変動パターン種別決定テーブル１３５Ａ～１３５Ｃのいずれかを選択してセットした場合や、ステップＳ２７１にて非リーチ変動パターン種別決定テーブル１３６Ａ～１３６Ｃのいずれかを選択してセットした場合には、ステップＳ２６８におけるリーチ状態の有無の決定結果に応じて変動パターン種別の決定が行われるようにすればよい。

【０２９７】

ここで、ステップＳ２７２、Ｓ２７３の処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示器８ａ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特別図柄表示器８ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する。また、ステップＳ２７２、Ｓ２７３の処理では、ステップＳ２６８におけるリーチ状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。一例として、ステップＳ２７３の処理では、決定テーブルポインタにセットされたＲＯＭ５４のアドレスに記憶された決定テーブルを参照して変動パターン種別の決定を行うようにすればよい。

【０２９８】

こうしてステップＳ２７３にて変動パターン種別が決定された後には、可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの決定結果（事前決定結果）、あるいは、ステップＳ２７３にて決定された変動パターン種別に応じて、図１７に示す当り変動パターン決定テーブル１３７及び図１８に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８のいずれかを選択し、変動パターンを予め複数用意された変動パターンのいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップＳ２７４）。続いて、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタなどから、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を抽出する（ステップＳ２７５）。そして、ステップＳ２７５にて抽出した変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４に基づき、ステップＳ２７４にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップＳ２７６）。

【０２９９】

ここで、ステップＳ２７５、Ｓ２７６の処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示器８ａ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特別図柄表示器８ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかに関わりなく、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する。また、ステップＳ２７５、Ｓ２７６の処理では、ステップＳ２

６８におけるリーチ状態の有無の決定結果に関わりなく、変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理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Ｓ２７６の処理では、決定テーブルポインタにセットされたＲＯＭ５４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。

【０３００】

このようなステップＳ２７６における変動パターンの決定に続いて、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップＳ２７７）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ２７８）。一例として、変動特図指定バッファ値が“１”であれば、第１特別図柄表示器８ａ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特別図柄表示器８ｂ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。

【０３０１】

ステップＳ２７８の処理を実行した後には、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Ｓ２７９）。例えば、変動特図指定バッファ値が“１”である場合に、ＣＰＵ５６は、主基板３１から演出制御基板８０に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ５４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、ＣＰＵ５６は、主基板３１から演出制御基板８０に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ５４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。

【０３０２】

こうしたステップＳ２７９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４１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３１から演出制御基板８０に対して、各種の演出制御コマンドが順次に送信されることになる。図４７は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示を開始する際に、主基板３１から演出制御基板８０に対して演出制御コマンドを送信する動作の一例を示すタイミング図である。特図ゲームを開始するための開始条件が成立したときには、図４６に示すステップＳ２７９による送信設定に基づき、図４１に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることにより、ＣＰＵ５６にてタイマ割込みが発生するごとに、遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順で送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ２８０）、変動パターン設定処理を終了する。

【０３０３】

図４８は、図４２のステップＳ１１３にて実行される特別図柄停止処理の一例を示すフローチャートである。図４８に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ５６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。

【０３０４】

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３１から演出制御基板８０に対して送信するための設定を行う（ステップ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ＲＯＭ５４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、第１確変状態又は第２確変状態や時短状態といった特別遊技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、時短状態が終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップＳ２９６）、特別図柄停止処理を終了する。

【０３０５】

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

【０３０６】

ステップＳ２９７にて小当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９７；Ｎｏ）、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する（ステップＳ３０２）。ステップＳ３０１、Ｓ３０２の処理のいずれかを実行した後には、第１確変状態又は第２確変状態や時短状態といった特別遊技状態を終了させるか否かの判定を行ってから（ステップＳ３０３）、特別図柄停止処理を終了する。例えば、ステップＳ３０３の処理では、時短フラグがオンであるときに、時短回数カウンタの格納値である時短回数カウント値を、例えば１減算するなどして更新する。そして、更新後の時短回数カウント値が所定の時短終了判定値（例えば「０」など）と合致するか否かの判定を行う。このとき、時短終了判定値と合致すれば、時短フラグをクリアしてオフ状態とすることなどにより、時短制御を終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップＳ３０３の処理を終了すればよい。なお、時短フラグがオンであるとともに確変フラグがオンとなっている第１確変状態については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続して時短制御が行われるようにしてもよい。あるいは、第１確変状態でも時短制御を終了するか否かの判定を行い、終了するとの判定結果に基づき時短制御を終了するようにしてもよい。こうして時短制御を終了するときには、確変制御もあわせて終了することにより通常状態となるようにしてもよいし、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させて第２確変状態となるようにしてもよい。

【０３０７】

また、ステップＳ３０３の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられ

たランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めＲＯＭ５４などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップＳ３０３の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データに基づき確変制御を終了するか否かを判定する処理は、例えば図４５に示すステップＳ２３１にて合計保留記憶数カウント値が「０」以外の値であると判定した後、ステップＳ２４０にて可変表示結果を「大当り」とするか否かを決定（事前決定）するより前に、実行されるようにしてもよい。

【０３０８】

図４９（Ａ）は、図４２のステップＳ１１７にて実行される大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。図４９（Ａ）に示す大当り終了処理において、ＣＰＵ５６は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ３１１）。一例として、図４２に示すステップＳ１１６の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップＳ３１１の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「０」など）と合致したか否かに応じて、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップＳ３１１にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップＳ３１１；Ｎｏ）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【０３０９】

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である大当り種別バッファ読出値に応じた遊技状態の制御を開始するための設定を行う（ステップＳ３１３）。図４９（Ｂ）は、ステップＳ３１３での設定例を示す説明図である。図４９（Ｂ）に示すように、大当り種別バッファ読出値が「０」であるときには、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばＣＰＵ５６は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「１００」）を、時短回数カウンタに設定する。大当り種別バッファ読出値が「１」であるときには、遊技状態を第１確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばＣＰＵ５６は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。大当り種別バッファ読出値が「２」であるときには、遊技状態を通常状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばＣＰＵ５６は、確変フラグ及び時短フラグをともにオフ状態に維持する。大当り種別バッファ読出値が「３」であるときには、遊技状態を第２確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばＣＰＵ５６は、確変フラグをオン状態にセットする一方で、時短フラグをオフ状態に維持する。

【０３１０】

ステップＳ３１３における設定を行った後には、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Ｓ３１４）、大当り終了処理を終了する。

【０３１１】

図５０は、図４１のステップＳ１６にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、ＣＰＵ５６は、まず、ゲート３２に設けられたゲートスイッチ３２ａからの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、ゲート３２を通過した遊技球が検出されたか否かの判定を行う（ステップＳ１３１）。遊技球がゲート３２を通過してゲートスイッチ３２ａからの検出信号がオン状態となった場合には（ステップＳ１３１；Ｙｅｓ）、ゲート通過時処理を実行す

る（ステップＳ１３２）。他方、ゲートスイッチ３２ａからの検出信号がオフ状態である場合には（ステップＳ１３１；Ｎｏ）、ステップＳ１３２の処理をスキップする。

【０３１２】

ステップＳ１３２にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、ＲＡＭ５５の所定領域に設けられた普図保留記憶部に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「４」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、例えばＣＰＵ５６が、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により更新される数値データのうちから、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＭＲ５を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットする。以上のようなゲート通過時処理を実行した後や、ステップＳ１３１にてゲートスイッチ１３ａからの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１４０～Ｓ１４４の各処理を実行する。

【０３１３】

ステップＳ１４０の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“０”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器１０による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を“１”に更新する。

【０３１４】

ステップＳ１４１の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データに基づき、図１０（Ｃ）に示す普図表示結果決定テーブル１３０Ｃを参照して、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかの決定などが行われる。ここで、普図表示結果決定テーブル１３０Ｃでは、遊技状態が第１確変状態又は時短状態である場合に、通常状態や第２確変状態である場合よりも普図表示結果を「普図当り」とする決定がなされる割合が高くなるように、乱数値ＭＲ５と比較される決定値が普図表示結果に割り当てられている。これにより、第１確変状態や時短状態では、通常状態や第２確変状態に比べて普図表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１４が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第２始動入賞口１４に進入（始動入賞）しやすくなる。

【０３１５】

また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動時間の決定も行われる。ここで、普図表示結果決定テーブル１３０Ｃでは、第１確変状態又は時短状態である場合に、通常状態や第２確変状態である場合よりも普図変動時間が短くなるように設定されている。これにより、第１確変状態や時短状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置１５が形成する第２始動入賞口１４が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第２始動入賞口１４に進入（始動入賞）しやすくなる。加えて、普図表示結果決定テーブル１３０Ｃでは、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかに応じて、普図変動時間の決定割合が異なるように設定されている。これにより、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかを、普図変動時間からある程度まで遊技者が認識できるように示唆することができる。

【０３１６】

さらに、普通図柄判定処理では、普図表示結果を「普図当り」とする場合に、第２始動入賞口１４を拡大開放状態とする開放時間及び開放回数からなる傾動制御時間を設定してもよい。ここで、普図表示結果決定テーブル１３０Ｃでは、第１確変状態又は時短状態で

ある場合に、通常状態や第２確変状態である場合よりも開放時間が長時間で開放回数が多数回となるように設定されている。これにより、第１確変状態や時短状態といった特別遊技状態では、第２始動入賞口１４が拡大開放状態となる時間が長くなるとともに開放回数が多くなることで、遊技球が第２始動入賞口１４に進入（始動入賞）しやすくなる。加えて、普図表示結果決定テーブル１３０Ｃでは、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかに応じて、開放時間及び開放回数の決定割合が異なるように設定されている。これにより、遊技状態が通常状態であるか第２確変状態であるかを、開放時間及び開放回数の組合せからある程度まで遊技者が認識できるように示唆することができる。なお、傾動制御に関する設定は、ステップＳ１４３の普通図柄停止処理やステップＳ１４４の普通電動役物作動処理にて行うようにしてもよい。

【０３１７】

ステップＳ１４２の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器１０による普図ゲームにおいて普通図柄を変動させるための設定が行われる。こうした設定に基づいて変動する普通図柄は、ステップＳ１４３の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動が停止して普通図柄の可変表示結果となる普図表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“３”に更新する。

【０３１８】

ステップＳ１４３の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器１０にて普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定が行われる。なお、普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定は、ステップＳ１４２の普通図柄変動処理にて、計測された経過時間が普図変動時間に達したときに、普図プロセスフラグの値を“３”に更新する以前に、行われるようにしてもよい。また、普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置１５が備える可動翼片に連結された普通電動役物用のソレノイド１６を駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする傾動制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“４”に更新される。

【０３１９】

ステップＳ１４３の普通図柄停止処理にて普電作動パターンを設定する場合には、ステップＳ１４１の普通図柄判定処理で決定された普図表示結果に対応する普電作動パターンを選択することにより、普図表示結果に応じて異なる開放時間及び開放回数が設定されるようにすればよい。あるいは、ステップＳ１４２にて普電作動パターンを設定するときに、時短フラグがオンであるか否かを判定して、判定結果に対応した普電作動パターンを設定してもよい。この場合、普通図柄の可変表示を開始するときには、例えば大当り遊技状態であることなどに対応して時短フラグがオフであったものの、普通図柄の可変表示結果が停止表示されるときには、大当り遊技状態の終了後に第１確変状態や時短状態となったことに対応して時短フラグがオンとなっている場合に、第１確変状態や時短状態において普図表示結果が「普図当り」となったことに対応した第２始動入賞口１４の開放時間や開放回数を設定することができる。これにより、例えば第１確変状態や時短状態となる以前に普通図柄の可変表示が開始されたために第１確変状態や時短状態となってから普図表示結果が「普図当り」となっても第２始動入賞口１４に遊技球が進入しがたくなってしまうことを防止できる。ステップＳ１４３の普通図柄停止処理にて、普図表示結果が「普図ハズレ」であると判定された場合には、普図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する。

【０３２０】

ステップＳ１４４の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果が「普

図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置１５が備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第２始動入賞口１４を通常開放状態から拡大開放状態に変化させる傾動制御の設定などが行われる。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップＳ１４３の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用のソレノイド１６を駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用のソレノイド１６を駆動して第２始動入賞口１４を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した傾動制御時間（開放時間）に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が傾動制御時間に達した場合には、普通電動役物用のソレノイド１６の駆動を停止して可動翼片を傾動位置から垂直位置に戻すことにより、第２始動入賞口１４を拡大開放状態から通常開放状態に変化させるための設定を行う。そして、第２始動入賞口１４を拡大開放状態とする傾動回数が普電作動パターンに対応した開放回数に達したときには、普図プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化すればよい。

【０３２１】

次に、演出制御基板８０における動作を説明する。演出制御基板８０では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用マイクロコンピュータ１００における演出制御用ＣＰＵ１０１が起動し、図５１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５１に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ４０１）、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭのクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板８０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。また、主基板３１から受信しる電源投入時遊技状態通知コマンドから特定される遊技状態に基づいて、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに最初に表示させる初期図柄を決定する。電源投入時遊技状態通知コマンドから特定される遊技状態が通常状態または時短状態である場合には、例えば、「２」、「４」、「６」を図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに表示させる。電源投入時遊技状態通知コマンドから特定される遊技状態が第１確変状態または第２確変状態である場合には、例えば、「１」、「３」、「５」を図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒに表示させる。

【０３２２】

その後、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ４０２）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭの演出制御カウンタ設定部１９３など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。

【０３２３】

また、演出制御基板８０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３１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３１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ＣＰＵ１０１は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないＣＰＵを用いている場合には、割込み禁止命令（ＤＩ命令）を発行することが望ましい。演出制御用ＣＰＵ１０１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、例えば図５に示す入力ポート１０３のうちで、中継基板７７を介して主基板３１から伝送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、例えば演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭの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ＣＰＵ１０１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。

【０３２４】

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３１の遊技制御用マイクロコンピュータ５６０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。

【０３２５】

ステップＳ４０５にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する（ステップＳ４０６）。この演出制御プロセス処理では、例えば演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ２７からの音声出力動作、枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板３１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。

【０３２６】

図５２は、図５１に示すステップＳ４０５におけるコマンド解析処理内で実行される遊技状態記憶処理の一例を示すフローチャートである。図５２に示す遊技状態記憶処理は、主基板３１から演出制御基板８０へと伝送された遊技状態指定コマンドで示された遊技状態を、演出制御基板８０の側で記憶して演出制御用ＣＰＵ１０１などにより特定可能とする処理である。

【０３２７】

図５２に示す遊技状態記憶処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、遊技状態指定コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップＳ４５１）。このとき、遊技状態指定コマンドの受信がなければ（ステップＳ４５１；Ｎｏ）、そのまま遊技状態記憶処理を終了する。これに対して、遊技状態指定コマンドの受信があれば（ステップＳ４５１；Ｙｅｓ）、その遊技状態指定コマンドにおける２バイト目のＥＸＴデータを抽出する（ステップＳ４５２）。そして、ステップＳ４５２にて抽出したＥＸＴデータを演出制御バッファ設定部１９４などに設けられた遊技状態バッファに記憶させてから（ステップＳ４５３）、遊技状態記憶処理を終了する。こうして、ステップＳ４５３の処理による遊技状態バッファの記憶内容から、演出制御基板８０の側においてパチンコ遊技機１の遊技状態が複数種類のいずれであるかを特定することが可能になる。

【０３２８】

図５３は、図５１のステップＳ４０６にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図５３に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば演出制御フラグ設定部１９１に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１６０～Ｓ１６６の処理のいずれかを選択して実行する。

【０３２９】

ステップＳ１６０の飾り図柄変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“０”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板３１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、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおける飾り図柄の可変表示や、第１付属図柄表示器９ａあるいは第２付属図柄表示器９ｂにおける付属図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定が

なされれば、演出プロセスフラグの値が“１”に更新される。

【０３３０】

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特別図柄表示器８ａによる第１特図を用いた特図ゲームの開始や第２特別図柄表示器８ｂによる第２特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄や付属図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、擬似連パターン、予告演出の有無、予告パターン等を決定し、その決定結果に応じて、予め用意された複数種類の演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとして選択して設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“２”に更新される。

【０３３１】

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、例えば演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値などに対応して、使用パターンとなる演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。そして、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の可変表示終了値（例えば「０」）となったこと、あるいは、主基板３１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。演出制御プロセスタイマ値が可変表示終了値となっ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３１からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板８０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。

【０３３２】

ステップＳ１６３の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“３”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板３１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」である場合には、演出プロセスフラグの値が“４”に更新され、可変表示結果が「小当り」である場合には、演出プロセスフラグの値が“５”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“０”に更新される。

【０３３３】

ステップＳ１６４の大当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“４”のときに実行される処理である。この大当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「大当り」となったことなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させることや、音声出力基板７０に対する音番号データの出力によりスピーカ２７から音声や効果音を出力させること、ランプドライバ基板３５に対する信号出力により枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５等の発光体を点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。そして、例えば主基板３１から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０３３４】

ステップＳ１６５の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“５”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した各種演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づ

く演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させることや、音声出力基板７０に対する音番号データの出力によりスピーカ２７から音声や効果音を出力させること、ランプドライバ基板３５に対する信号出力により枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５等の発光体を点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。一例として、ステップＳ１６５の小当り制御中演出処理では、図３７に示す各種演出制御パターンＣＳＴ２－２、ＣＲＥ１－１を順次に使用する演出制御パターンとして選択して、各種演出制御パターンテーブル１８２から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、演出動作を制御するための各種設定などを行うようにすればよい。こうした設定によって実行される演出動作は、大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」となった場合にも実行されることがある２Ｒ大当り・小当り共通の演出動作であればよい。そして、例えば主基板１１から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０３３５】

ステップＳ１６６のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“６”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理には、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了することなどに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置９の表示画面に表示させることや、音声出力基板７０に対する音番号データの出力によりスピーカ２７から音声や効果音を出力させること、ランプドライバ基板３５に対する信号出力により枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５等の発光体を点灯／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。そして、こうした演出動作が終了したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“０”に更新される。このときには、例えば図３に示す演出モードの移行例に従い、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了に対応した演出モードの設定が行われればよい。

【０３３６】

図５４は、図５３のステップＳ１６０にて実行される飾り図柄変動開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。図５４に示す飾り図柄変動開始待ち処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンドといった、主基板３１から伝送される変動開始コマンドの受信があるか否かを判定する（ステップＳ５０１）。このとき、第１変動開始コマンド及び第２変動開始コマンドをいずれも受信していなければ（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、演出制御フラグ設定部１９１に設けられたデモ表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５０２）。なお、デモ表示中フラグは、後述するステップＳ５０６の処理が実行されたときにオン状態にセットされる一方で、ステップＳ５１２、Ｓ５１６の処理のいずれかが実行されたときにクリアされてオフ状態となる。

【０３３７】

ステップＳ５０２にてデモ表示中フラグがオフである場合には（ステップＳ５０２；Ｎｏ）、演出制御フラグ設定部１９１に設けられたデモ表示設定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５０３）。なお、デモ表示設定フラグは、主基板３１から伝送される客待ちデモ指定コマンドを受信したときや、後述するステップＳ５１３の処理が実行されたときに、オン状態となる。その一方で、デモ表示設定フラグは、ステップＳ５０５、Ｓ５１８の処理のいずれかが実行されたときにクリアされてオフ状態となる。ステップＳ５０３にてデモ表示設定フラグがオフであれば（ステップＳ５０３；Ｎｏ）、演出プロセスフラグの値が“０”に更新されてから客待ちデモ指定コマンドの受信がないことから、デモ画面を表示するための設定が行われず、飾り図柄変動開始待ち処理を終了する。

【０３３８】

ステップＳ５０３にてデモ表示設定フラグがオンである場合には（ステップＳ５０３；Ｙｅｓ）、所定のデモ表示待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ５０４）。ここで、デモ表示待ち時間は、可変表示結果が「ハズレ」となる飾り図柄の可変表示が終

了したことや、大当り遊技状態又は小当り遊技状態の終了を報知するための演出動作が完了したことに基づき、主基板３１から伝送された客待ちデモ指定コマンドを受信したタイミングから、デモンストレーション画像によるデモ画面の表示を演出表示装置９にて開始させるまでの待機時間として予め設定された時間であればよい。このとき、デモ表示待ち時間が経過していなければ（ステップＳ５０４；Ｎｏ）、飾り図柄変動開始待ち処理を終了する。

【０３３９】

ステップＳ５０４にてデモ表示待ち時間が経過した旨の判定がなされた場合には（ステップＳ５０４；Ｙｅｓ）、デモ表示設定フラグをクリアしてオフ状態とする一方で（ステップＳ５０５）、デモ表示中フラグをオン状態にセットする（ステップＳ５０６）。続いて、デモ画面表示を開始させるための設定を行う（ステップＳ５０７）。一例として、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＶＤＰ１０９に対して所定の表示制御指令を送信するなどして、演出表示装置９における表示を初期化させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けされたＲＯＭから、所定のデモ表示用演出制御パターンを読み出し、デモ画面表示中における演出動作を制御するための使用パターンとしてセットする。その後、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられた前回予告記憶バッファをクリアして記憶内容を初期化することなどにより、前回予告記憶をクリアする（ステップＳ５０８）。なお、前回予告記憶は、飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、当該可変表示が実行される期間内に行われる予告演出で使用する予告パターンを、特定可能に記憶したものであればよい。

【０３４０】

ステップＳ５０２にてデモ表示中フラグがオンである場合や（ステップＳ５０２；Ｙｅｓ）、ステップＳ５０８の処理を実行した後には、デモ画面表示指令処理を実行する（ステップＳ５０９）。このデモ画面表示指令処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば演出制御プロセスタイマを更新し、ステップＳ５０７にてセットしたデモ表示用演出制御パターンから、更新後の演出制御プロセスタイマ値に応じた制御データ（例えば表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データなど）を読み出し、その制御データに対応する各種指令を作成して、ＶＤＰ１０９や音声出力基板７０、ランプドライバ基板３５などに対して伝送させればよい。

【０３４１】

ステップＳ５０９にてデモ画面表示指令処理を実行した後には、デモ表示期間が終了したか否かを判定する（ステップＳ５１０）。このとき、デモ表示期間が終了していなければ（ステップＳ５１０；Ｎｏ）、飾り図柄変動開始待ち処理を終了する。これに対して、デモ表示期間が終了した場合には（ステップＳ５１０；Ｙｅｓ）、デモ画面表示を終了させるための設定を行う（ステップＳ５１１）。一例として、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＶＤＰ１０９に対して所定の表示制御指令を送信するなどして、演出表示装置９における表示を初期化させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、デモ表示待ち時間に対応したタイマ初期値を演出制御プロセスタイマにセットしてもよい。このときには、デモ表示中フラグをクリアしてオフ状態とする一方で（ステップＳ５１２）、デモ表示設定フラグをオン状態にセットしてから（ステップＳ５１３）、飾り図柄変動開始待ち処理を終了する。

【０３４２】

ステップＳ５０１にて変動開始コマンドの受信があると判定された場合には（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、デモ表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５１４）。このとき、デモ表示中フラグがオンであれば（ステップＳ５１４；Ｙｅｓ）、デモ画面表示を終了させるための設定を行う（ステップＳ５１５）。一例として、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５１５の処理において、ステップＳ５１１の処理と同様に、ＶＤＰ１０９に対して所定の表示制御指令を送信するなどして、演出表示装置９における表示を初期化させる。その一方で、ステップＳ５１５の処理においては、ステップＳ５１１の処理とは異なり、デモ表示待ち時間に対応したタイマ初期値を演出制御プロセスタイマにセットする必要はない。このときには、デモ表示中フラグをクリアしてオフ状態とす

る（ステップＳ５１６）。
【０３４３】
ステップＳ５１４にてデモ表示中フラグがオフである場合や（ステップＳ５１４；Ｎｏ）、ステップＳ５１６の処理を実行した後には、デモ表示設定フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ５１７）。このとき、デモ表示設定フラグがオンであれば（ステップＳ５１７；Ｙｅｓ）、デモ表示設定フラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ５１８）。ステップＳ５１７にてデモ表示設定フラグがオフである場合や（ステップＳ５１７；Ｎｏ）、ステップＳ５１８の処理を実行した後には、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動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Ｓ５１９）、飾り図柄変動開始待ち処理を終了する。
【０３４４】
図５５は、図５３のステップＳ１６１にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップＳ５３１）。なお、変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定するようにしてもよい。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップＳ５３１；Ｙｅｓ）、例えば変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５３２）。
【０３４５】
ステップＳ５３２にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ５３２；Ｙｅｓ）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５３３）。一例として、ステップＳ５３３の処理では、まず、図２３（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従って、図２１（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ、図２２（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄ、または図２３（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｇを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第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、１６０Ｄ、または１６０Ｇ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２３（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従って、図２１（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｂ、図２２（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｅ、または図２３（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｈを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第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、１６０Ｅ、または１６０Ｈ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２４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２３（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従って、図２１（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃ、図２２（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｆまたは図２３（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６０Ｉを選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－３を抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－３と、左右出目タイプＤＣ１－１とに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６０Ｃを参照することにより、中最終停止図柄ＦＺ１－３となる飾り図柄を決定する。
【０３４６】

こうして、ステップＳ５３３の処理では、最終停止図柄決定テーブル１６０Ａ～１６０Ｉや、左右出目判定テーブル１６１を参照して、左中右最終停止図柄ＦＺ１－１～ＦＺ１－３となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ、あるいは、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれか、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれか、さらには、図２５に示すような所定の非リーチ組合せとなることを防止できる。

【０３４７】

ステップＳ５３３の処理を実行した後には、ステップＳ５３３の処理で決定した非リーチ組合せが全て奇数の飾り図柄の組合せであるか否かを判定する（ステップＳ５４９）。全て奇数の飾り図柄の組合せである場合は、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードにおいて、確変状態であることを示唆する場合である。全て奇数の飾り図柄の組合せである場合（ステップＳ５４９；Ｙｅｓ）、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられる奇数カウンタを１加算する（ステップＳ５５０）。全て奇数の飾り図柄の組合せではない場合（ステップＳ５４９；Ｎｏ）、奇数カウンタをリセットする（ステップＳ５５１）。遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードにおいて、ステップＳ５３３にて非リーチ組合せを決定する際に、この奇数カウンタをチェックし、所定値以上（例えば「３」以上など）である場合には、全て奇数の飾り図柄の組合せとならないように非リーチ組合せを決定する。このようにすることで、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードにおいて、確変状態であることの示唆が過剰にならないように制御することができる。

【０３４８】

ステップＳ５３２にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップＳ５３２；Ｎｏ）、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５３４）。一例として、ステップＳ５３４の処理では、まず、図２６（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２６（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、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、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。

【０３４９】

このように、ステップＳ５３４の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル１６２Ａを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃ以外の「左」及び「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｒに停止表示される左右最終停止図柄ＦＺ２－１、ＦＺ２－２となる飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル１６２Ｂを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア９Ｃ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。

【０３５０】

ステップＳ５３１にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップＳ５３１；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「１５Ｒ非確変」又は「１５Ｒ確

変」となる１５ラウンド大当りであるか否かを判定する（ステップＳ５３５）。このとき、１５ラウンド大当りではないと判定されれば（ステップＳ５３５；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」となる２ラウンド大当りである場合や、可変表示結果が「小当り」である場合に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５３６）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＦ１－１、ＰＦ１－２、ＰＦ１－５、ＰＦ１－６のいずれかが指定された場合に対応して、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、図２７（Ｃ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｃを参照することにより、２回開放チャンス目ＴＣ１～ＴＣ４のいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ４－１、ＦＺ４－２、ＦＺ４－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンＰＦ１－３、ＰＦ１－４のいずれかが指定された場合には、例えばステップＳ５３４と同様の処理を実行することにより、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【０３５１】

ステップＳ５３５にて１５ラウンド大当りであると判定された場合には（ステップＳ５３５；Ｙｅｓ）、大当り中昇格演出を実行するか否かを決定するための使用テーブルとして、図２８（Ｂ）に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｂを選択してセットする（ステップＳ５３７）。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、大当り中昇格演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－２を示す数値データを抽出する（ステップＳ５３８）。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－２を示す数値データに基づき、大当り中昇格演出実行決定テーブル１６４Ｂを参照することにより、大当り中昇格の有無を決定する（ステップＳ５３９）。

【０３５２】

ステップＳ５３９の処理に続いて、ステップＳ５３９での決定結果が大当り中昇格演出を実行しない「昇格演出なし」とするものであるか否かを判定する（ステップＳ５４０）。このとき、「昇格演出なし」とする決定結果であれば（ステップＳ５４０；Ｙｅｓ）、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であるか否かを判定する（ステップＳ５４１）。そして、大当り種別が「１５Ｒ確変」であり、「１５Ｒ非確変」ではない場合には（ステップＳ５４１；Ｎｏ）、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５４２）。一例として、ステップＳ５４２の処理では、図２７（Ｂ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ｂを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【０３５３】

ステップＳ５４０にて「昇格成功」又は「昇格失敗」として、「昇格演出あり」とする決定結果である場合や（ステップＳ５４０；Ｎｏ）、ステップＳ５４１にて大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合には（ステップＳ５４１；Ｙｅｓ）、通常大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップＳ５４３）。一例として、ステップＳ５４３の処理では、図２７（Ａ）に示す最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第１最終停止図柄決定用の乱数値ＳＲ１－１を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ１－１を示す数値デ

ータに基づき、最終停止図柄決定テーブル１６３Ａを参照することにより、通常大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄ＦＺ３－１、ＦＺ３－２、ＦＺ３－３の組合せを、確定飾り図柄として決定する。こうして、ステップＳ５４０にて大当り中昇格演出が実行されると判定した場合には、ステップＳ５４３における決定結果に基づき、飾り図柄の可変表示結果として通常大当り組合せを構成する最終停止図柄を導出表示させ、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄の導出表示を防止する。これにより、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されたにもかかわらず大当り中昇格演出が実行されてしまうことで遊技者等が受ける違和感を防止できる。

【０３５４】

ステップＳ５３４、Ｓ５３６、Ｓ５４２、Ｓ５４３、Ｓ５５０、Ｓ５５１の処理のいずれかを実行した後には、可変表示中演出設定処理を実行する（ステップＳ５４４）。図５６は、ステップＳ５４４にて実行される可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図５６に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば変動パターンＰＡ１－４、変動パターンＰＡ２－２、変動パターンＰＡ４－２など）であるか否かを判定する（ステップＳ６０１）。そして、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ６０１；Ｙｅｓ）、擬似連時仮停止図柄決定テーブルを選択する（ステップＳ６０２Ａ）。ステップＳ６０２Ａの処理では、現在の演出モードや遊技状態に応じて、図３１（Ｄ）～（Ｆ）に示すテーブル選択設定に従って、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄ、または、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇが使用テーブルとして選択される。演出モードがモードＪまたはモードＫである場合には、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄまたは擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇのいずれかが１：１の割合で選択される。演出モードが、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モード（モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮ）である場合であって、遊技状態が通常状態または時短状態である場合は、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄが使用テーブルとして選択される。また、演出モードが、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードである場合であって、遊技状態が第１確変状態または第２確変状態である場合には、テーブル選択用の乱数値ＳＲ７を抽出し、乱数値ＳＲ７及び可変表示結果を基づいて、図３１（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従って、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄまたは擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇを使用テーブルとして選択する。

【０３５５】

続いて、ステップＳ６０２Ａで選択された擬似連時仮停止図柄決定テーブルに基づいて、「擬似連」の可変表示演出にて仮停止表示させる擬似連時仮停止図柄を決定する（ステップＳ６０２Ｂ）。

【０３５６】

一例として、ステップＳ６０２Ｂの処理では、まず、受信した変動パターン指定コマンドに示される変動パターンにおける擬似連変動の実行回数を定数Ｍにセットする。すなわち、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数（初回変動を含まない）が１回の変動パターンである場合には定数Ｍを「１」に設定し、擬似連変動の実行回数が２回の変動パターンである場合には定数Ｍを「２」に設定し、擬似連変動の実行回数が３回の変動パターンである場合には定数Ｍを「３」に設定する。続いて、決定し終えた仮停止図柄の組合せ数を示す変数Ｎに「０」を設定する。そして、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂまたは１６６Ｅを使用テーブルとしてセットする。その後、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第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、選択した擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂまたは１６６Ｅを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれ

かとなる左中右仮停止図柄ＫＺ２－１、ＫＺ２－２、ＫＺ２－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否か判定する。

【０３５７】

更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃまたは１６６Ｆを使用テーブルとしてセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第２擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値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、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｃまたは１６６Ｆを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかになる左中右仮停止図柄ＫＺ３－１、ＫＺ３－２、ＫＺ３－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新し、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するか否か判定する。

【０３５８】

更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致すれば、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。これに対して、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致しなければ、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図３０（Ｄ）に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄまたは１６６Ｇを使用テーブルとしてセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、第３擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値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、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｄまたは１６６Ｇを参照することにより、擬似連チャンス目ＧＣ１～ＧＣ８のいずれかになる左中右仮停止図柄ＫＺ４－１、ＫＺ４－２、ＫＺ４－３の組合せを決定する。このときには、変数Ｎを１加算して更新することで、更新後の変数Ｎが定数Ｍと合致するので、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。

【０３５９】

ステップＳ６０１にて「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンであると判定された場合には（ステップＳ６０１；Ｎｏ）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出を実行する変動パターン（例えば変動パターンＰＡ１－５、変動パターンＰＡ３－８、変動パターンＰＡ６－５、変動パターンＰＦ１－５、変動パターンＰＦ１－６）であるか否かを判定する（ステップＳ６０３）。そして、「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである場合には（ステップＳ６０３；Ｙｅｓ）、チャンス目停止時仮停止図柄を決定すればよい（ステップＳ６０４）。例えば、ステップＳ６０４の処理では、チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａを使用テーブルとして選択し、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、チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａ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、チャンス目停止時仮停止図柄として決定すればよい。また、変動パターンＰＡ３－８、変動パターンＰＡ６－５、変動パターンＰＦ１－６のいずれかが指定された場合には、チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａを用いて決定された擬似連時仮停止図柄を、チャンス目停止時仮停止図柄としても使用するように設定すればよい。あるいは、擬似連時仮停止図柄については、擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂを用いて決定する一方、チャンス目停止時仮停止図柄については、チャンス目停止後滑り時仮停止図柄決定テーブル１６６Ａを用いて決定するようにしてもよい。

【０３６０】

ステップＳ６０２Ｂ、Ｓ６０４の処理のいずれかを実行した後や、ステップＳ６０３にて「チャンス目停止後滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンでないと判定された場合には（ステップＳ６０３；Ｎｏ）、再抽選演出を実行するか否かを決定するための使

用テーブルとして、図２８（Ａ）に示す再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａを選択してセットする（ステップＳ６０５）。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、再抽選演出実行決定用の乱数値ＳＲ４－１を示す数値データを抽出する（ステップＳ６０６）。そして、抽出した乱数値ＳＲ４－１を示す数値データに基づき、再抽選演出実行決定テーブル１６４Ａを参照することにより、再抽選演出の有無を決定する（ステップＳ６０７）。なお、変動パターンを決定する際に再抽選演出の有無が決定される場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンから、再抽選演出の有無を特定すればよい。

【０３６１】

ステップＳ６０７の処理に続いて、ステップＳ６０７での決定結果が「昇格成功」又は「昇格失敗」といった、「再抽選演出あり」とするものであるか否かを判定する（ステップＳ６０８）。このとき、「再抽選演出あり」とする決定結果であれば（ステップＳ６０８；Ｙｅｓ）、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示させる飾り図柄としての再抽選前仮停止図柄を決定する（ステップＳ６０９）。

【０３６２】

一例として、ステップＳ６０９の処理では、まず、図２９に示す再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５を、使用テーブルとして選択する。続いて、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値ＳＲ２を示す数値データに基づき、再抽選前仮停止図柄決定テーブル１６５を参照することにより、通常大当り組合せとなる左中右仮停止図柄ＫＺ７－１、ＫＺ７－２、ＫＺ７－３の組合せを決定する。なお、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示する通常大当り組合せの飾り図柄は、図５５に示すステップＳ５４２やステップＳ５４３の処理で決定された最終停止図柄となる確定飾り図柄に基づいて決定されるようにしてもよい。例えば、ステップＳ５４３の処理で通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が決定された場合には、その確定飾り図柄と同一の飾り図柄を、再抽選前仮停止図柄に決定すればよい。これに対して、ステップＳ５４２の処理で確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が決定された場合には、任意の通常図柄のうちから、仮停止表示する飾り図柄を決定してもよいし、確定飾り図柄とは図柄番号が「１」だけ異なる通常図柄を、仮停止表示する飾り図柄に決定してもよい。

【０３６３】

ステップＳ６０８にて再抽選演出を実行しない「再抽選演出なし」とする決定結果である場合や（ステップＳ６０８；Ｎｏ）、ステップＳ６０９の処理を実行した後には、モード移行設定処理（ステップＳ６１０）と、予告演出設定処理（ステップＳ６１１）とを実行してから、可変表示中演出設定処理を終了する。

【０３６４】

図５７は、ステップＳ６１０にて実行されるモード移行設定処理の一例を示すフローチャートである。図５７に示すモード移行設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドや変動パターン指定コマンドのＥＸＴデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」または「２Ｒ確変」となる２ラウンド大当りであるか、または、可変表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップＳ６３１）。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」または「２Ｒ確変」となる２ラウンド大当りであるか、または、可変表示結果が「小当り」である場合（ステップＳ６３１；Ｙｅｓ）、演出モードをモードＡに移行させるモード移行を実行する旨の決定がなされる（ステップＳ６３２）。ステップＳ６３２の処理を実行した後には、モード移行設定処理を終了する。

【０３６５】

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」または「２Ｒ確変」となる２ラウンド大当りでもなく、または、可変表示結果が「小当り」でもない場合（ステップＳ６３１；Ｎｏ）、例えば遊技状態バッファの記憶内容などから、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、時短状態、第１確変状態及び第２確変状態のいずれであるかを特

定する（ステップＳ６２１）。また、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられた演出モードバッファの記憶内容などから、現在の演出モードがモードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＪ、モードＫ、モードＮのいずれであるかを特定する（ステップＳ６２２）。ここで、演出モードバッファは、現在の演出モードと対応付けられた格納値が設定されることなどにより、現在の演出モードを特定可能に記憶できるものであればよい。

【０３６６】

ステップＳ６２２の処理に続いて、ステップＳ６２２にて特定された演出モードがモードＪであるか否かを判定する（ステップＳ６２３）。ここで、図３に示すように、モードＪの演出モードは、「１５Ｒ非確変」の大当り種別に基づく大当り遊技状態の終了後に時短状態となったことに対応して制御される演出モードである。したがって、演出モードがモードＪである場合には（ステップＳ６２３；Ｙｅｓ）、ステップＳ６２１にて特定された遊技状態に基づき、時短状態が終了したか否かを判定する（ステップＳ６２４）。このとき、時短状態が終了していれば（ステップＳ６２４；Ｙｅｓ）、演出モードをモードＮに移行させるモード移行を実行する旨の決定がなされる（ステップＳ６２５）。ステップＳ６２４にて時短状態が終了していない場合や（ステップＳ６２４；Ｎｏ）、ステップＳ６２５の処理を実行した後には、モード移行設定処理を終了する。

【０３６７】

ステップＳ６２３にて演出モードがモードＪではないと判定された場合には（ステップＳ６２３；Ｎｏ）、演出モードがモードＫであるか否かを判定する（ステップＳ６２６）。ここで、図３に示すように、モードＫの演出モードは、「１５Ｒ確変」の大当り種別に基づく大当り遊技状態の終了後に第１確変状態となったことに対応して制御される演出モードである。そして、次に可変表示結果が「大当り」とするまで第１確変状態に継続して制御される場合には、飾り図柄の可変表示を開始する際にモード移行を行う必要がない。したがって、演出モードがモードＫである場合には（ステップＳ６２６；Ｙｅｓ）、モード移行設定処理を終了する。なお、可変表示結果が「大当り」となる以前に第１確変状態が終了することもあるように設定された場合には、ステップＳ６２１にて特定された遊技状態に基づき、第１確変状態が終了したか否かの判定を行い、終了していればモードＮの演出モードに移行させるモード移行を実行すればよい。

【０３６８】

ステップＳ６２６にてモードＫの演出モードではないと判定された場合には（ステップＳ６２６；Ｎｏ）、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられた前回予告記憶バッファなどから、前回予告記憶を読み出す（ステップＳ６２７）。このときには、モード移行により移行される演出モードを決定するための使用テーブルとして、図３３（Ａ）～（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄ、及び、図３４（Ａ）～（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ａ～１６８Ｄのいずれかを、図３４（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従い選択してセットする（ステップＳ６２８）。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、演出モード移行決定用の乱数値ＳＲ５を示す数値データを抽出する（ステップＳ６２９）。そして、抽出した乱数値ＳＲ５を示す数値データに基づき、ステップＳ６２８にてセットしたモード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄ、１６８Ａ～１６８Ｄのいずれかを参照することにより、モード移行の実行後における演出モードとなる移行先演出モードを決定してから（ステップＳ６３０）、モード移行設定処理を終了する。ただし、ステップＳ６３０にて移行先演出モードが「移行なし」に決定された場合には、モード移行を実行しないことが決定される。

【０３６９】

図５８は、図５６のステップＳ６１１にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図５８に示す予告演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、予告演出を実行するか否かを決定するための使用テーブルとして、図３５に示す予告演出実行決定テーブル１６９を選択してセットする（ステップＳ６４１）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、予告実行決定用の乱数値ＳＲ６－１を示す数値データを抽出する（ステップＳ６４２）。そして

、抽出した乱数値ＳＲ６－１を示す数値データに基づき、予告演出実行決定テーブル１６９を参照することにより、予告演出の有無を決定する（ステップＳ６４３）。このときには、例えば可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果が「ハズレ」、「小当り」、「大当り」のいずれであるかに応じて異なる決定割合で、予告演出の有無が決定される。

【０３７０】

ステップＳ６４３の処理に続いて、ステップＳ６４３での決定結果が予告演出を実行する「予告演出あり」とするものであるか否かを判定する（ステップＳ６４４）。このとき、「予告演出あり」とする決定結果であれば（ステップＳ６４４；Ｙｅｓ）、例えば遊技状態バッファの記憶内容などから、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、時短状態、第１確変状態及び第２確変状態のいずれであるかを特定する（ステップＳ６４５）。また、予告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３６（Ａ）及び（Ｂ）に示す予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂのいずれかを、図３６（Ｃ）に示すテーブル選択設定に従い選択してセットする（ステップＳ６４６）。さらに、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果を特定する（ステップＳ６４７）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、予告パターン決定用の乱数値ＳＲ６－２を示す数値データを抽出する（ステップＳ６４８）。そして、抽出した乱数値ＳＲ６－２を示す数値データに基づき、ステップＳ６４６にてセットした予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂのいずれかを参照することにより、予告パターンを予告Ｘ、予告Ｙ、予告Ｚのいずれかに決定する（ステップＳ６４９）。

【０３７１】

ステップＳ６４４にて予告演出を実行しない「予告演出なし」とする決定結果である場合や（ステップＳ６４４；Ｎｏ）、ステップＳ６４９にて予告パターンを決定した後には、例えば前回予告記憶バッファの格納値を各決定結果に対応付けられた値に設定することなどにより、前回予告記憶を更新してから（ステップＳ６５０）、予告演出設定処理を終了する。こうして予告演出設定処理が終了すれば、図５６に示すような可変表示中演出設定処理も終了する。

【０３７２】

図５５に示すステップＳ５４４にて可変表示中演出設定処理を実行した後には、演出制御パターンを予め複数用意されたいずれかに決定する（ステップＳ５４５）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１０１は、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応して、図柄変動制御パターンテーブル１８５に複数格納された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、例えば図５７に示すステップＳ６３０にて決定されたモード移行の実行後における演出モードに対応して、モード移行演出制御パターンテーブル１８１に複数格納されたモード移行演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。さらに、図５８に示すステップＳ６４９にて決定された予告パターンに対応して、予告演出制御パターンテーブル１８６に複数格納された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

【０３７３】

ステップＳ５４５の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（ステップＳ５４６）。そして、演出表示装置９における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５４７）。このときには、例えばステップＳ５４５にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令をＶＤＰ１０９に対して伝送させることなどにより、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ５４８）、飾り図

柄変動設定処理を終了する。

【０３７４】

図５９は、図５３のステップＳ１６２にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図５９に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば１減算）してから（ステップＳ５６１）、更新後の演出制御プロセスタイマ値を演出制御パターンにて示される演出制御プロセスタイマ判定値と比較して、いずれかのタイマ判定値と合致したか否かの判定を行う（ステップＳ５６２）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップＳ５６２；Ｎｏ）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【０３７５】

ステップＳ５６２にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップＳ５６２；Ｙｅｓ）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データの一部又は全部）又は終了コードを読み出す（ステップＳ５６３）。ここで、ステップＳ５６２の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップＳ５６３の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップＳ５６３にて終了コードが読み出されたか否かの判定を行う（ステップＳ５６４）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップＳ５６４；Ｎｏ）、ステップＳ５６３にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作の制御を実行してから（ステップＳ５６５）、飾り図柄変動中処理を終了する。例えば、ステップＳ５６５の処理では、表示制御データが指定する表示制御指令をＶＤＰ１０９に対して伝送させること、音声制御データが指定する音声データに応じた指令を音声出力基板７０に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプドライバ基板３５に対して行うこと、可動部材データが指定するモータ駆動信号をモータ８６に対して伝送させることのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（１つの動作のみであれば単独で）行われればよい。また、ステップＳ５６５の処理では、例えば予告Ｚの予告パターンに対応して図５５に示すステップＳ５４５にて決定された予告演出制御パターンＣＹＺといった、所定の演出制御パターンに含まれる操作検出制御データなどに基づき、操作ユニット３８に対する遊技者の操作に関する演出制御が実行されてもよい。より具体的には、操作検出制御データや演出制御プロセスタイマ値などから、操作ユニット３８に対する操作を有効に検出する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、操作検出スイッチ３８ａから伝送される検出信号に基づき、操作ユニット３８に対する遊技者の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、操作の検出があった場合には、その操作態様などに対応した演出動作を実行するために、表示制御データなどについて演出制御パターンからの読出制御を行ったり、各種の制御基板や演出装置などに制御指令などを伝送したりすればよい。また、操作有効期間にて操作ユニット３８に対する操作が検出されたときには、操作有効期間を終了して、操作ユニット３８に対する操作を無効化してもよいし、さらに操作ユニット３８に対する操作を有効に検出して、検出された操作に対応する更なる演出動作を実行できるようにしてもよい。こうして、演出制御パターンに含まれる操作検出制御データなどに基づき、ステップＳ５６５の処理では、操作ユニット３８に対する操作が検出されたか否かに応じて、所定の演出動作を実行する制御と実行しない制御とのいずれかが行われるようにすればよい。

【０３７６】

ステップＳ５６４にて終了コードであると判定された場合には（ステップＳ５６４；Ｙｅｓ）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップＳ５６６）。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ５６７）、飾り図柄変動中処理を終了する。なお、主基板３１から演出制御基板８０に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、ステップＳ５６４にて終

了コードであると判定されたときに、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させ、図５３に示すステップＳ１６３の飾り図柄変動終了時処理にて飾り図柄停止コマンドを受信したことに応答して、飾り図柄を完全停止（最終停止）させればよい。

【０３７７】

図６０は、図５３のステップＳ１６３にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図６０に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ５８１）。ここで、当り開始指定コマンド受信待ち時間は、図５９に示すステップＳ５６６の処理で設定される時間である。ステップＳ５８１にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していない場合には（ステップＳ５８１；Ｎｏ）、主基板３１から伝送される当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップＳ５８２）。このとき、当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップＳ５８２；Ｎｏ）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

【０３７８】

ステップＳ５８２にて当り開始指定コマンドの受信があったと判定された場合には（ステップＳ５８２；Ｙｅｓ）、各種演出制御パターンテーブル１８２に複数格納された各種演出制御パターンのうちで、大当り遊技状態の開始を報知するために用意された各種演出制御パターンＣＳＴ１－１、各種演出制御パターンＣＳＴ１－２、各種演出制御パターンＣＳＴ２－１のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする（ステップＳ５８３）。このときには、例えば可変表示結果通知コマンドから特定された大当り種別や、図５５に示すステップＳ５３９、Ｓ５４０の処理における大当り中昇格演出の有無の決定結果などに基づき、各種演出制御パターンＣＳＴ１－１、各種演出制御パターンＣＳＴ１－２、各種演出制御パターンＣＳＴ２－１のいずれを使用パターンとするかが決定されればよい。

【０３７９】

その後、例えばステップＳ５８３にて選択した各種演出制御パターンなどに含まれる演出制御実行データを読み出す（ステップＳ５８４）。続いて、ステップＳ５８４にて読み出された演出制御実行データに従った当り報知動作の制御を実行する（ステップＳ５８５）。例えば、ステップＳ５８５の処理では、表示制御データが指定する表示制御指令をＶＤＰ１０９に対して伝送させること、音声制御データが指定する音声データに応じた指令を音声出力基板７０に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプドライバ基板３５に対して行うこと、可動部材データが指定するモータ駆動信号をモータ８６に対して伝送させることのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（１つの動作のみであれば単独で）行われればよい。これにより、演出表示装置９の表示画面における演出画像の表示や、スピーカ２７からの音声や効果音の出力動作、枠ＬＥＤ２８及び装飾ＬＥＤ２５等の発光体における点灯動作、可動部材７８の移動動作などにより、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」となって、遊技状態が大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されることを報知できる。

【０３８０】

ステップＳ５８５の処理を実行したときには、例えば前回予告記憶バッファをクリアして記憶内容を初期化することなどにより、前回予告記憶をクリアする（ステップＳ５８６）。これにより、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」となったことに基づき大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御される場合には、当該制御が行われる以前での予告演出における予告パターンの決定結果に影響されることなく、当該制御の終了後に実行されるモード移行の有無や移行される演出モードを決定することができる。

【０３８１】

特に、「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」の大当り種別に基づく２ラウンド大当り状態の終了後や、「小当り」の可変表示結果に基づく小当り遊技状態の終了後には、図３に示すように、演出モードがモードＡとなる。そして、図３３（Ａ）に示すモード移行決定テー

ブル１６７Ａと、図３４（Ａ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ａは、図３４（Ｄ）に示すテーブル選択設定に従い前回予告記憶が予告記憶なしの場合に対応して使用テーブルに選択され、現在の演出モードがモードＡであれば、常に移行先演出モードが移行なしとされて、モード移行が実行されない。したがって、ステップＳ５８６の処理で前回予告記憶をクリアして予告記憶なしとすることにより、２ラウンド大当り状態の終了直後や、小当り遊技状態の終了直後に、演出モードがモードＡから他の演出モードに移行するモード移行が実行されてしまうことを防止して、違和感のない演出モード制御を行うことが可能になる。

【０３８２】

ステップＳ５８６の処理に続いて、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップＳ５８７）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。また、ステップＳ５８１にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したと判定された場合には（ステップＳ５８１；Ｎｏ）、演出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Ｓ５８８）、飾り図柄変動終了時処理を終了すればよい。

【０３８３】

次に、パチンコ遊技機１において実行される各種の演出動作の具体例について説明する。図６１は、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モード（モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮ）において、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に仮停止図柄によって遊技状態を示唆する表示動作例を示している。遊技状態が通常状態または時短状態である場合、左仮停止図柄と中仮停止図柄とが偶数である擬似連チャンス目（ＧＣ２、ＧＣ４、ＧＣ６、ＧＣ８）に決定されやすくなっている擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄが使用される。従って、図６１（Ａ）～（Ｆ）に示すように、仮停止図柄が左仮停止図柄と中仮停止図柄とが偶数である擬似連チャンス目になりやすい。

【０３８４】

遊技状態が第１確変状態または第２確変状態である場合、左仮停止図柄と中仮停止図柄とが奇数である擬似連チャンス目（ＧＣ１、ＧＣ３、ＧＣ５、ＧＣ７）に決定されやすくなっている擬似連時仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇ使用される。従って、図６１（Ｇ）～（Ｌ）に示すように、仮停止図柄が左仮停止図柄と中仮停止図柄とが奇数である擬似連チャンス目になりやすい（可変表示結果がハズレの場合など）。

【０３８５】

図６２は、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モード（モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＮ）において、非リーチハズレの表示結果によって遊技状態を示唆する表示動作例を示している。遊技状態が通常状態または時短状態である場合、偶数である最終停止図柄に決定されやすくなっている最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄ～１６０Ｆが使用される。従って、図６２（Ａ）～（Ｅ）に示すように、偶数の非リーチ組合せの最終停止図柄になりやすい。

【０３８６】

遊技状態が第１確変状態または第２確変状態である場合、奇数である最終停止図柄に決定されやすくなっている最終停止図柄決定テーブル１６０Ｇ～１６０Ｉが使用される。従って、図６２（Ｇ）～（Ｋ）に示すように、奇数の非リーチ組合せの最終停止図柄になりやすい。

【０３８７】

図６３は、飾り図柄の可変表示中に予告演出を実行した後、演出モードを変更するモード移行が実行される場合における演出表示装置９における表示動作などの具体例を示している。演出制御基板８０では、第１又は第２の開始条件が成立したことに基づき、主基板３１から伝送された第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信する。これに対応して、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用マイクロコンピュータ１００の演出制御用ＣＰＵ１０１が図５５に示すステップ

Ｓ５４７にて所定の表示制御指令をＶＤＰ１０９へと伝送させる。こうして例えば図６３（Ａ）に示すように、演出表示装置９の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて、飾り図柄の変動が開始される。

【０３８８】

図３に示すように、「２Ｒ非確変」又は「２Ｒ確変」の大当り種別に基づく２ラウンド大当り状態の終了後や、「小当り」の可変表示結果に基づく小当り遊技状態の終了後には、演出モードがモードＡとなる。このとき、図５８に示すステップＳ６４９にて予告Ｚの予告パターンに決定されたものとする。ここで、図３６（Ａ）及び（Ｂ）に示す予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂの設定や、図３６（Ｃ）に示すテーブル選択設定により、第２確変状態であるときには、第２確変状態以外であるときよりも高い決定割合で、予告Ｚの予告パターンに決定される。したがって、予告Ｚの予告パターンに対応した予告演出が実行される頻度により、パチンコ遊技機１における遊技状態が第２確変状態である可能性を示唆することができ、第２確変状態であるか否かを、ある程度まで認識することができる。

【０３８９】

図５８に示すステップＳ６４９にて決定された予告パターンに応じて、ステップＳ６５０の処理により前回予告記憶が更新され、予告Ｚの予告パターンが特定可能に記憶される。こうして予告Ｚの予告パターンに決定された場合には、図５５に示すステップＳ５４５にて、予告Ｚの予告パターンに対応する予告演出制御パターンＣＹＺが、図３８（Ｂ）に示す予告演出制御パターンテーブル１８６に複数格納された予告演出制御パターンのうちから使用パターンに決定される。

【０３９０】

予告演出制御パターンＣＹＺに基づき、演出制御用ＣＰＵ１０１が図５９に示すステップＳ５６５の処理における演出動作制御で所定の表示制御指令をＶＤＰ１０９へと伝送させることなどにより、例えば図６３（Ｂ）に示すように、操作ユニット３８に対する操作を遊技者に促す演出画像ＹＨ１１を演出表示装置９の表示画面に表示させる。このときには、操作ユニット３８に内蔵されたＬＥＤ等の発光体を点灯させたり、その発光色を変化させたりすることにより、操作ユニット３８に対する操作を遊技者に促してもよい。こうして、「ジョグ操作予告」の予告演出における操作促進演出が実行される。なお、図６３（Ｂ）に示すような演出画像ＹＨ１１の表示や操作ユニット３８に内蔵された発光体の点灯などに代えて、あるいは、これらの一部又は全部とともに、スピーカ２７からの音声出力動作や、操作ユニット３８に内蔵された発光体とは異なるＬＥＤ等の発光体における点灯動作、可動部材における所定動作、あるいは、これらの一部又は全部の組合せにより、操作ユニット３８に対する操作を遊技者に促す操作促進演出が実行されてもよい。

【０３９１】

操作促進演出が開始されてから所定期間内にて、遊技者による操作ユニット３８への所定操作（例えば押下操作や回転操作など）が操作検出スイッチ３８ａにより検出された「ボタン操作あり」のときには、例えば図６３（Ｃ１）に示すような予告Ｚの予告パターンに対応した演出画像ＹＨ１２を表示させる。このときには、例えば「大当りかも！」といったメッセージを示す演出画像を表示したり、スピーカ２７から音声を出力したりすることなどにより、可変表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態に制御される可能性を予告してもよい。あるいは、例えば「確変かも！」といったメッセージを示す演出画像を表示したり、スピーカ２７から音声を出力したりすることなどにより、遊技状態が第１確変状態や第２確変状態といった特別遊技状態に含まれる高確率遊技状態である可能性などを予告してもよい。その後、例えば図６３（Ｄ）に示すような非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることにより、飾り図柄の可変表示が終了する。

【０３９２】

続いて、図５４に示すステップ５０７の処理によるデモ画面の表示が開始されることなく、次に第１又は第２の開始条件が成立したことに基づき、主基板３１から伝送された第１変動開始コマンドや第２変動開始コマンドを受信すれば、前回の可変表示中にて予告Ｚ

の予告パターンによる予告演出が実行されたことに応じた決定割合で、モード移行の有無や移行される演出モードの決定が行われる。これに対して、ステップＳ５０７の処理によりデモ画面の表示が開始された場合には、ステップＳ５０８の処理により前回予告記憶がクリアされることから、前回の可変表示中に実行された予告演出における予告パターンの決定結果に影響されることなく、今回の可変表示におけるモード移行の有無や移行される演出モードを決定することができる。これにより、予告演出とモード移行との実行間隔が長くなって組合せの把握が困難になることを防止できる。

【０３９３】

図５７に示すステップＳ６２８にてモード移行決定テーブルをセットするときには、図３４（Ｅ）に示すテーブル選択設定に従い、遊技状態が第２確変状態であるか否かや、前回予告記憶に応じた使用テーブルの選択が行われる。そして、前回予告記憶が予告Ｚの予告パターンである場合には、遊技状態が第２確変状態以外であれば図３３（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６７Ｄが使用テーブルに選択される一方、遊技状態が第２確変状態であれば図３４（Ｄ）に示すモード移行決定テーブル１６８Ｄが使用テーブルに選択される。

【０３９４】

モード移行決定テーブル１６７Ｄとモード移行決定テーブル１６８Ｄとを比較すると、現在の演出モードがモードＡであるときには、第２確変状態の場合にモード移行なし以外が移行先演出モードとなることでモード移行が実行される可能性が高い。したがって、予告Ｚの予告パターンによる予告演出が実行された後、次回の可変表示でモード移行が実行されれば、遊技状態が第２確変状態であることへの期待感が高められる。また、モード移行決定テーブル１６７Ｄでは移行先演出モードをモードＣとする割合よりもモードＢとする割合の方が高い。これに対して、モード移行決定テーブル１６８Ｄでは移行先演出モードをモードＣとする割合の方がモードＢとする割合よりも高い。したがって、演出モードがモードＡであるときに予告Ｚの予告パターンによる予告演出が実行された後、次回の可変表示で演出モードをモードＢに変更させるモード移行が実行された場合よりも、モードＣに変更させるモード移行が実行された場合に、遊技状態が第２確変状態であることへの期待感が更に高められる。こうして、予告Ｚの予告パターンによる予告演出と、移行される演出モードとなるモードＢ及びモードＣのいずれかとの組合せにより、パチンコ遊技機１における遊技状態が第２確変状態である可能性を示唆することができ、第２確変状態であるか否かを、ある程度まで認識することができる。

【０３９５】

モード移行決定テーブル１６７Ｄでは、現在の演出モードがモードＡである場合に、移行先演出モードがモードＮに決定されないように、決定値が割り当てられている。これに対して、モード移行決定テーブル１６８Ｄでは、現在の演出モードがモードＡである場合に、移行先演出モードがモードＮにも決定できるように、決定値が割り当てられている。したがって、演出モードがモードＡであるときに予告Ｚの予告パターンによる予告演出が実行された後、次回の可変表示で演出モードをモードＮに変更させるモード移行が実行された場合には、遊技状態が第２確変状態であることが確定する。こうして、予告Ｚの予告パターンによる予告演出と、移行される演出モードをモードＡからモードＮへとするモード移行との組合せにより、パチンコ遊技機１における遊技状態が第２確変状態であることを確定的に提示することができ、第２確変状態であると認識することができる。

【０３９６】

移行される演出モードをモードＢとするモード移行の実行が決定された場合には、図５５に示すステップＳ５４５にて、移行後の演出モードがモードＢであることに対応するモード移行演出制御パターンＭＣＢが、図３７（Ｂ）に示すモード移行演出制御パターンテーブル１８１に複数格納されたモード移行演出制御パターンのうちから使用パターンに決定される。モード移行演出制御パターンＭＣＢに基づき、演出制御用ＣＰＵ１０１が図５９に示すステップＳ５６５の処理における演出動作制御を実行することにより、例えば図６３（Ｅ１）に示すように、演出モードがモードＢに変更されることを報知する演出画像

の表示といった、モード移行演出となる演出動作が実行される。

【０３９７】

移行される演出モードをモードＣとするモード移行の実行が決定された場合には、図５５に示すステップＳ５４５にて、移行後の演出モードがモードＣであることに対応するモード移行演出制御パターンＭＣＣが、図３７（Ｂ）に示すモード移行演出制御パターンテーブル１８１に複数格納されたモード移行演出制御パターンのうちから使用パターンに決定される。モード移行演出制御パターンＭＣＣに基づき、演出制御用ＣＰＵ１０１が図５９に示すステップＳ５６５の処理における演出動作制御を実行することにより、例えば図６３（Ｅ２）に示すように、演出モードがモードＣに変更されることを報知する演出画像の表示といった、モード移行演出となる演出動作が実行される。

【０３９８】

なお、モード移行演出制御パターンによるモード移行演出において、予告Ｚの予告パターンによる予告演出と同様の操作促進演出を実行し、当該操作促進演出の開始から所定期間内に遊技者による操作ユニット３８への所定操作が検出されたときに限り、演出モードを変更するモード移行が実行されるようにしてもよい。また、モード移行が実行されない場合でも、所定の決定割合で操作促進演出のみからなる擬似モード移行演出が実行されるようにしてもよい。これにより、モード移行演出などに対応して操作ユニット３８への所定操作がなされた場合に限り、予告演出と移行される演出モードとの組合せから第２確変状態である可能性を示唆することができ、操作ユニット３８に対する遊技者の操作を促進することができる。

【０３９９】

図６３（Ｂ）に示すような演出画像ＹＨ１１の表示といった操作促進演出が開始されてから、所定期間内に操作ユニット３８に対する所定操作が操作検出スイッチ３８ａにより検出されない「ボタン操作なし」のときには、例えば図６３（Ｃ２）に示すように演出画像ＹＨ１１が消去されて、予告演出が終了する。このように、操作ユニット３８に対する所定操作に応じて大当り遊技状態である可能性や高確率遊技状態である可能性を予告する「ジョグ操作予告」の予告演出における操作促進演出が実行されたものの、操作ユニット３８に対する所定操作が検出されることなく所定期間が経過したときには、例えば前回予告記憶を消去することなどにより、次回の可変表示にてモード移行の有無や移行される演出モードを決定する際に、予告演出が実行されなかった場合と同様の決定割合となるようにしてもよい。これにより、予告演出に対応して操作ユニット３８への所定操作がなされた場合に限り、予告演出と移行される演出モードとの組合せから第２確変状態である可能性を示唆することができ、操作ユニット３８に対する遊技者の操作を促進することができる。

【０４００】

以上説明したように、この実施の形態では、この実施の形態では、演出モードが、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モード（モードＡ、モードＢ、モードＣ、またはモードＮ）である場合であって、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合、図６１に示すように、遊技状態が通常遊技状態または時短状態である場合と、第１確変状態または第２確変状態である場合とで、仮停止される飾り図柄（擬似連チャンス目）の出現割合を異ならせる。これにより、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モードにおいて、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合、仮停止される飾り図柄（擬似連チャンス目）により遊技状態を間接的に示唆することができる。また、「擬似連」の可変表示演出により大当りへの期待感を煽ることに加えて、確変状態（第１確変状態または第２確変状態）であるか否かの示唆を行えるので「擬似連」の可変表示演出の演出効果を高めることができる。

【０４０１】

また、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とでは、「小当り」の可変表示結果に対する決定値の割当てを異ならせている。具体的には、第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂでは、第１特図表示結果決定テーブル１３

０Ａに比べて、「小当り」の可変表示結果に割り当てられる決定値の個数が少なくなるようにしている。このような設定により、第２特図を用いた特図ゲームでは、第１特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、第１確変状態や時短状態における遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。

【０４０２】

図３１（Ｅ）に示すテーブル選択設定では、可変表示結果が２Ｒ確変大当りとなる場合には、遊技状態が第１確変状態または第２確変状態であっても、通常遊技状態または時短状態である場合に使用される擬似連仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄが選択されやすくなっている。このようにすることで、可変表示結果が２Ｒ確変大当りとなるときの可変表示中においては、確変状態であることの示唆の実行頻度を減らすことができる。そして、確変状態において遊技者にとって有利とならない２Ｒ確変大当りとなったことによる遊技興趣の減退を防止できる。

【０４０３】

図３１（Ｅ）に示すテーブル選択設定では、可変表示結果が１５Ｒ非確変大当りとなる場合には、遊技状態が第１確変状態または第２確変状態であっても、通常遊技状態または時短状態である場合に使用される擬似連仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄが選択されやすくなっている。このようにすることで、可変表示結果が１５Ｒ非確変大当りとなるときの可変表示中においては、確変状態であることの示唆の実行頻度を減らすことができる。そして、確変状態において確変状態が終了してしまう１５Ｒ非確変となったことによる遊技興趣の減退を防止できる。

【０４０４】

図３１（Ｅ）に示すテーブル選択設定では、可変表示結果が非リーチハズレとなる場合には、リーチハズレとなる場合よりも、擬似連仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇが選択されやすくなっている。このようにすることで、可変表示結果が非リーチハズレとなるときの可変表示中においてリーチハズレとなるときより、確変状態であることの示唆の実行頻度を増やすことができる。そして、「擬似連」の可変表示演出が実行されたのにもかかわらず、非リーチハズレとなってしまった場合であっても、確変状態であることの示唆が実行されやすいので、遊技者の期待感を高めやすくなる。

【０４０５】

また、パチンコ遊技機１における遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを認識できる演出モード（モードＪ、モードＫ）においては、図３１（Ｆ）に示したテーブル選択設定に従って、擬似連仮停止図柄決定テーブル１６６Ｂ～１６６Ｄと擬似連仮停止図柄決定テーブル１６６Ｅ～１６６Ｇとが均等に選択されるようになっている。このように、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを認識できる演出モードにおいては、仮停止される飾り図柄（擬似連チャンス目）による遊技状態の示唆を行わないので、遊技者の混乱を防止することができる。

【０４０６】

また、この実施の形態では、演出モードが、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モード（モードＡ、モードＢ、モードＣ、またはモードＮ）である場合、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄により、特別遊技状態に制御されているか否か示唆する。遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モードであって、遊技状態が通常状態または時短状態である場合には最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄ～１６０Ｆが使用される。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｄ～１６０Ｆの設定では、飾り図柄の図柄番号が偶数に決定されやすくなっている。また、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モードであって、遊技状態が第１確変状態または第２確変状態である場合には最終停止図柄決定テーブル１６０Ｇ～１６０Ｉが使用される。最終停止図柄決定テーブル１６０Ｇ～１６０Ｉの設定では、飾り図柄の図柄番号が奇数に決定されやすくなっている。このような設定により、奇数の飾り図柄が停止表示された場合に、偶数の飾り図柄が停止表示された場合よりも、確変状態（第１確変状態ま

たは第２確変状態）である可能性が高くなるので、遊技状態が特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能な演出モードにおいて最終停止図柄によって確変状態であることを示唆することができる。

【０４０７】

また、図５５のステップＳ５４９にて全て奇数の飾り図柄の組合せである場合（ステップＳ５４９；Ｙｅｓ）、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられる奇数カウンタを１加算する（ステップＳ５５０）。そして、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードにおいて、ステップＳ５３３にて非リーチ組合せを決定する際に、この奇数カウンタをチェックし、所定値以上である場合には、全て奇数の飾り図柄の組合せとならないように非リーチ組合せを決定する。このようにすることで、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードにおいて、確変状態であることの示唆が過剰にならないように制御することができる。

【０４０８】

また、非リーチハズレとなる飾り図柄の組合せによって、遊技状態が特別遊技状態に制御されていることを特定不能な演出モードにおいて、確変状態であることの示唆を実行するので、可変表示時間が短縮される時短状態や確変状態である場合にも、可変表示時間にかかわらず示唆を行うことができる。

【０４０９】

また、第１確変状態であることに対応した演出モードである、モードＫにおいて、複数回の可変表示に亘って同じ背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される特定演出モード（例えばバトルモード）とすることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１０】

主基板３１から、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を電源投入時に通知する電源投入時遊技状態通知コマンドを演出制御基板８０に送信し、演出制御基盤８０の側では、この電源投入時遊技状態通知コマンドから特定される遊技状態に応じて、飾り図柄の初期停止図柄を決定する。これにより、遊技店側の不正行為を防止することができる。

【０４１１】

また、図５７に示すステップＳ６２８にて図３４（Ｅ）に示すようなテーブル選択設定に従いセットしたモード移行決定テーブル１６７Ａ～１６７Ｄ、１６８Ａ～１６８Ｄのいずれかを参照して、ステップＳ６３０にてモード移行の実行後における演出モードを決定する。このときには、ステップＳ６２７にて読み出した前回予告記憶などに基づき、前回の可変表示で実行された予告演出と、今回の可変表示で移行される演出モードとの組合せが、第２確変状態といった所定の特別遊技状態に制御されているか否かに応じて異なる決定割合で決定される。これにより、予告演出だけでは特別遊技状態であることが期待できない場合でも、移行される演出モードとの組合せで特別遊技状態である期待感が高められ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１２】

図５８に示すステップＳ６４９にて予告Ｚの予告パターンに決定された場合には、「ジョグ操作予告」の予告演出を実行し、遊技者による操作ユニット３８の操作に応じて大当り遊技状態となる可能性や特別遊技状態である可能性などを予告する。これにより、操作ユニット３８の操作に応じて演出内容が変化する予告演出と移行される演出モードとの組合せから第２確変状態といった所定の特別遊技状態である可能性を認識させることができ、遊技者による操作ユニット３８の操作を促進して、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１３】

図５８に示すステップＳ６４６にて図３６（Ｃ）に示すようなテーブル選択設定に従いセットした予告パターン決定テーブル１７０Ａ、１７０Ｂのいずれかを参照して、ステップＳ６４９にて予告パターンを決定する。このときには、遊技状態が第２確変状態といった所定の特別遊技状態に制御されていれば、第２確変状態以外に制御されている場合より

も高い決定割合で、予告Ｚの予告パターンに決定される。これにより、予告Ｚの予告パターンによる「ジョグ操作予告」の予告演出が実行される頻度から、特別遊技状態である可能性を認識させることができ、さらに、操作ユニット３８の操作に応じて演出内容が変化する予告演出と移行される演出モードとの組合せから特別遊技状態である可能性を認識させることができるので、遊技者による操作ユニット３８の操作を促進して、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１４】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６は、図４６に示すステップＳ２７３の処理にて、例えば図１３～図１６に示す変動パターン種別決定テーブルのいずれかを用いて、変動パターン種別を予め複数用意されたいずれかに決定する。その後、変動パターン種別の決定結果に基づき、図４６に示すステップＳ２７６の処理にて、例えば図１７及び図１８に示す変動パターン決定テーブルのいずれかを用いて、変動パターンを予め複数用意されたいずれに決定する。これにより、変動パターン種別の追加や発生率の変更を行う場合には、変動パターン種別決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な変動パターンの追加や発生率の変更を行う場合には、変動パターン決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。すなわち、変動パターン種別の決定割合と、変動パターンの決定割合とを、別個に設定することができるので、変動パターン種別や変動パターンの振分けにかかわる設計変更を容易に行うことができる。

【０４１５】

モード移行決定テーブル１６７Ｄでは、現在の演出モードがモードＡである場合に、移行先演出モードがモードＮには決定されない。これに対して、モード移行決定テーブル１６８Ｄでは、現在の演出モードがモードＡである場合に、移行先演出モードがモードＮにも決定されることがある。したがって、演出モードがモードＡであるときに、前回の可変表示で予告Ｚの予告パターンによる予告演出が実行された後、今回の可変表示で演出モードをモードＮに変更させるモード移行が実行された場合には、遊技状態が第２確変状態であることが確定する。このように、第２確変状態といった所定の特別遊技状態に制御されているときにのみ決定される予告演出と移行される演出モードの組合せが含まれている。これにより、予告演出と移行される演出モードの組合せから特別遊技状態であることを確定的に認識できる場合を設け、予告演出と移行される演出モードの組合せに対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４１６】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。例えば、上記実施の形態では、図５８に示すステップＳ６４９の処理により決定した予告パターンを、ステップＳ６５０にて前回予告記憶として保持しておき、次回の可変表示が開始されるときに、図５７に示すステップＳ６２７にて読み出した前回予告記憶などに応じて、ステップ６３０の処理などによりモード移行の実行後における演出モードを決定した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予告演出と移行される演出モードを同時に決定するようにしてもよい。

【０４１７】

一例として、図６４に示すように、予告パターンと移行先演出モードとを組み合わせた予告・移行組合せパターンを複数用意する。そして、予告演出と移行される演出モードを同時に決定するために参照されるテーブルとして、図６５（Ａ）～（Ｄ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２０１～２０４と、図６６（Ａ）～（Ｄ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１１～２１４とを、予め用意する。予告・移行組合せパターン決定テーブル２０１～２０４、２１１～２１４は、飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、予告・移行組合せパターン決定用となる乱数値ＳＲ１０に基づいて、図６４に示すような予告・移行組合せパターンを、決定するために参照されるテーブルである。各予告・移行組合せパターン決定テーブル２０１～２０４、２１１～２１４は、図６７に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、パチンコ遊技機１における

遊技状態が第２確変状態であるか否かや、現在の演出モードがモードＮ、モードＡ、モードＢ、モードＣのいずれであるかに応じて、選択される。

【０４１８】

各予告・移行組合せパターン決定テーブル２０１～２０４、２１１～２１４では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合の可変表示態様が「非リーチ」及び「リーチ」のいずれであるかに応じて、予告・移行組合せパターン決定用の乱数値ＳＲ１０と比較される数値（決定値）が、各予告・移行組合せパターンに割り当てられている。なお、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」となる場合には、予告パターンの決定結果がモード移行の有無や移行される演出モードの決定に影響を与えないことから（上記実施の形態における図６０のステップＳ５８６を参照）、予告パターンの決定のみを行うようにすればよい。

【０４１９】

この場合、図５５に示すステップＳ５４４の可変表示中演出設定処理として、図５６のフローチャートで示した処理に代えて、図６８のフローチャートに示す処理が実行されればよい。図６８に示す可変表示中演出設定処理では、まず、図５６に示すステップＳ６０１～Ｓ６０９と同様の処理が実行される。そして、ステップＳ６０８にて再抽選演出を実行しない「再抽選演出なし」とする決定結果である場合や（ステップＳ６０８；Ｎｏ）、ステップＳ６０９の処理を実行した後には、予告パターンやモード移行により移行される演出モードなどを決定するための処理が実行される。このときには、例えば演出制御バッファ設定部１９４に設けられたモード移行記憶バッファなどから、モード移行記憶を読み出す（ステップＳ７０１）。なお、モード移行記憶は、予告・移行組合せパターンの決定結果に基づき、後述するステップＳ７１３にて更新されるもので、次回の可変表示などで実行するモード移行により移行される演出モードを、特定可能に記憶したものであればよい。

【０４２０】

ステップＳ７０１での読出結果に基づいて、今回の変動表示（可変表示）でのモード移行について設定を行う（ステップＳ７０２）。このときには、ステップＳ７０１での読出結果が移行なしであれば、モード移行を実行しないことが決定され、モードＮ、モードＡ、モードＢ、モードＣの演出モードのいずれかであれば、当該演出モードに移行させるモード移行を実行することが決定される。続いて、例えば遊技状態バッファの記憶内容などから、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態、時短状態、第１及び第２確変状態のいずれであるかを特定する（ステップＳ７０３）。また、例えば演出モードバッファの記憶内容などから、現在の演出モードがモードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＪ、モードＫ、モードＮのいずれであるかを特定する（ステップＳ７０４）。そして、ステップＳ７０４にて特定された演出モードがモードＪ又はモードＫであるか、それら以外の演出モードであるかを判定する（ステップＳ７０５）。

【０４２１】

ステップＳ７０５にて演出モードがモードＪ又はモードＫであると判定された場合には（ステップＳ７０５；Ｙｅｓ）、演出モードがモードＪ又はモードＫであることに対応した予告演出とモード移行の設定を行ってから（ステップＳ７０６）、可変表示中演出設定処理を終了する。例えば、ステップ７０６の処理では、上記実施の形態における図５８に示すステップＳ６４１～Ｓ６４９の処理と同様の処理を実行することにより、予告演出の有無と、予告演出を実行する場合の予告パターンとを決定し、モード移行は実行しないことが決定されればよい。

【０４２２】

ステップＳ７０５にて演出モードがモードＪ及びモードＫ以外であると判定された場合には（ステップＳ７０５；Ｎｏ）、例えば可変表示結果通知コマンドの通知内容などに基づき、可変表示結果が「ハズレ」、「小当り」、「大当り」のいずれであるかを特定する（ステップＳ７０７）。そして、ステップＳ７０７にて特定された可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップＳ７０８）。

【０４２３】

ステップＳ７０８にて可変表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には（ステップＳ７０８；Ｙｅｓ）、予告・移行組合せパターンを決定するための使用テーブルとして、予告・移行組合せパターン決定テーブル２０１～２０４、２１１～２１４のいずれかを、図６７に示すテーブル選択設定に従い選択してセットする（ステップＳ７０９）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタなどから、予告・移行組合せパターン決定用の乱数値ＳＲ１０を示す数値データを抽出する（ステップＳ７１０）。そして、抽出した乱数値ＳＲ１０を示す数値データに基づき、ステップＳ７０９にてセットした予告・移行組合せパターン決定テーブル２０１～２０４、２１１～２１４のいずれかを参照することにより、予告・移行組合せパターンを決定する（ステップＳ７１１）。

【０４２４】

ステップＳ７１１での決定結果に基づいて、今回の変動表示（可変表示）での予告演出について設定を行う（ステップＳ７１２）。このときには、ステップＳ７１１にて決定された予告・移行組合せパターンに含まれる予告パターンが、今回の可変表示で実行する予告演出での使用パターンに設定される。続いて、例えばモード移行記憶バッファの格納値をステップＳ７１１にて決定された予告・移行組合せパターンに含まれる移行先演出モードに対応付けられた値に設定することなどにより、モード移行記憶を更新してから（ステップＳ７１３）、可変表示中演出設定処理を終了する。なお、モード移行記憶は、上記実施の形態における図５４のステップＳ５０８における前回予告記憶のクリアと同様に、デモ画面の表示が開始されることに対応して、クリアされるようにしてもよい。

【０４２５】

ステップＳ７０８にて可変表示結果が「ハズレ」以外であると判定された場合には（ステップＳ７０８；Ｎｏ）、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」といった当り時に対応した予告パターンの決定を行ってから（ステップＳ７１４）、可変表示中演出設定処理を終了する。例えば、ステップＳ７１４の処理では、上記実施の形態における図５８に示すステップＳ６４１～Ｓ６４９の処理について、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」の場合と同様の処理を実行することにより、予告演出の有無と、予告演出を実行する場合の予告パターンとを決定し、モード移行の実行は決定されなくてよい。この場合のモード移行については、大当り遊技状態や小当り遊技状態が終了するときの設定に従えばよい。

【０４２６】

図６５（Ａ）、（Ｃ）及び（Ｄ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２０１、２０３、２０４と、図６６（Ａ）、（Ｃ）及び（Ｄ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１１、２１３、２１４とを比較すると、モードＮ、モードＢ、モードＣの間でモード移行を実行する旨の決定割合が、第２確変状態であるか否かに応じて異なるように、各予告・移行組合せパターンに決定値が割り当てられている。一例として、図６５（Ａ）、（Ｃ）及び（Ｄ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２０１、２０３、２０４では、可変表示態様が「非リーチ」又は「リーチ」のいずれであっても、「１」～「１０５」の範囲の決定値が、予告・移行組合せパターンＹＭ１－１に割り当てられている。図６４に示すように、予告・移行組合せパターンＹＭ１－１は、予告演出なし（予告パターン）、及び、移行なし（移行先演出モード）として、予告演出及びモード移行をいずれも実行しない予告・移行組合せパターンである。これに対して、図６６（Ａ）、（Ｃ）及び（Ｄ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１１、２１３、２１４では、可変表示態様が「非リーチ」又は「リーチ」のいずれであっても、「１」～「９９」の範囲の決定値が、予告・移行組合せパターンＹＭ１－１に割り当てられている。予告・移行組合せパターンＹＭ２－１、ＹＭ３－１、ＹＭ４－１についても、図６５（Ａ）、（Ｃ）及び（Ｄ）に示す予告・移行組合せ決定テーブル２０１、２０３、２０４では、図６６（Ａ）、（Ｃ）及び（Ｄ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１１、２１３、２１４に比べて、多くの決定値が割り当てられている。これにより、第２確変状態であるときには、第２確変状態以外の遊技状態であるときに比べて、モードＮ、モードＢ、

モードＣの間でモード移行が実行される頻度が高くなる。したがって、モードＮ、モードＢ、モードＣの間でモード移行が実行される頻度から、遊技状態が第２確変状態であるか否かを、ある程度まで認識することができる。

【０４２７】

図６５（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２０２と、図６６（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１２とを比較すると、演出モードがモードＡであるときに、各予告・移行組合せパターンの決定割合が、第２確変状態であるか否かに応じて異なるように決定値が割り当てられている。一例として、図６５（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２０２では、可変表示態様が「非リーチ」であれば、「１１１」～「１４２」の範囲の決定値が予告・移行組合せパターンＹＭ２－１に割り当てられ、「１４３」～「１６８」の範囲の決定値が予告・移行組合せパターンＹＭ２－２に割り当てられ、「１６９」～「１７５」の範囲の決定値が予告・移行組合せパターンＹＭ２－３に割り当てられている。これに対して、図６６（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１２では、可変表示態様が「非リーチ」であれば、「１１１」～「１２６」の範囲の決定値が予告・移行組合せパターンＹＭ２－１に割り当てられ、「１２７」～「１４２」の範囲の決定値が予告・移行組合せパターンＹＭ２－２に割り当てられ、「１４３」～「１７２」の範囲の決定値が予告・移行組合せパターンＹＭ２－３に割り当てられている。このような設定では、モードＡの演出モードであるときに、予告Ｘの予告パターンによる予告演出が実行された後、移行される演出モードがモードＢ又はモードＣとなるモード移行が実行された場合には、モード移行が実行されない場合に比べて、第２確変状態である可能性が高くなる。このとき、移行される演出モードがモードＣである場合には、移行される演出モードがモードＢである場合に比べて、第２確変状態である可能性が高くなる。こうして、各予告パターンによる予告演出と、それに続くモード移行で移行される演出モードとの組合せから、遊技状態が第２確変状態である可能性を示唆することができる。

【０４２８】

図６６（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１２では、予告Ｚの予告パターンを含む予告・移行組合せパターンＹＭ４－１～ＹＭ４－４に対して、図６５（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２０２よりも多くの決定値が割り当てられている。具体的には、図６５（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２０２では、可変表示態様が「非リーチ」であれば、「１８７」～「２００」の範囲の決定値が予告・移行組合せパターンＹＭ４－１～ＹＭ４－３のいずれかに割り当てられている。これに対して、図６６（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１２では、可変表示態様が「非リーチ」であれば、「１８０」～「２００」の範囲の決定値が予告・移行組合せパターンＹＭ４－１～ＹＭ４－４のいずれかに割り当てられている。このような設定により、第２確変状態であるときには、第２確変状態以外の遊技状態であるときに比べて、モードＡの演出モードであるときに予告Ｚの予告パターンによる予告演出が実行される頻度が高くなる。したがって、「ジョグ操作予告」となる予告Ｚの予告パターンが実行される頻度から、遊技状態が第２確変状態であるか否かを、ある程度まで認識することができる。なお、モードＮ、モードＢ、モードＣの演出モードであるときにも、第２確変状態であれば他の遊技状態よりも予告Ｚの予告パターンによる予告演出の実行頻度が高くなるように設定してもよい。

【０４２９】

図６６（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２１２では、可変表示態様が「非リーチ」又は「リーチ」のいずれであっても、予告・移行組合せパターンＹＭ４－４に対して決定値が割り当てられている。これに対して、図６５（Ｂ）に示す予告・移行組合せパターン決定テーブル２０２では、可変表示態様が「非リーチ」又は「リーチ」のいずれであっても、予告・移行組合せパターンＹＭ４－４に対して決定値が割り当てられていない。図６４に示すように、予告・移行組合せパターンＹＭ４－４は、予告Ｚの予告パターン、及び、モードＮの移行先演出モードとする予告・移行組合せパターンである。

このような設定により、モードＡの演出モードであるときに、予告Ｚの予告パターンによる予告演出が実行された後、移行される演出モードがモードＮとなるモード移行が実行された場合には、遊技状態が第２確変状態であることを確定的に認識することができる。すなわち、予告Ｚの予告パターンによる予告演出と、モードＡからモードＮへと移行するモード移行との組合せは、特別遊技状態としての第２確変状態に制御されているときにのみ決定される組合せとなっている。

【０４３０】

このような設定などにより、今回の可変表示で実行される予告演出と、次回の可変表示で移行される演出モードとの組合せが、第２確変状態といった所定の特別遊技状態に制御されているか否かに応じて異なる決定割合で決定される。これにより、予告演出だけでは特別遊技状態であることが期待できない場合でも、移行される演出モードとの組合せで特別遊技状態である期待感が高められ、遊技の興趣を向上させることができる。また、予告・移行組合せパターンに含まれる予告Ｚの予告パターンにより「ジョグ操作予告」の予告演出を実行し、遊技者による操作ユニット３８の操作に応じて大当り遊技状態となる可能性や特別遊技状態である可能性などを予告する。こうして、遊技者による操作ユニット３８の操作を促進し、遊技の興趣を向上させることができる。このときには、遊技状態が第２確変状態といった所定の特別遊技状態に制御されていれば、第２確変状態以外に制御されている場合よりも高い決定割合で、予告Ｚの予告パターンに決定される。これにより、予告Ｚの予告パターンによる「ジョグ操作予告」の予告演出が実行される頻度から、特別遊技状態である可能性を認識させることができ、さらに、操作ユニット３８の操作に応じて演出内容が変化する予告演出と移行される演出モードとの組合せから特別遊技状態である可能性を認識させることができるので、遊技者による操作ユニット３８の操作を促進して、遊技の興趣を向上させることができる。演出モードがモードＡであるときには、今回の可変表示で予告Ｚの予告パターンによる予告演出が実行された後、次回の可変表示で演出モードをモードＮに変更させるモード移行が実行された場合には、遊技状態が第２確変状態であることが確定する（予告・移行組合せパターンＹＭ４－４）。これにより、予告演出と移行される演出モードの組合せから特別遊技状態であることを確定的に認識できる場合を設け、予告演出と移行される演出モードの組合せに対する遊技者の期待感を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４３１】

なお、予告演出とモード移行とを実行する順序は、予告演出を実行してからモード移行を実行する組合せに限定されず、モード移行を実行してから予告演出を実行する組合せとしてもよい。一例として、図６８に示すステップＳ７１１の処理などにより決定された予告・移行組合せパターンに含まれる移行先演出モードに変更させるモード移行を実行してから、当該予告・移行組合せパターンに含まれる予告演出を実行するという手順で、１回の可変表示中にモード移行と予告演出とが順次に実行されるようにしてもよい。この場合には、例えば遊技状態が第２確変状態であるか否かに応じて異なる決定割合で移行先演出モードを決定してから、決定された移行先演出モードなどに応じて異なる決定割合で予告演出を決定するようにしてもよい。また、予告演出とモード移行とが重複して実行される期間が含まれるようにしてもよい。

【０４３２】

モード移行が実行されるタイミングは、飾り図柄の可変表示が開始されるタイミングに限定されず、飾り図柄の可変表示が開始された後、可変表示結果となる最終停止図柄が停止表示されるまでの所定期間内にて実行されてもよい。あるいは、最終停止図柄が停止表示された後、次の可変表示が開始されるまでの所定期間内に実行されてもよい。

【０４３３】

上記実施の形態では、図５６に示すステップＳ６１０のモード移行設定処理として図５７に示すステップＳ６２１～Ｓ６３０の処理を実行し、図５６に示すステップＳ６１１の予告演出設定処理として図５８に示すステップＳ６４１～Ｓ６５０の処理を実行することにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるごとに、モード移行の有無や移行さ

れる演出モードと予告演出との組合せが決定されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、予め定められた条件が成立したときに限り、これらの組合せが決定されるようにしてもよい。例えば、主基板３１から伝送された変動パターン指定コマンドに示される変動パターンが特定の変動パターンであるときにのみ決定されてもよいし、大当り遊技状態や小当り遊技状態の終了後における特図ゲームの実行回数が特定の回数であるときにのみ決定されてもよい。

【０４３４】

なお、第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂに記憶される保留データや、これに相当する特別図柄や飾り図柄の可変表示が保留されていることを示すデータなどに基づいて、モード移行の有無や移行される演出モードと予告演出との組合せが決定されるようにしてもよい。一例として、主基板３１では、第１始動入賞口１３及び第２始動入賞口１４のいずれかにて遊技球の進入が検出された始動入賞時に、ＣＰＵ５６が図４４に示すステップＳ２１９にて抽出した特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１に基づき第１特図表示結果決定テーブル１３０Ａ又は第２特図表示結果決定テーブル１３０Ｂを適宜参照して、可変表示結果が「大当り」、「小当り」、「ハズレ」のいずれとなるかを特定する。そして、特定された可変表示結果を指定する始動入賞指定コマンドを、演出制御基板８０に対して伝送させる。始動入賞指定コマンドは、例えば可変表示結果に応じて異なるＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドであればよい。演出制御基板８０では、始動入賞指定コマンドを受信したときに、その始動入賞指定コマンドに示される可変表示結果を特定可能な保留データを記憶する。その後、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、保留データの記憶数が複数であれば、続けて実行される２回の可変表示中におけるモード移行の有無や移行される演出モードと予告演出との組合せを決定すればよい。より具体的には、保留データの３番目に対応する可変表示でモード移行を実行すると決定したときに、保留データの２番目に対応する可変表示で実行される予告演出を、移行される演出モードや、遊技状態が第２確変状態であるか否かなどに応じて、異なる決定割合で複数種類の予告演出のいずれかに決定するなどしてもよい。

【０４３５】

上記実施の形態では、図５７に示すステップＳ６２８にて、図３４（Ｅ）に示すようなテーブル選択設定に従い遊技状態が第２確変状態であるか否かに応じて異なるモード移行決定テーブルを使用テーブルに選択した後に、ステップＳ６３０にてモード移行の実行後における演出モードを決定する。また、図５８に示すステップＳ６４６にて、図３６（Ｃ）に示すようなテーブル選択設定に従い遊技状態が第２確変状態であるか否かに応じて異なる予告パターン決定テーブルを使用テーブルに選択した後に、ステップＳ６４９にて予告パターンを決定する。これに対して、予告パターンを決定する際には、遊技状態が第２確変状態であるか否かと可変表示結果とに基づいて決定割合が異なるように設定された予告パターン決定テーブルを選択し、モード移行の有無や移行される演出モードを決定する際には、予告パターンの決定結果に基づいて決定割合が異なるように設定されたモード移行決定テーブルを選択するようにしてもよい。この場合には、予告演出と移行される演出モードの組合せから特別遊技状態であることを確定的に認識できる場合を設けることは困難であるが、遊技状態を特定するための処理が減少して、制御負担を軽減することができる。

【０４３６】

あるいは、予告パターンを決定する際には、可変表示結果に基づいて決定割合が異なるように設定された予告パターン決定テーブルを選択し、モード移行の有無や移行される演出モードを決定する際には、予告パターンの決定結果と遊技状態が第２確変状態であるか否かとに基づいて決定割合が異なるように設定されたモード移行決定テーブルを選択するようにしてもよい。この場合には、第２確変状態といった所定の特別遊技状態に制御されていても、第２確変状態以外に制御されている場合と異なる決定割合で所定の予告パターンによる予告演出を実行することは困難であるが、遊技状態を特定するための処理が減少して、制御負担を軽減することができる。

【０４３７】
上記実施の形態では、図５８に示すステップＳ６４９にて、演出制御用マイクロコンピュータ１００の演出制御用ＣＰＵ１０１が決定した予告パターンにより実行される予告演出と、モード移行の有無や移行される演出モードとの組合せから、遊技状態が第２確変状態であるか否かを示唆できるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、例えば図４６に示すステップＳ２７６にて遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６が決定した変動パターンに対応して実行される予告演出と、モード移行の有無や移行される演出モードとの組合せから、遊技状態が第２確変状態であるか否かを示唆できるようにしてもよい。一例として、図１８に示すハズレ変動パターン決定テーブル１３８を、遊技状態が第２確変状態であるか否かに応じて予告演出の実行割合が異なるように決定値が各変動パターンに割り当てられるように設定すればよい。この場合、図５６のステップＳ６１１にて実行される予告演出設定処理では、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて予告演出の有無や種類などを決定し、決定結果に対応して前回予告記憶を更新すればよい。
【０４３８】
遊技状態が第２確変状態といった所定の特別遊技状態であるか否かを示唆する演出動作は、予告演出やモード移行に限定されない。例えば、飾り図柄として表示される演出画像の一部又は全部を変化させる演出動作により、遊技状態の示唆を行うようにしてもよい。具体的な一例として、演出表示装置９における「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて可変表示される複数種類の飾り図柄は、図６９（Ａ）に示すように、それぞれがキャラクタ図柄と数字図柄とを含んで構成されていればよい。キャラクタ図柄は、例えば人物や動物、果物、魚、怪獣など、一定のテーマに基づいて予め設定されたキャラクタの種類ごとに作成された演出画像を用いて示されるものであればよい。なお、数字を示す数字図柄は表示せずに、キャラクタ図柄のみを表示するようにしてもよい。
【０４３９】
図６９（Ａ）に示すキャラクタ図柄としては、例えば通常状態などの可変表示中や停止表示中といった通常時に図６９（Ｂ１）に示すような表示態様となり、第２確変状態などの確変状態中における変動開始時又は導出表示時（完全停止表示される以前に仮停止表示されたときなど）に図６９（Ｂ２）に示すような表示態様となる演出画像が用いられるようにすればよい。この場合には、第２確変状態といった所定の特別遊技状態であるか否かに応じて、キャラクタ図柄の動作や表情などを異ならせることにより、遊技状態が第２確変状態である可能性を示唆することができる。なお、遊技状態が所定の特別遊技状態であるか否かに応じて差異を生じさせるキャラクタ図柄の表示態様としては、キャラクタ図柄の種類、大きさ、表示色、背景表示内容、動作、表示、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせたものであればよい。また、遊技状態が第２確変状態といった所定の特別遊技状態であるか否かに応じて、キャラクタ図柄の表示態様を変化させる頻度を異ならせることにより、遊技状態が第２確変状態であるか否かを、ある程度まで認識できるようにしてもよい。表示態様を変化させるキャラクタ図柄は、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにて表示可能な飾り図柄の全部に含まれるキャラクタ図柄であってもよいし、例えば確変図柄に含まれるキャラクタ図柄のみといった、予め定められた一部の飾り図柄に含まれるキャラクタ図柄だけが変化可能としてもよい。
【０４４０】
上記実施の形態では、１５ラウンド大当り状態が終了した後には、時短状態又は第１確変状態に制御されるものとして説明した。これに対して、１５ラウンド大当り状態の終了後にも、第２確変状態に制御されることがあるようにしてもよい。また、２ラウンド大当り状態が終了した後に、第１確変状態に制御されることがあるようにしてもよい。第１確変状態に制御された後、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されても可変表示結果が「大当り」とならなかった場合には、時短制御を終了して、第２確変状態へと制御されるようにしてもよい。この場合、可変表示結果が「大当り」となることなく時短状態が終了して通常状態に制御されたときと、可変表示結果が「大当り」となることなく第

１確変状態が終了して第２確変状態に制御されたときに、共通の演出モード（例えば上記実施の形態におけるモードＡの演出モード）へと移行して、遊技状態が第２確変状態である可能性を示唆できるようにしてもよい。

【０４４１】

上記実施の形態では、演出表示装置９、スピーカ２７、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった発光体、可動部材７８といった演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０及びランプドライバ基板３５が設けられるものとして説明した。これに対して、演出装置を制御する回路を１つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置９等を制御する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、ＬＥＤ、スピーカ、可動部材など）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。

【０４４２】

図５に示す構成において、音声出力基板７０に搭載されたマイクロコンピュータやランプドライバ基板３５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マイクロコンピュータ１００の演出制御用ＣＰＵ１０１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、演出表示装置９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２７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、装飾ＬＥＤ２５及び枠ＬＥＤ２８といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するための処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【０４４３】

上記実施の形態では、第１特別図柄表示器８ａ及び第２特別図柄表示器８ｂを備えたパチンコ遊技機１について説明したが、１つの特別図柄表示器が設けられたパチンコ遊技機にも本発明を適用することができる。

【０４４４】

図１１に示す大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値が“２”である場合に、「２Ｒ非確変」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないために、第２開始条件の成立に基づいて可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御する場合には、大当り種別を「２Ｒ非確変」として２ラウンド大当り状態の終了後に通常状態となることがないものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、第２開始条件の成立に基づいて可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御する場合でも、一定の決定割合で大当り種別を「２Ｒ非確変」に決定することができるようにしてもよい。この場合には、大当り種別決定テーブル１３１において、変動特図指定バッファ値が“２”である場合でも、「２Ｒ非確変」の大当り種別に対して決定値を割り当てればよい。また、大当り種別決定テーブル１３１では、変動特図指定バッファ値にかかわりなく、共通のテーブルデータを参照して、大当り種別を決定するようにしてもよい。これにより、大当り種別決定テーブル１３１におけるテーブルデータを簡素化して、ＲＯＭ５４に記憶されるデータ容量を削減することができる。なお、第２開始条件の成立時には、第１開始条件の成立時に比べて低い決定割合で「２Ｒ非確変」の大当り種別とする決定がなされるようにしてもよい。これにより、第１確変状態や時短状態といった所定の特別遊技状態において第２始動入賞口１４に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「２Ｒ非確変」に決定されて出玉がほとんど得られない２ラウンド大当り状態となる可能性を低下させ、遊技興趣の減退を抑制することができる。

【０４４５】

再抽選演出や大当り中昇格演出を実行するか否かの決定は、主基板３１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６などにより、行うようにしてもよい。この場合には、例えば大当り種別として、再抽選演出の有無や大当り中昇格演出の有無に対応した複数種類の大当り種別を設け、図４５に示すステップＳ２４３にて大当り種別を決定することにより、再抽選演出や大当り中昇格演出の有無などが決定されるようにして

もよい。あるいは、変動パターン種別や変動パターンとして、再抽選演出の有無や大当り中昇格演出の有無に対応するものを設け、図４６に示すステップＳ２７３にて変動パターン種別を決定することや、ステップＳ２７６にて変動パターンを決定することにより、再抽選演出や大当り中昇格演出の有無などが決定されるようにしてもよい。

【０４４６】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御され、小当り遊技状態が終了した後には、遊技状態の変更が行われない。その一方で、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ非確変」となったことに基づく２ラウンド大当り状態の終了後には通常状態に制御され、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「２Ｒ確変」となったことに基づく２ラウンド大当り状態の終了後には第２確変状態に制御されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されず、大当り種別が「２Ｒ確変」となる場合の他に、大当り種別が「２Ｒ非確変」となる場合と、可変表示結果が「小当り」となる場合のいずれか一方のみを設けるようにしてもよい。

【０４４７】

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

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【図面の簡単な説明】

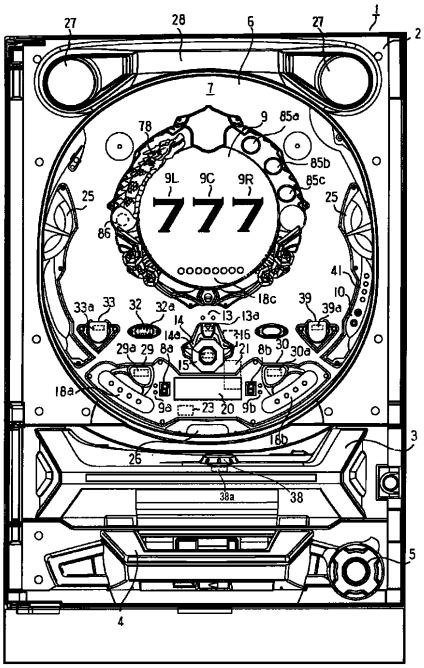
【０４５０】

【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】各種のチャンス目を示す説明図である。
【図３】演出モードの移行例を示す説明図である。
【図４】主基板（遊技制御基板）等の回路構成例を示すブロック図である。
【図５】演出制御基板、ランプドライバ基板及び音声出力基板等の回路構成例を示すブロック図である。
【図６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図７】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８】変動パターンを例示する図である。
【図９】変動パターン種別を例示する図である。
【図１０】表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１２】リーチ決定テーブル等の構成例を示す図である。

【図１３】大当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１４】小当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】リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１６】非リーチ変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１７】当り変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である
【図１８】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１９】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２０】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。
【図２１】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【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等の構成例を示す図である。
【図２４】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。
【図２５】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２６】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２７】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図２８】昇格演出実行決定テーブル等の構成例を示す図である。
【図２９】再抽選前仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３０】擬似連時仮停止図柄決定テーブル等の構成例を示す図である。
【図３１】擬似連時仮停止図柄決定テーブル等の構成例を示す図である。
【図３２】擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。
【図３３】モード移行決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３４】モード移行決定テーブル等の構成例を示す図である。
【図３５】予告演出実行決定テーブルの構成例を示す図である。
【図３６】予告パターン決定テーブル等の構成例を示す図である。
【図３７】演出制御パターンテーブル等の構成例を示す図である。
【図３８】図柄変動制御パターンテーブル等の構成例を示す図である。
【図３９】演出制御パターン等の構成例を示す図である。
【図４０】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
【図４１】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
【図４２】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図４３】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４４】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４５】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４６】変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図４７】演出制御コマンドの送信動作例を示すタイミング図である。
【図４８】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４９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図５０】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
【図５１】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
【図５２】遊技状態記憶処理の一例を示すフローチャートである。
【図５３】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５４】飾り図柄変動開始待ち処理の一例を示すフローチャートである。
【図５５】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５６】可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５７】モード移行設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５８】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図５９】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
【図６０】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
【図６１】飾り図柄の可変表示を含む演出動作例を示す図である。
【図６２】飾り図柄の可変表示を含む演出動作例を示す図である。

【図６３】飾り図柄の可変表示を含む演出動作例を示す図である。
【図６４】予告・移行組合せパターンの構成例を示す図である。
【図６５】予告・移行組合せパターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図６６】予告・移行組合せパターン決定テーブルの構成例を示す図である。
【図６７】予告・移行組合せパターン決定テーブルのテーブル選択設定例を示す図である。
【図６８】変形例における可変表示中演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図６９】キャラクタ図柄の表示態様により特別遊技状態である可能性を示唆する変形例を説明するための図である。
【符号の説明】
【０４５１】
１　…　パチンコ遊技機
８ａ　…　第１特別図柄表示器
８ｂ　…　第２特別図柄表示器
９　…　演出表示装置
１０　…　普通図柄表示器
１３　…　第１始動入賞口
１４　…　第２始動入賞口
１５　…　普通可変入賞球装置
２０　…　特別可変入賞球装置
２５　…　装飾ＬＥＤ
２７　…　スピーカ
２８　…　枠ＬＥＤ
３１　…　主基板（遊技制御基板）
３５　…　ランプドライバ基板
３８　…　操作ボタン
３８ａ　…　操作検出スイッチ
５６　…　ＣＰＵ
７０　…　音声出力基板
７７　…　中継基板
７８　…　可動部材
８０　…　演出制御基板
１００　…　演出制御用マイクロコンピュータ
１０１　…　演出制御用ＣＰＵ
１０９　…　ＶＤＰ
５６０　…　遊技制御用マイクロコンピュータ

【図１】



【図２】

(A)

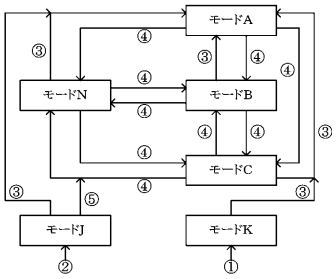
擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

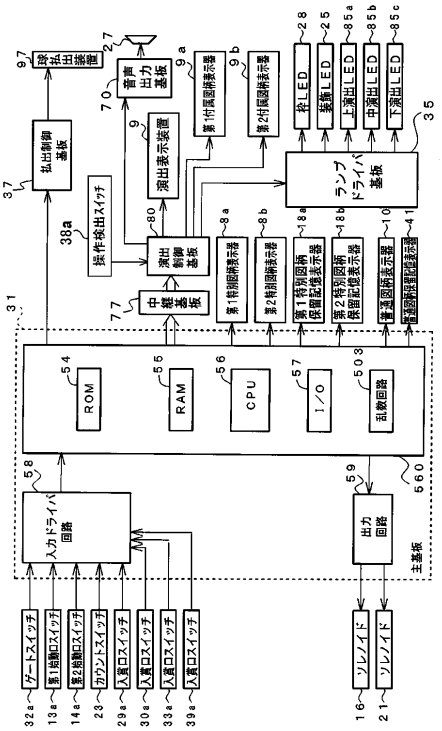
2回開放チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図３】

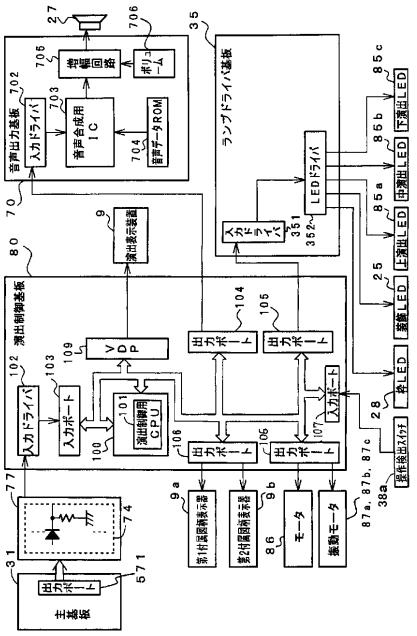
① 15R確変（第1確変状態）
② 15R非確変（時短状態）
③ 2R確変、2R非確変、小当り
④ ﾓｰﾄﾞ移行判定時
⑤ 時短終了



【図４】



【図５】



【図６】

(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
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当り開始の演出指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当り終了の演出指定
B0	01	第１始動口入賞指定	第１始動入賞口への入賞を通知
B0	02	第２始動口入賞指定	第２始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知
D0	XX	電源投入時遊技状態通知	電源投入時に内部状態を通知

(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	15R非確変(大当り)
8C	02	第3可変表示結果通知	15R確変(大当り)
8C	03	第4可変表示結果通知	2R非確変(大当り)
8C	04	第5可変表示結果通知	2R確変(大当り)
8C	05	第6可変表示結果通知	小当り

(C)

MODE	EXT	名称	通知内容
95	00	第1遊技状態指定	通常状態
95	01	第2遊技状態指定	時短状態
95	02	第3遊技状態指定	第1確変状態
95	03	第4遊技状態指定	第2確変状態

【図７】

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
MR5	1～201	普図表示結果決定用

【図８】

(A) ハズレ変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	7000	保留３，４個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	5500	保留５～８個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	24000	再変動１回→非リーチ(ハズレ)
PA1-5	32000	擬似連チャンス目停止→滑り→非リーチ(ハズレ)
PB1-1	4500	短縮なし(確変状態)→非リーチ(ハズレ)
PB1-2	2500	保留２～８個短縮(確変状態)→非リーチ(ハズレ)
PC1-1	4500	短縮なし(時短状態)→非リーチ(ハズレ)
PC1-2	2500	保留２～８個短縮(時短状態)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	45000	再変動１回→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	50000	スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-2	65000	再変動１回→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-3	80000	再変動２回→スーパーリーチα(ハズレ)
PA3-4	60000	スーパーリーチβ(ハズレ)
PA3-5	75000	再変動１回→スーパーリーチβ(ハズレ)
PA3-6	90000	再変動２回→スーパーリーチβ(ハズレ)
PA3-7	105000	再変動３回→スーパーリーチβ(ハズレ)
PA3-8	65000	再変動１回→擬似連チャンス目停止→滑り→リーチ(ハズレ)

(B) 当り変動パターン

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA4-1	30000	ノーマルリーチ(大当り)
PA4-2	45000	再変動１回→ノーマルリーチ(大当り)
PA5-1	50000	スーパーリーチα(大当り)
PA5-2	65000	再変動１回→スーパーリーチα(大当り)
PA5-3	80000	再変動２回→スーパーリーチα(大当り)
PA6-1	60000	スーパーリーチβ(大当り)
PA6-2	75000	再変動１回→スーパーリーチβ(大当り)
PA6-3	90000	再変動２回→スーパーリーチβ(大当り)
PA6-4	105000	再変動３回→スーパーリーチβ(大当り)
PA6-5	65000	再変動１回→擬似連チャンス目停止→滑り→大当り
PF1-1	24000	2回開放前演出→2回開放チャンス目停止
PF1-2	39000	再変動１回→2回開放前演出→2回開放チャンス目停止
PF1-3	74000	スーパーリーチα→2回開放前演出→リーチ(ハズレ)
PF1-4	89000	再変動１回→スーパーリーチα→2回開放前演出→リーチ(ハズレ)
PF1-5	30000	擬似連チャンス目停止→滑り→2回開放チャンス目停止
PF1-6	45000	再変動１回→擬似連チャンス目停止→滑り→2回開放チャンス目停止

【図９】

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／第2確変状態)
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	保留3，4個短縮 (通常状態／第2確変状態)
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	保留5～8個短縮 (通常状態／第2確変状態)
CA1-4	非リーチ(ハズレ)	擬似連，チャンス目停止後滑り
CB1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし(第1確変状態)
CB1-2	非リーチ(ハズレ)	保留2～8個短縮(第1確変状態)
CB1-3	非リーチ(ハズレ)	擬似連含む(第1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(ハズレ)
CA2-2	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチα(ハズレ)
CA2-3	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチβ(ハズレ)
CA2-4	リーチ(ハズレ)	チャンス目停止後滑り(ハズレ)
CA3-1	15R非確変／15R確変(大当り)	ノーマルリーチ(大当り)
CA3-2	15R非確変／15R確変(大当り)	スーパーリーチα(大当り)
CA3-3	15R非確変／15R確変(大当り)	スーパーリーチβ(大当り)
CA3-4	15R非確変／15R確変(大当り)	チャンス目停止後滑り(大当り)
CA4-1	2R非確変／2R確変／小当り	2回開放チャンス目停止 (通常状態／第2確変状態)
CA4-2	2R非確変／2R確変／小当り	2回開放チャンス目停止 (第1確変状態)
CA4-3	2R非確変／2R確変／小当り	2回開放チャンス目停止 (時短状態)
CA4-4	2R非確変／2R確変	2回開放時リーチハズレ (通常状態／第2確変状態)
CA4-5	2R非確変／2R確変	2回開放時リーチハズレ (第1確変状態)
CA4-6	2R非確変／2R確変	2回開放時リーチハズレ (時短状態)

【図１０】

(A)
第1特図表示結果決定テーブル　130A

遊技状態	決定値(MR1)	可変表示結果
通常状態又は時短状態	8001～8190	大当り
	30001～30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ
第1確変状態又は第2確変状態	8001～9900	大当り
	30001～30100	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(B)
第2特図表示結果決定テーブル　130B

遊技状態	決定値(MR1)	可変表示結果
通常状態又は時短状態	1～190	大当り
	30001～30050	小当り
	上記数値以外	ハズレ
第1確変状態又は第2確変状態	1～1900	大当り
	30001～30050	小当り
	上記数値以外	ハズレ

(C)
普図表示結果決定テーブル　130C

遊技状態	決定値(MR5)	普図表示結果	普図変動時間	開放時間×開放回数
通常状態	1～6	普図当り#1	10秒	1.5秒×2回
	7～18	普図当り#2	5秒	0.3秒×1回
	19～60	普図当り#3	10秒	0.3秒×1回
	61～201	普図ハズレ	10秒	—
第1確変状態又は時短状態	1～180	普図当り#4	1秒	1.7秒×3回
	181～201	普図ハズレ	1秒	—
第2確変状態	1～30	普図当り#1	10秒	1.5秒×2回
	31～54	普図当り#2	5秒	0.3秒×1回
	55～60	普図当り#3	10秒	0.3秒×1回
	61～201	普図ハズレ	10秒	—

【図１１】

大当り種別決定テーブル　131

変動特図指定バッファ値	決定値(MR2-1)	大当り種別	大当り種別バッファ設定値
1	1～36	15R非確変	0
	37～72	15R確変	1
	73～80	2R非確変	2
	81～100	2R確変	3
2	1～44	15R非確変	0
	45～98	15R確変	1
	—	2R非確変	2
	99,100	2R確変	3

【図１２】

(A)　リーチ決定テーブル　132A

合計保留記憶数	決定値(MR2-2)	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	1～233	非リーチHA1-5
	234～239	リーチHA2-3

(B)　リーチ決定テーブル　132B

合計保留記憶数	決定値(MR2-2)	リーチ／非リーチ
0,1	1～234	非リーチHB1-1
	235～239	リーチHB2-1
2～8	1～236	非リーチHB1-2
	237～239	リーチHB2-1

(C)　リーチ決定テーブル　132C

合計保留記憶数	決定値(MR2-2)	リーチ／非リーチ
0,1	1～234	非リーチHC1-1
	235～239	リーチHC2-1
2～8	1～236	非リーチHC1-2
	237～239	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
通常状態又は第2確変状態	テーブル132A
第1確変状態	テーブル132B
時短状態	テーブル132C

【図１３】

(A)
大当り変動パターン種別決定テーブル　133A

遊技状態	大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
通常状態／第2確変状態	15R非確変	1～3	CA3-1
		4～169	CA3-2
		170～235	CA3-3
		236～241	CA3-4
	15R確変	1,2	CA3-1
		3～92	CA3-2
		93～223	CA3-3
		224～241	CA3-4
	2R非確変	1～200	CA4-1
		201～241	CA4-4
	2R確変	1～120	CA4-1
		121～241	CA4-4

(B)
大当り変動パターン種別決定テーブル　133B

遊技状態	大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
第1確変状態	15R非確変	1	CA3-1
		2～168	CA3-2
		169～232	CA3-3
		233～241	CA3-4
	15R確変	1	CA3-2
		2～73	CA3-3
		74～225	CA3-4
		226～241	CA3-5
	2R非確変	1～151	CA4-2
		152～241	CA4-5
	2R確変	1～101	CA4-2
		102～241	CA4-5

(C)
大当り変動パターン種別決定テーブル　133C

遊技状態	大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
時短状態	15R非確変	1	CA3-1
		2～77	CA3-2
		78～223	CA3-3
		224～241	CA3-4
	15R確変	1	CA3-1
		2～73	CA3-2
		74～225	CA3-3
		226～241	CA3-4
	2R非確変	1～151	CA4-3
		152～241	CA4-6
	2R確変	1～101	CA4-3
		102～241	CA4-6

【図１４】

小当り変動パターン種別決定テーブル　134

遊技状態	決定値(MR3)	変動パターン種別
通常状態／第2確変状態	1～241	CA4-1
第1確変状態	1～241	CA4-2
時短状態	1～241	CA4-3

【図１５】

(A)
リーチ変動パターン種別決定テーブル　135A

遊技状態	リーチ	決定値(MR3)	変動パターン種別
通常状態／第2確変状態	リーチHA2-1	1～190	CA2-1
		191～238	CA2-2
		239,240	CA2-3
		241	CA2-4
	リーチHA2-2	1～195	CA2-1
		196～239	CA2-2
		240	CA2-3
		241	CA2-4
	リーチHA2-3	1～215	CA2-1
		216～239	CA2-2
		240	CA2-3
		241	CA2-4

(B)
リーチ変動パターン種別決定テーブル　135B

遊技状態	リーチ	決定値(MR3)	変動パターン種別
第1確変状態	リーチHB2-1	1～100	CA2-1
		101～210	CA2-2
		211～238	CA2-3
		239～241	CA2-4

(C)
リーチ変動パターン種別決定テーブル　135C

遊技状態	リーチ	決定値(MR3)	変動パターン種別
時短状態	リーチHC2-1	1～150	CA2-1
		151～220	CA2-2
		221～239	CA2-3
		240,241	CA2-4

【図１６】

(A)
非リーチ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　136A

遊技状態	非リーチ	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
通常状態／第2確変状態	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)
非リーチ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　136B

遊技状態	非リーチ	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
第1確変状態	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)
非リーチ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　136C

遊技状態	非リーチ	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
時短状態	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

【図１７】

当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　137

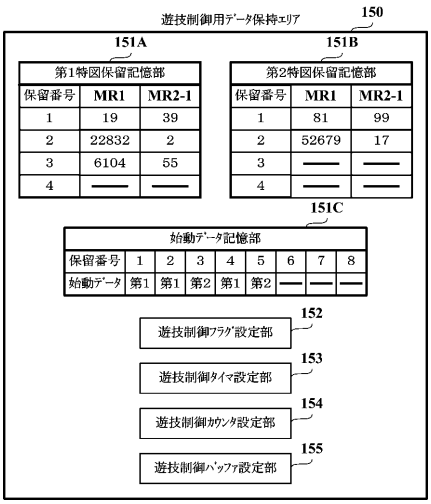
変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA3-1	1～10	PA4-1
	11～251	PA4-2
CA3-2	1～25	PA5-1
	26～100	PA5-2
	101～251	PA5-3
CA3-3	1～8	PA6-1
	9～45	PA6-2
	46～138	PA6-3
	139～251	PA6-4
CA3-4	1～251	PA6-5
CA4-1	1～100	PF1-1
	101～150	PF1-2
	151～230	PF1-5
	231～251	PF1-6
CA4-2	1～110	PF1-1
	111～150	PF1-2
	151～240	PF1-5
	241～251	PF1-6
CA4-3	1～115	PF1-1
	116～150	PF1-2
	151～245	PF1-5
	246～251	PF1-6
CA4-4	1～70	PF1-3
	71～251	PF1-4
CA4-5	1～75	PF1-3
	76～251	PF1-4
CA4-6	1～76	PF1-3
	77～251	PF1-4

【図１８】

ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　138

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA1-1	1～251	PA1-1
CA1-2	1～251	PA1-2
CA1-3	1～251	PA1-3
CA1-4	1～150	PA1-4
	151～251	PA1-5
CB1-1	1～251	PB1-1
CB1-2	1～20	PB1-1
	21～251	PB1-2
CB1-3	1～100	PA1-4
	101～251	PB1-1
CC1-1	1～251	PC1-1
CC1-2	1～20	PC1-1
	21～251	PC1-2
CC1-3	1～110	PA1-4
	111～251	PC1-1
CA2-1	1～160	PA2-1
	161～251	PA2-2
CA2-2	1～210	PA3-1
	211～246	PA3-2
	247～251	PA3-3
CA2-3	1～200	PA3-4
	201～242	PA3-5
	243～247	PA3-6
	248～251	PA3-7
CA2-4	1～251	PA3-8

【図１９】



【図２０】

乱数値	範囲	用途
SR1-1	1～80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1～70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1～96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1～80	再抽選前仮停止図柄決定用
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	1～103	再抽選演出実行決定用
SR4-2	1～101	大当り中昇格演出実行決定用
SR5	1～200	演出ﾓｰﾄﾞ移行決定用
SR6-1	1～111	予告実行決定用
SR6-2	1～201	予告ﾊﾟﾀｰﾝ決定用
SR7	1～100	ﾃｰﾌﾞﾙ選択用

【図２１】

(A)
最終停止図柄決定テーブル

160A

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

(B)
最終停止図柄決定テーブル

160B

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

(C)
最終停止図柄決定テーブル

160C

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

【図２２】

(A)
最終停止図柄決定テーブル(通常時)

160D

左最終停止図柄FZ1-1							
1	2	3	4	5	6	7	8
1～5	6～20	21～25	26～40	41～45	46～60	61～65	66～80

(B)
最終停止図柄決定テーブル(通常時)

160E

FZ1-1	右最終停止図柄FZ1-2							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1		1～15	16～20	21～35	36～40	41～55	56～60	61～70
2	1～5		6～10	11～25	26～30	31～45	46～50	51～70
3	1～5	6～20		21～35	36～40	41～55	56～60	61～70
4	1～5	6～20	21～25		26～30	31～45	46～50	51～70
5	1～5	6～20	21～25	26～40		41～55	56～60	61～70
6	1～5	6～20	21～25	26～40	41～45		46～50	51～70
7	1～5	6～20	21～25	26～40	41～45	46～60		61～70
8	1～5	6～20	21～25	26～40	41～45	46～65	66～70	

(C)
最終停止図柄決定テーブル(通常時)

160F

	中最終停止図柄FZ1-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1～6	7～24	25～30	31～48	49～54	55～72	73～78	79～96
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	1～8	9～32	33～40	41～64		65～80		81～96
LR32		1～16	17～24	25～48	49～56	57～80		81～96
LR33		1～16		17～32	33～40	41～64	65～72	73～96
LR34	1～8	9～32		33～48		49～64	65～72	73～96
LR35	1～8	9～32		33～48	49～56	57～80		81～96
LR36		1～16	17～24	25～48		49～64	65～72	73～96
LR37	1～8	9～32		33～48	49～56	57～80		81～96
LR38		1～16	17～24	25～48		49～64	65～72	73～96

【図２３】

(A)
最終停止図柄決定テーブル(確変時)

160G

左最終停止図柄FZ1-1							
1	2	3	4	5	6	7	8
1～15	16～20	21～35	36～40	41～55	56～60	61～75	76～80

(B)
最終停止図柄決定テーブル(確変時)

160H

FZ1-1	右最終停止図柄FZ1-2							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1		1～5	6～20	21～25	26～40	41～45	46～65	66～70
2	1～15		6～20	21～25	26～40	41～45	46～65	66～70
3	1～15	16～20		21～25	26～40	41～45	46～65	66～70
4	1～15	16～20	21～35		36～50	51～55	56～65	66～70
5	1～15	16～20	21～35	36～40		41～45	46～65	66～70
6	1～15	16～20	21～35	36～40	41～55		56～65	66～70
7	1～15	16～20	21～35	36～40	41～60	61～65		66～70
8	1～15	16～20	21～35	36～40	41～55	56～60	61～70	

(C)
最終停止図柄決定テーブル(確変時)

160I

	中最終停止図柄FZ1-3							
	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1～18	19～24	25～42	43～48	49～66	67～72	73～90	91～96
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	1～30	31～40	41～70	71～79		80～88		89～96
LR32		1～10	11～40	41～50	51～80	81～88		89～96
LR33		1～10		11～20	21～50	51～60	61～90	91～96
LR34	1～30	31～40		41～50		51～60	61～90	91～96
LR35	1～30	31～40		41～50	51～80	81～88		89～96
LR36		1～10	11～40	41～50		51～60	61～90	91～96
LR37	1～30	31～40		41～50	51～80	81～88		89～96
LR38		1～10	11～40	41～50		51～60	61～90	91～96

(D)
テーブル選択設定

演出モード	遊技状態	選択するテーブル
モードJ, モードK	－	160A～160C
モードA, モードB, モードC, モードN	通常状態または時短状態	160D～160F
	第1確変状態または第2確変状態	160G～160I

【図２４】

左右出目判定テーブル

161

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

【図２５】

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

【図２６】

(A)
最終停止図柄決定テーブル

162A

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

(B)
最終停止図柄決定テーブル

162B

変動パターン	図柄差				
	－2	－1	＋1	＋2	
PA2-1,PA2-2	1～24	25～48	49～72	73～96	
PA3-1～PA3-3		1～96			
PA3-4～PA3-8		1～64	65～96		
PF1-3,PF1-4			1～80	81～96	

【図２７】

(A)
最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　163A

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

(B)
最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　163B

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

(C)
最終停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　163C

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

【図２８】

(A)
再抽選演出実行決定ﾃｰﾌﾞﾙ　164A

大当り種別	最終停止図柄	再抽選演出		
		昇格成功	昇格失敗	なし
15R非確変			1～60	61～101
15R確変	通常図柄		1～70	71～101
	確変図柄	1～50		51～101

(B)
大当り中昇格演出実行決定ﾃｰﾌﾞﾙ　164B

大当り種別	大当り中昇格演出		
	昇格成功	昇格失敗	なし
15R非確変		1～50	51～101
15R確変	1～30		31～101

【図２９】

再抽選前仮停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　165

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

【図３０】

(A)
ﾁｬﾝｽ目停止後滑り時仮停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　166A

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	左最終停止図柄	左中右仮停止図柄KZ2-1,KZ2-2,KZ2-3(擬似連ﾁｬﾝｽ目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
PA1-5, PA3-8,PA6-5, PF1-5,PF1-6	1	1～211							
	2		1～211						
	3			1～211					
	4				1～211				
	5					1～211			
	6						1～211		
	7							1～211	
	8								1～211

(B)
擬似連時仮停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　166B

左中右仮停止図柄KZ2－1, KZ2－2, KZ2－3(擬似連ﾁｬﾝｽ目)							
GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1～3	4～53	54～56	57～106	107～109	110～159	160～161	162～211

(C)
擬似連時仮停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　166C

左中右仮停止図柄KZ3－1, KZ3－2, KZ3－3(擬似連ﾁｬﾝｽ目)							
GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1～8	9～58	59～65	66～115	116～122	123～172	173～179	180～229

(D)
擬似連時仮停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　166D

左中右仮停止図柄KZ4－1, KZ4－2, KZ4－3(擬似連ﾁｬﾝｽ目)							
GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1～8	9～78	79～87	88～157	158～164	165～234	235～241	242～311

【図３１】

(A)
擬似連時仮停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　166E

左中右仮停止図柄KZ2－1, KZ2－2, KZ2－3(擬似連ﾁｬﾝｽ目)							
GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1～50	51～53	54～103	104～106	107～156	157～159	160～209	210, 211

(B)
擬似連時仮停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　166F

左中右仮停止図柄KZ3－1, KZ3－2, KZ3－3(擬似連ﾁｬﾝｽ目)							
GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1～50	51～58	59～108	109～115	116～165	166～172	173～222	223～229

(C)
擬似連時仮停止図柄決定ﾃｰﾌﾞﾙ　166G

左中右仮停止図柄KZ4－1, KZ4－2, KZ4－3(擬似連ﾁｬﾝｽ目)							
GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
1～70	71～78	79～148	149～157	158～227	228～234	235～304	305～311

(D)
ﾃｰﾌﾞﾙ選択設定(ﾓｰﾄﾞA, B, C, N)

遊技状態	選択するﾃｰﾌﾞﾙ
通常状態または時短状態	166B～166D

(E)
ﾃｰﾌﾞﾙ選択設定(ﾓｰﾄﾞA, B, C, N)

		選択するﾃｰﾌﾞﾙ	
遊技状態	可変表示結果	166E～166G	166B～166D
第1確変状態または第2確変状態	2R確変 2R非確変 小当り	1～20	21～100
	15R確変	1～100	－
	15R非確変	1～30	31～100
	ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～80	81～100
	非ﾘｰﾁﾊｽﾞﾚ	1～90	91～100

(F)
ﾃｰﾌﾞﾙ選択設定(ﾓｰﾄﾞJ, K)

選択するﾃｰﾌﾞﾙ	
166B～166D	166E～166G
1～50	51～100

【図３２】

	擬似連などでの停止図柄		
再変動1回 or 擬似連ﾁｬﾝｽ目停止	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
再変動2回 or 再変動1回→ 擬似連ﾁｬﾝｽ目停止	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
再変動3回	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ4-1	KZ4-3	KZ4-2
	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
	4回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		

【図３３】

(A)

モード移行決定テーブル　167A

現在の演出モード	決定値(SR5)	移行先演出モード
モードN	1～190	移行なし
	191～195	モードB
	196～200	モードC
モードA	1～200	移行なし
モードB	1～190	移行なし
	191～195	モードC
	196～200	モードN
モードC	1～190	移行なし
	191～195	モードN
	196～200	モードB

(B)

モード移行決定テーブル　167B

現在の演出モード	決定値(SR5)	移行先演出モード
モードN	1～190	移行なし
	191～195	モードB
	196～200	モードC
モードA	1～100	移行なし
	101～180	モードB
	181～200	モードC
モードB	1～190	移行なし
	191～195	モードC
	196～200	モードN
モードC	1～190	移行なし
	191～195	モードN
	196～200	モードB

(C)

モード移行決定テーブル　167C

現在の演出モード	決定値(SR5)	移行先演出モード
モードN	1～190	移行なし
	191～195	モードB
	196～200	モードC
モードA	1～175	移行なし
	174～195	モードB
	196～200	モードC
モードB	1～190	移行なし
	191～195	モードC
	196～200	モードN
モードC	1～190	移行なし
	191～195	モードN
	196～200	モードB

(D)

モード移行決定テーブル　167D

現在の演出モード	決定値(SR5)	移行先演出モード
モードN	1～190	移行なし
	191～195	モードB
	196～200	モードC
モードA	1～195	移行なし
	196～199	モードB
	200	モードC
モードB	1～190	移行なし
	191～195	モードC
	196～200	モードN
モードC	1～190	移行なし
	191～195	モードN
	196～200	モードB

【図３４】

(A)

モード移行決定テーブル　168A

現在の演出モード	決定値(SR5)	移行先演出モード
モードN	1～180	移行なし
	181～190	モードB
	191～200	モードC
モードA	1～200	移行なし
モードB	1～180	移行なし
	181～190	モードC
	191～200	モードN
モードC	1～180	移行なし
	181～190	モードN
	191～200	モードB

(B)

モード移行決定テーブル　168B

現在の演出モード	決定値(SR5)	移行先演出モード
モードN	1～180	移行なし
	181～190	モードB
	191～200	モードC
モードA	1～50	移行なし
	51～100	モードB
	101～200	モードC
モードB	1～180	移行なし
	181～190	モードC
	191～200	モードN
モードC	1～180	移行なし
	181～190	モードN
	191～200	モードB

(C)

モード移行決定テーブル　168C

現在の演出モード	決定値(SR5)	移行先演出モード
モードN	1～180	移行なし
	181～190	モードB
	191～200	モードC
モードA	1～45	移行なし
	46～100	モードB
	101～200	モードC
モードB	1～180	移行なし
	181～190	モードC
	191～200	モードN
モードC	1～180	移行なし
	181～190	モードN
	191～200	モードB

(D)

モード移行決定テーブル　168D

現在の演出モード	決定値(SR5)	移行先演出モード
モードN	1～190	移行なし
	191～195	モードB
	196～200	モードC
モードA	1～40	移行なし
	41～100	モードB
	101～190	モードC
	191～200	モードN
モードB	1～190	移行なし
	191～195	モードC
	196～200	モードN
モードC	1～190	移行なし
	191～195	モードN
	196～200	モードB

(E)

テーブル選択設定

遊技状態	前回予告記憶	選択するテーブル
第2確変状態以外	予告記憶なし	テーブル167A
	予告X	テーブル167B
	予告Y	テーブル167C
	予告Z	テーブル167D
第2確変状態時	予告記憶なし	テーブル168A
	予告X	テーブル168B
	予告Y	テーブル168C
	予告Z	テーブル168D

【図３５】

予告演出実行決定テーブル　169

可変表示結果	予告演出	
	なし	あり
ハズレ	1～61	62～111
大当り	1～11	12～111
小当り	1～31	32～111

【図３６】

(A)

予告パターン決定テーブル　170A

可変表示結果	予告パターン		
	予告X	予告Y	予告Z
ハズレ(非リーチ)	1～150	151～190	191～201
ハズレ(リーチ)	1～100	101～180	181～201
大当り(15R)	1～5	6～81	82～201
大当り(2R)	1～51	52～126	127～201
小当り	1～80	81～170	171～201

(B)

予告パターン決定テーブル　170B

可変表示結果	予告パターン		
	予告X	予告Y	予告Z
ハズレ(非リーチ)	1～145	146～180	181～201
ハズレ(リーチ)	1～95	96～170	171～201
大当り(15R)	1～5	6～61	62～201
大当り(2R)	1～31	32～106	107～201
小当り	1～75	76～160	161～201

(C)

テーブル選択設定

遊技状態	選択するテーブル
第2確変状態以外	テーブル170A
第2確変状態時	テーブル170B

【図３７】

(A)

演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞA用)	180A
演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞB用)	180B
演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞC用)	180C
演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞJ用)	180D
演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞK用)	180E
演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ(ﾓｰﾄﾞN用)	180F

(B)

ﾓｰﾄﾞ移行演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ 181

ﾓｰﾄﾞ移行演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	移行後の演出ﾓｰﾄﾞ
MCN	ﾓｰﾄﾞN
MCB	ﾓｰﾄﾞB
MCC	ﾓｰﾄﾞC

(C)

各種演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ 182

各種演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	内容
CST1-1	15回開放遊技開始報知(昇格演出なし)
CST1-2	15回開放遊技開始報知(昇格演出あり)
CST2-1	2回開放遊技開始時演出
CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出なし)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出あり)
⋮	⋮
CRE1-1	2回開放遊技中演出
⋮	⋮
CED1-1	15回開放遊技終了報知(昇格演出なし)
CED1-2	15回開放遊技終了報知(昇格演出あり)
CED2-1	2回開放遊技終了時演出

【図３８】

(A)

図柄変動制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ 185

図柄変動制御ﾊﾟﾀｰﾝ	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CPA1-1	PA1-1
⋮	⋮
CPA1-5	PA1-5
CPB1-1	PB1-1
⋮	⋮
CPC1-2	PC1-2
CPA2-1	PA2-1
⋮	⋮
CPA3-8	PA3-8
CPA4-1	PA4-1
⋮	⋮
CPA6-5	PA6-5
CPF1-1	PF1-1
⋮	⋮

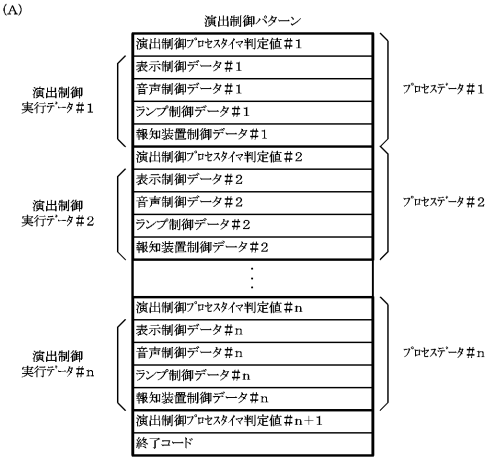
(B)

予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ 186

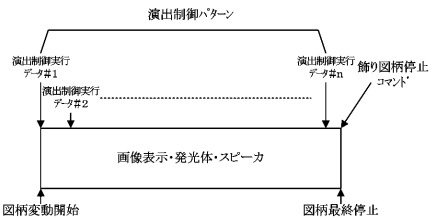
予告演出制御ﾊﾟﾀｰﾝ	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	内容
CYX	予告X	ｷｬﾗｸﾀ表示
CYY	予告Y	ｽﾃｯﾌﾟｱｯﾌﾟ動作
CYZ	予告Z	ｼﾞｮｸﾞ操作予告

【図３９】

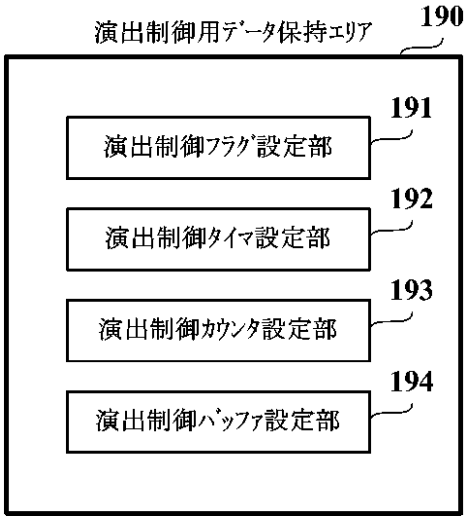
(A)



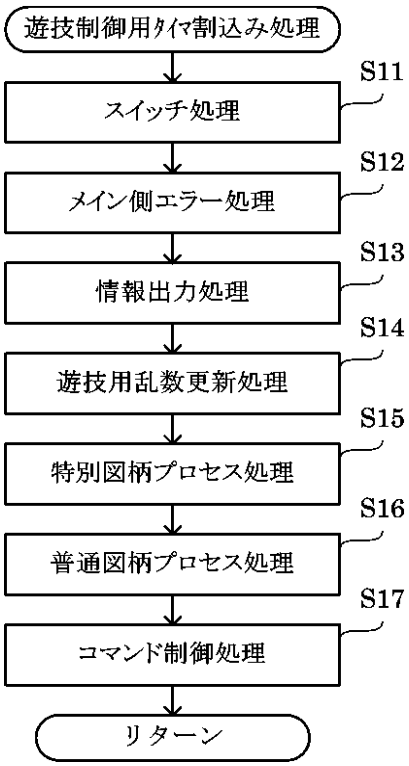
(B)



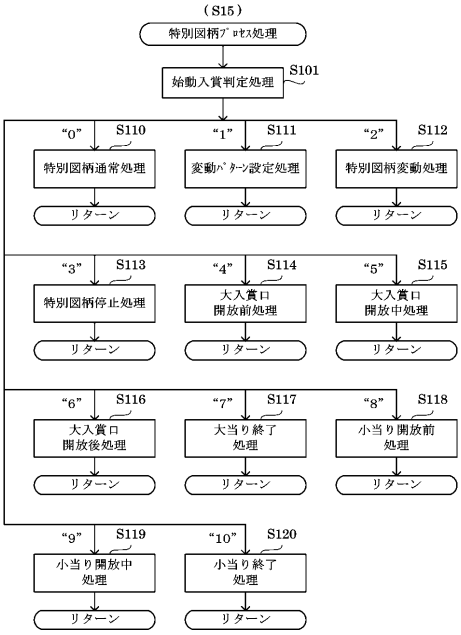
【図４０】



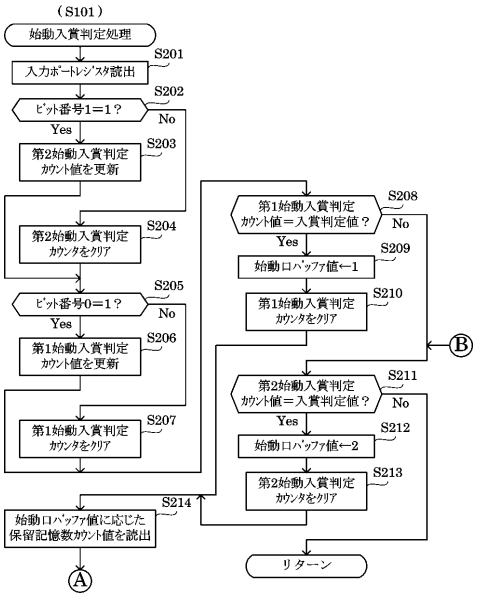
【図４１】



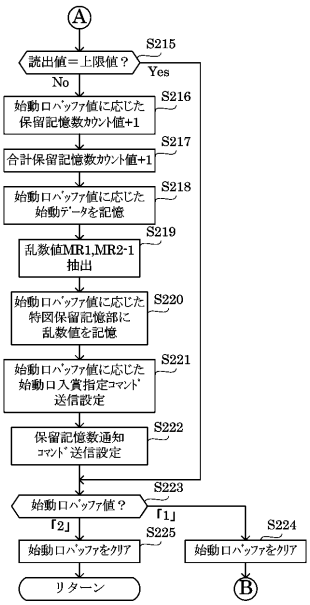
【図４２】



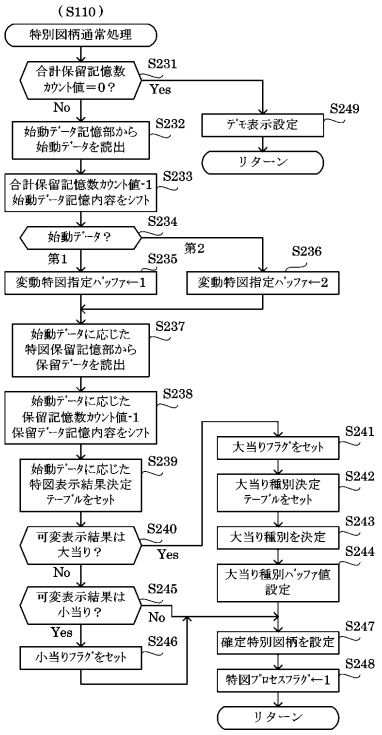
【図４３】



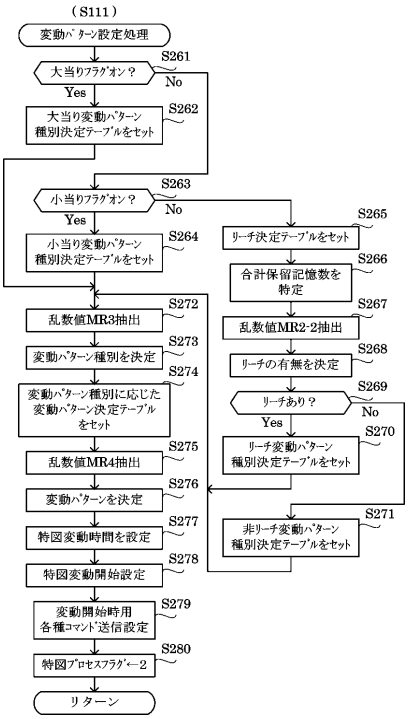
【図４４】



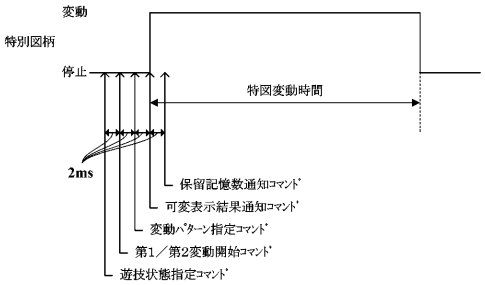
【図４５】



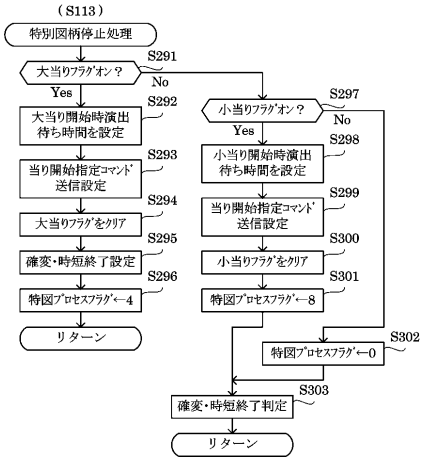
【図４６】



【図４７】

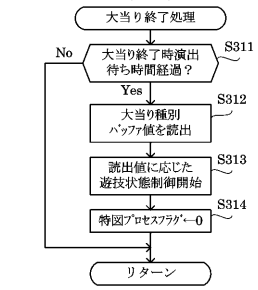


【図４８】



【図４９】

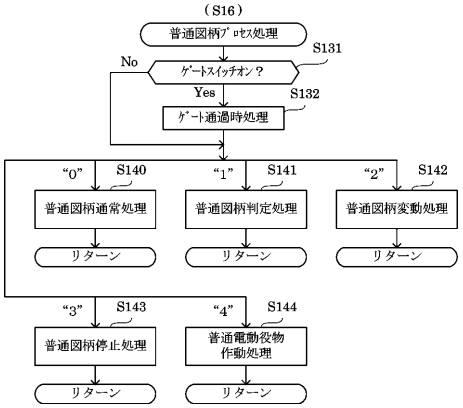
(A)



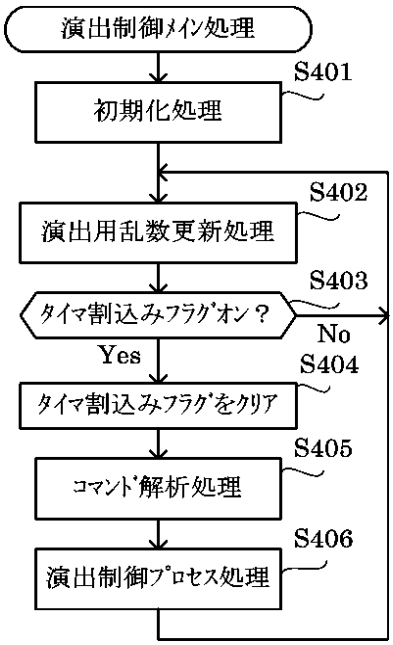
(B) S313での設定

大当り種別バッファ読出値	開始する遊技状態
0	時短状態
1	第1確変状態
2	通常状態
3	第2確変状態

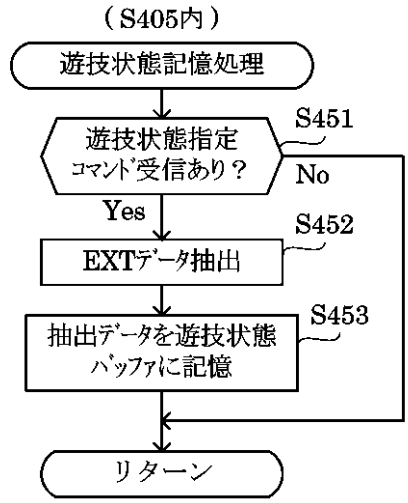
【図５０】



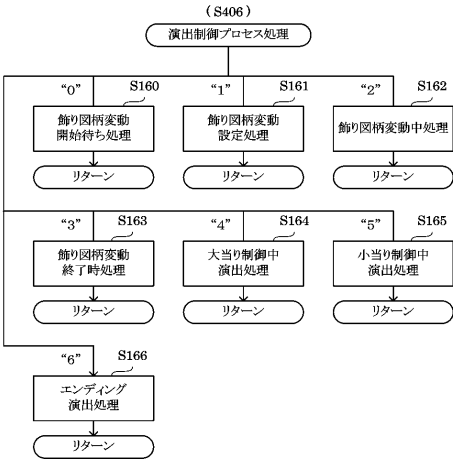
【図５１】



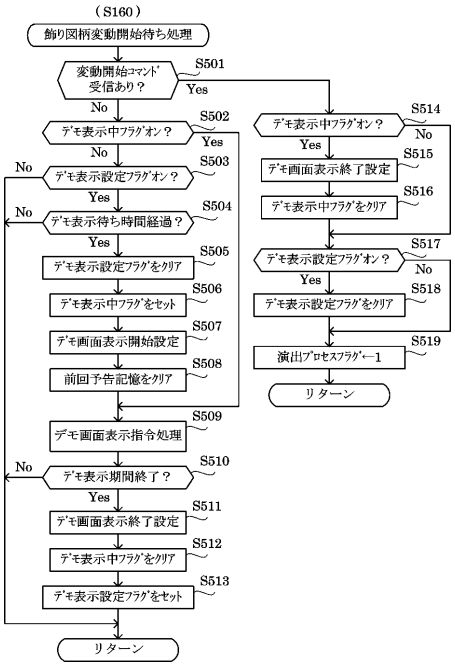
【図５２】



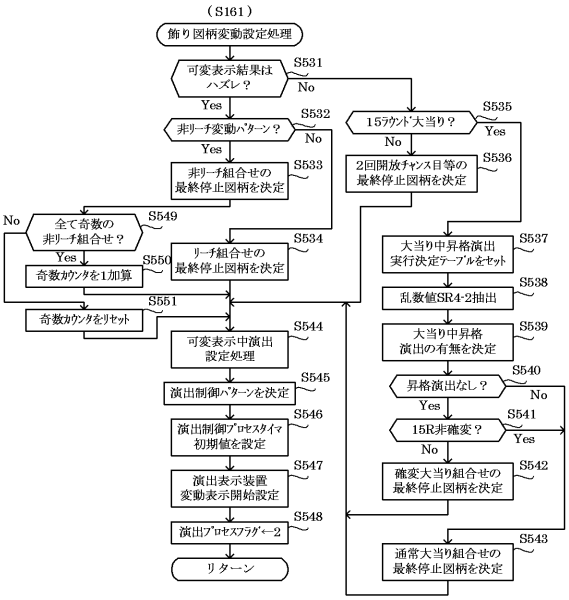
【図５３】



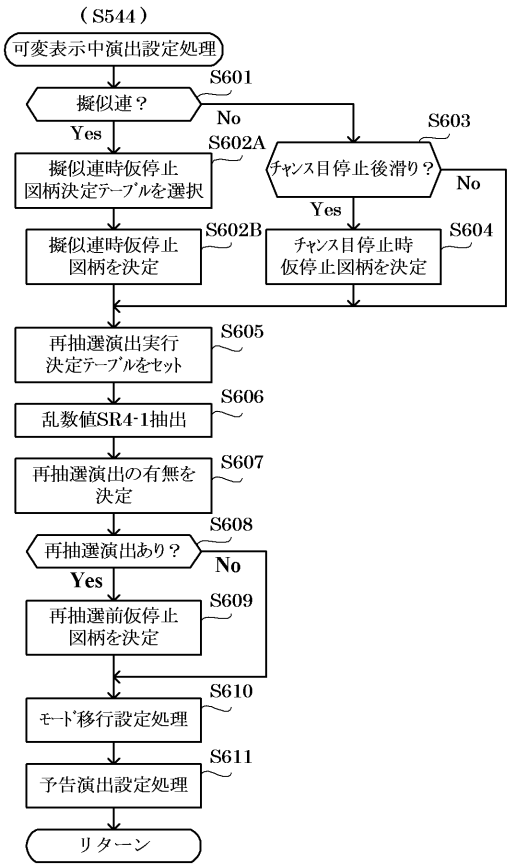
【図５４】



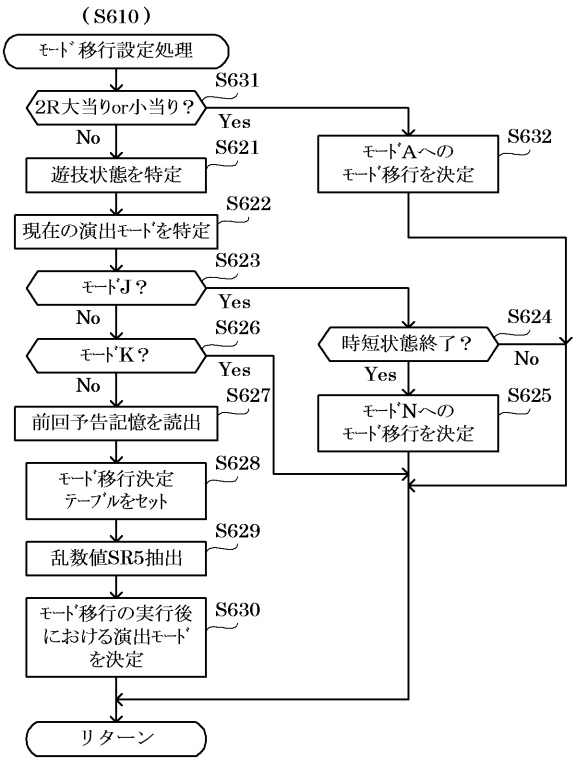
【図５５】



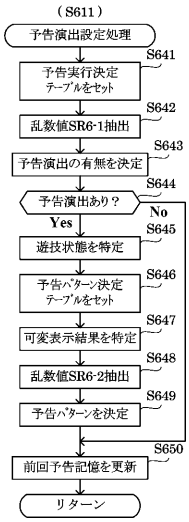
【図５６】



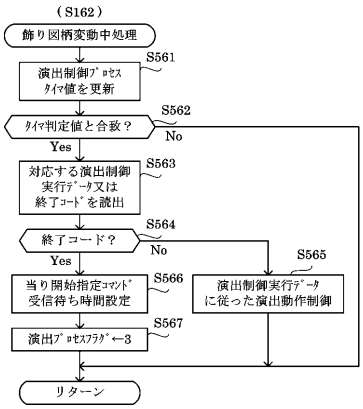
【図５７】



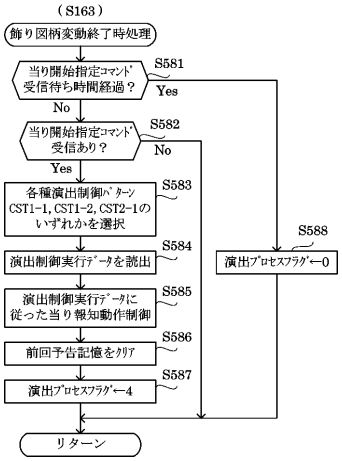
【図５８】



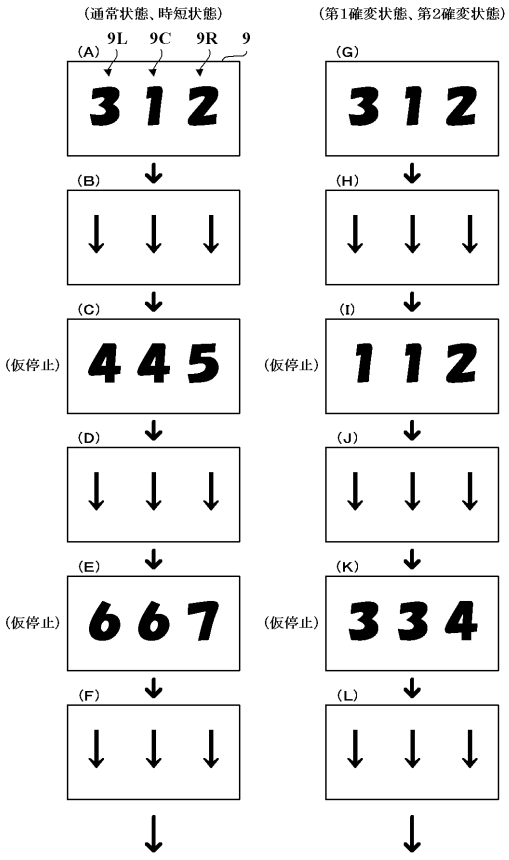
【図５９】



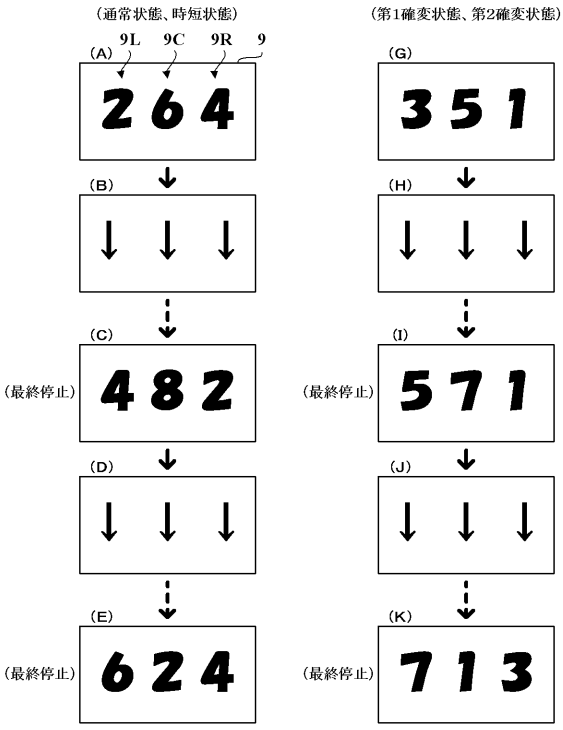
【図６０】



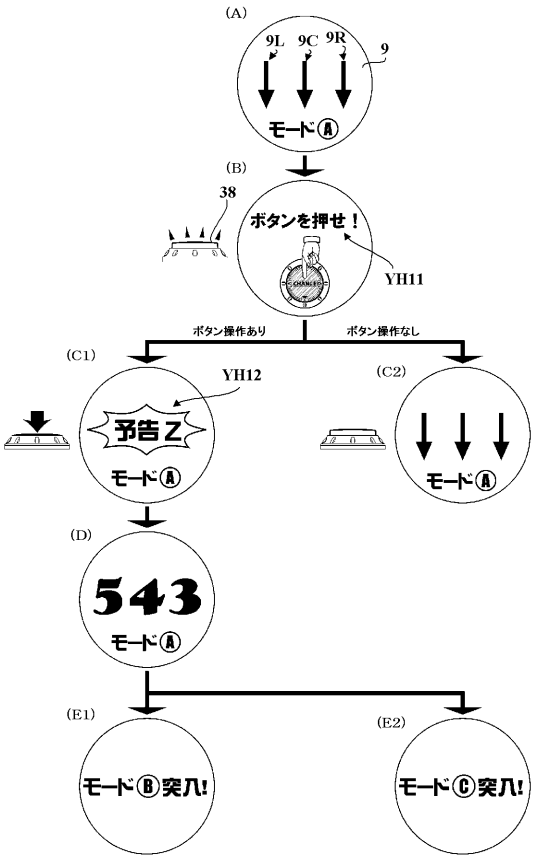
【図６１】



【図６２】



【図６３】



【図６４】

予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ	予告ﾊﾟﾀｰﾝ	移行先演出ﾓｰﾄﾞ
YM1-1	予告演出なし	移行なし
YM1-2	予告演出なし	ﾓｰﾄﾞB
YM1-3	予告演出なし	ﾓｰﾄﾞC
YM1-4	予告演出なし	ﾓｰﾄﾞN
YM2-1	予告X	移行なし
YM2-2	予告X	ﾓｰﾄﾞB
YM2-3	予告X	ﾓｰﾄﾞC
YM2-4	予告X	ﾓｰﾄﾞN
YM3-1	予告Y	移行なし
YM3-2	予告Y	ﾓｰﾄﾞB
YM3-3	予告Y	ﾓｰﾄﾞC
YM3-4	予告Y	ﾓｰﾄﾞN
YM4-1	予告Z	移行なし
YM4-2	予告Z	ﾓｰﾄﾞB
YM4-3	予告Z	ﾓｰﾄﾞC
YM4-4	予告Z	ﾓｰﾄﾞN

【図６５】

(A) 予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 201

可変表示態様	決定値(SR10)	予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁ	1～105	YM1-1
	106～108	YM1-2
	109～111	YM1-3
	112～173	YM2-1
	174,175	YM2-2
	176,177	YM2-3
	178～194	YM3-1
	195	YM3-2
	196～199	YM4-1
	200	YM4-2
ﾘｰﾁ	1～105	YM1-1
	106～108	YM1-2
	109～111	YM1-3
	112～154	YM2-1
	155	YM2-2
	156	YM2-3
	157～190	YM3-1
	191	YM3-3
	192～199	YM4-1
	200	YM4-3

(B) 予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 202

可変表示態様	決定値(SR10)	予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁ	1～110	YM1-1
	111～142	YM2-1
	143～168	YM2-2
	169～175	YM2-3
	176～183	YM3-1
	184～186	YM3-2
	187～195	YM4-1
	196～199	YM4-2
	200	YM4-3
ﾘｰﾁ	1～110	YM1-1
	111～131	YM2-1
	132～148	YM2-2
	149～152	YM2-3
	153～179	YM3-1
	180～183	YM3-2
	184～186	YM3-3
	185～195	YM4-1
	196～199	YM4-2
	200	YM4-3

(C) 予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 203

可変表示態様	決定値(SR10)	予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁ	1～105	YM1-1
	106～108	YM1-3
	109～111	YM1-4
	112～173	YM2-1
	174	YM2-3
	175	YM2-4
	176～192	YM3-1
	193	YM3-4
	194～200	YM4-1
ﾘｰﾁ	1～105	YM1-1
	106～108	YM1-3
	109～111	YM1-4
	111～151	YM2-1
	152	YM2-3
	153	YM2-4
	154～187	YM3-1
	188	YM3-3
	189～200	YM4-1

(D) 予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 204

可変表示態様	決定値(SR10)	予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁ	1～105	YM1-1
	106～108	YM1-2
	109～111	YM1-4
	112～173	YM2-1
	174	YM2-2
	175	YM2-4
	176～192	YM3-1
	193	YM3-4
	194～200	YM4-1
ﾘｰﾁ	1～105	YM1-1
	106～108	YM1-2
	109～111	YM1-4
	111～151	YM2-1
	152	YM2-2
	153	YM2-4
	154～187	YM3-1
	188	YM3-2
	189～200	YM4-1

【図６６】

(A) 予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 211

可変表示態様	決定値(SR10)	予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁ	1～99	YM1-1
	100～106	YM1-2
	107～111	YM1-3
	112～169	YM2-1
	170～172	YM2-2
	173～175	YM2-3
	176～191	YM3-1
	192	YM3-2
	193	YM3-2
	194～200	YM4-1
ﾘｰﾁ	1～99	YM1-1
	100～106	YM1-2
	107～111	YM1-3
	112～149	YM2-1
	150,151	YM2-2
	152,153	YM2-3
	154～185	YM3-1
	186,187	YM3-2
	188,189	YM3-3
	190～200	YM4-1

(B) 予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 212

可変表示態様	決定値(SR10)	予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁ	1～110	YM1-1
	111～126	YM2-1
	127～142	YM2-2
	143～172	YM2-3
	173	YM3-1
	174～176	YM3-2
	177～179	YM3-3
	180	YM4-1
	181～183	YM4-2
	184～196	YM4-3
	197～200	YM4-4
ﾘｰﾁ	1～110	YM1-1
	111～120	YM2-1
	121～130	YM2-2
	131～150	YM2-3
	151～158	YM3-1
	159～168	YM3-2
	169～177	YM3-3
	178	YM4-1
	179～182	YM4-2
	183～194	YM4-3
	195～200	YM4-4

(C) 予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 213

可変表示態様	決定値(SR10)	予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁ	1～99	YM1-1
	100～105	YM1-3
	106～111	YM1-4
	112～169	YM2-1
	170～172	YM2-3
	173～175	YM2-4
	176～191	YM3-1
	192	YM3-3
	193	YM3-4
	194～200	YM4-1
ﾘｰﾁ	1～99	YM1-1
	100～105	YM1-3
	106～111	YM1-4
	112～149	YM2-1
	150,151	YM2-3
	152,153	YM2-4
	154～185	YM3-1
	186,187	YM3-3
	188,189	YM3-4
	190～198	YM4-1
	199	YM4-2
	200	YM4-3

(D) 予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ 214

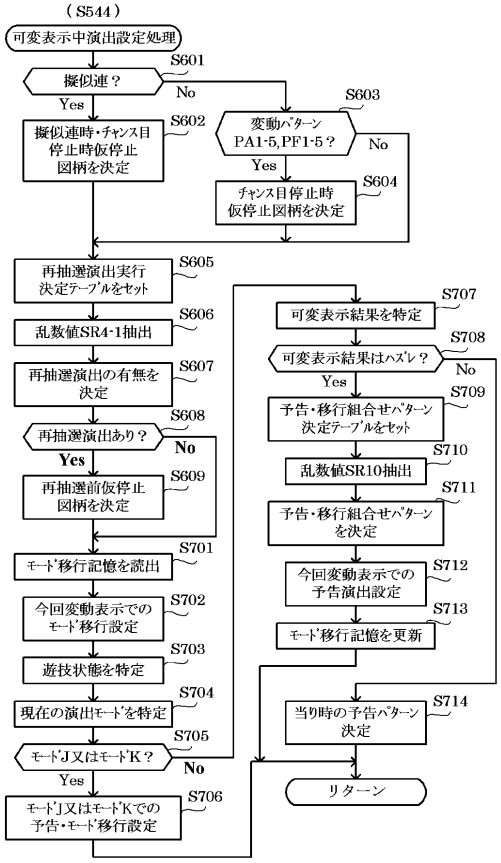
可変表示態様	決定値(SR10)	予告・移行組合せﾊﾟﾀｰﾝ
非ﾘｰﾁ	1～99	YM1-1
	100～105	YM1-2
	106～111	YM1-4
	112～169	YM2-1
	170～172	YM2-2
	173～175	YM2-4
	176～191	YM3-1
	192	YM3-2
	193	YM3-4
	194～200	YM4-1
ﾘｰﾁ	1～99	YM1-1
	100～105	YM1-2
	106～111	YM1-4
	112～149	YM2-1
	150,151	YM2-2
	152,153	YM2-4
	154～185	YM3-1
	186,187	YM3-2
	188,189	YM3-4
	190～198	YM4-1
	199	YM4-2
	200	YM4-4

【図６７】

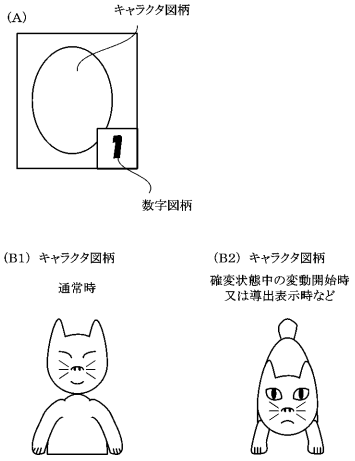
テーブル選択設定

遊技状態	現在の演出モード	選択するテーブル
第2確変状態以外	モードN	テーブル201
	モードA	テーブル202
	モードB	テーブル203
	モードC	テーブル204
第2確変状態時	モードN	テーブル211
	モードA	テーブル212
	モードB	テーブル213
	モードC	テーブル214

【図６８】



【図６９】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００６－０６１２９０（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２４５７７４（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２３７３６７（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２３７３６８（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１１０１５１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２４５９３０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２