(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6307050号
(P6307050)
(45)発行日　平成30年4月4日(2018.4.4)　(24)登録日　平成30年3月16日(2018.3.16)

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

請求項の数 1 (全 88 頁)

(21)出願番号　特願2015-171817(P2015-171817)
(22)出願日　平成27年9月1日(2015.9.1)
(62)分割の表示　特願2013-80436(P2013-80436)の分割
原出願日　平成22年6月30日(2010.6.30)
(65)公開番号　特開2016-5606(P2016-5606A)
(43)公開日　平成28年1月14日(2016.1.14)
審査請求日　平成27年9月1日(2015.9.1)

前置審査

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

審査官　遠藤　孝徳

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】
識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する遊技機であって、
識別情報を仮停止させる停止制御を行う制御手段と、
遊技者によって操作可能な操作手段と、
を備え、
前記制御手段は、識別情報の可変表示を行う複数の可変表示部のうち一の可変表示部において識別情報が仮停止したときに、当該一の可変表示部に関連した位置に遊技者に前記操作手段に対する操作を促す操作促進演出画像を表示させ、前記操作手段に対する操作が行われたときに、所定の停止態様で仮停止させ、再度可変表示を行い、
所定の停止態様で仮停止が所定回なされたときに、特定のリーチ演出を実行可能であり、
前記操作手段に対する操作が行われないときにも、再度可変表示を行い、
所定の停止態様で仮停止した回数に応じた所定演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】

【０００２】
遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球といった景品遊技媒体が遊技者に払い出されるものがある。さらに、所定の入賞領域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。
【０００３】
このような遊技機としては、遊技者による操作手段の操作を検出すると、検出された操作に応じて演出発展出目が選択され、大当り遊技状態が他のリーチよりも発生し易いスーパーリーチへ表示態様を発展させる演出発展制御の実行時に、選択された演出発展出目を表示させる遊技機が提案されている（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００３－３４００３３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
特許文献１に記載の技術では、遊技者が操作を行う場合と行わない場合とで、表示される演出発展出目が異なるが、演出発展制御が行われることに変わりがない。このため、表示態様の発展によって遊技者の期待感が向上する一方で、遊技者の操作による期待感の向上が難しくなり、遊技者の操作意欲が低下するおそれがあった。
【０００６】
この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、操作手段に対する遊技者の操作意欲を高めて、遊技興趣の向上を図ることができる遊技機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記目的を達成するため、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、識別情報を仮停止させる停止制御を行う制御手段（例えばステップＳ５７４又はＳ６７４の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、遊技者によって操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ３０など）と、を備え、前記制御手段は、識別情報の可変表示を行う複数の可変表示部のうち一の可変表示部において識別情報が仮停止したときに、当該一の可変表示部に関連した位置に遊技者に前記操作手段に対する操作を促す操作促進演出画像を表示させ（例えば「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭにスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを表すキャラクタ画像の図柄を仮停止表示させる操作促進演出など）、前記操作手段に対する操作が行われたときに、所定の停止態様（例えば４つのコイン図柄の組合せ）で仮停止させ、再度可変表示を行い、所定の停止態様で仮停止が所定回なされたときに、特定のリーチ演出を実行可能であり、前記操作手段に対する操作が行われないときにも、再度可変表示を行い（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、ステップＳ６９４において、再変動タイミングであると判別した後において、ステップＳ６９０において、飾り図柄について再変動を開始させること）、所定の停止態様で仮停止した回数に応じた所定演出を実行すること（例えば、「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、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用ＬＥＤのうちで点灯されるものが１つずつ増えていくように制御されることなど）を特徴とする。
【０００８】
このような構成によれば、遊技者が操作手段を操作すると、所定の停止態様で仮停止することで、再度可変表示が行われる。よって、遊技者の操作手段に対する操作意欲を高め

ることができる。
【０００９】
さらに、前記操作演出手段は、前記停止制御手段によって前記複数の可変表示部のうち、所定の可変表示部（例えば「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭなど）に特定の識別情報（例えば図３９（Ｂ）に示すスティックコントローラ３０のキャラクタ画像など）が停止表示されたこと（例えばステップＳ５７４又はステップＳ６７４）に基づいて、前記操作演出を開始（例えばステップＳ５７５及びＳ６７５など）しても良い。
【００１０】
このような構成においては、特定の識別情報が停止表示されたことに基づいて操作演出が開始される。よって、遊技者は、操作手段を操作するタイミングを容易に理解できるため、遊技者の操作手段に対する操作意欲を高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。
【００１１】
また、遊技領域に設けられた所定の始動領域（例えば普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したときに、所定の数値データ（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データなど）を抽出する数値データ抽出手段（例えばステップＳ２１８にて乱数値ＭＲ１を抽出する遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３など）と、前記数値データ抽出手段によって抽出された前記数値データのうち、前記可変表示の開始を許容する開始条件が成立していない（例えばステップＳ２３１にてＮｏと判定されたことなど）該数値データを保留記憶する保留記憶手段（例えば特図保留記憶部１５１Ａなど）と、前記開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に保留記憶されている前記数値データを読み出し（例えばステップＳ２３２）、該読み出した数値データに基づいて、前記特定遊技状態に制御するか否かを、前記識別情報の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（例えばステップＳ２４１、Ｓ２４４の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定される前記数値データが前記数値データ抽出手段により抽出されたか否かを、前記開始条件が成立する以前に判定する事前判定手段（例えばステップＳ２２０の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＣＰＵ１０３など）と、を備え、前記演出手段は、前記事前判定手段による判定結果を複数回の前記識別情報の可変表示に亘って予告する先読予告を実行し（例えばステップＳ５８２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）、前記停止制御手段は、前記操作演出手段によって前記操作演出が実行されているときに、前記操作手段に対して所定の操作が行われたことを条件に（例えばステップＳ５７９；Ｙｅｓなど）、前記所定の組合せ態様の識別情報を表示結果として導出表示させる制御を行っても良い（例えばステップＳ５８２など）。
【００１２】
このような構成においては、遊技者が操作手段を操作すると、特定遊技状態に制御されることを複数回の識別情報の可変表示に亘って予告する先読予告が実行される。これに対して、遊技者が操作手段を操作しなければ、先読み予告の実行がなされない。よって、遊技者の操作手段に対する操作意欲をさらに高めることができるだけでなく、特定遊技状態に対する遊技者の期待感を段階的に向上させることができるため、遊技興趣をさらに向上させることができる。
【００１３】
前記操作演出手段は、前記操作演出の実行中に前記操作手段に対して所定の操作が行われなかった場合（例えばステップＳ５７８；Ｙｅｓ）、前記先読予告で予告の対象とされた前記事前判定手段による判定結果に対応した前記識別情報の表示結果が導出表示されるまで、該操作演出の実行を規制しても良い（例えばステップＳ５８６）。
【００１４】
このような構成においては、遊技者が操作手段を操作した場合には、事前判定手段による判定結果に対応した識別情報の表示結果が導出表示されるまで操作演出が実行され、遊

技者が操作手段を操作しない場合には、事前判定手段による判定結果に対応した識別情報の表示結果が導出表示されるまで操作演出の実行が規制される。よって、遊技者が操作手段を操作しようがしまいが操作演出の実行がなされる場合と比べて、操作演出により生じる演出効果が低減することを防止できるため、遊技者の操作手段に対する操作意欲を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【００１５】

前記識別情報の可変表示態様は、一の前記識別情報の可変表示において該識別情報の仮停止表示と再可変表示とを一又は複数回行ってから該識別情報の表示結果を導出表示する擬似連続可変表示を含み、前記停止制御手段は、前記操作演出手段によって前記操作演出が実行されているときに、前記操作手段に対して所定の操作が行われたことを条件に（例えばステップＳ６７９；Ｙｅｓなど）、前記識別情報を前記所定の組合せ態様で仮停止表示させる制御を行っても良い（例えばステップＳ６８２など）。

【００１６】

このような構成においては、遊技者が操作手段を操作すると、識別情報が所定の組合せ態様で仮停止表示された後に再可変表示が実行され、遊技者が操作手段を操作しなければ、識別情報が所定の組合せ態様で仮停止表示されない。よって、遊技者の操作手段に対する操作意欲をさらに高めることができるだけでなく、特定遊技状態に対する遊技者の期待感を段階的に向上させることができるため、遊技興趣をさらに向上させることができる。

【００１７】

前記停止制御手段によって前記識別情報の再可変表示が開始されるまでの間で定められた所定の報知タイミングになったときに、所定の報知演出を実行する報知演出手段（例えばステップＳ６８９の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）をさらに備え、前記報知演出手段は、前記操作演出の実行中に前記操作手段に対して所定の操作が行われなかった場合（例えばステップＳ６７８；Ｙｅｓなど）、前記識別情報の表示結果が導出表示されるまで、前記報知演出の実行を規制しても良い（例えばステップＳ６７８でＹｅｓと判定された後にステップＳ６８６で連続演出実行フラグがオフ状態に設定されるため、ステップＳ６７２でＮｏと判別された後に、ステップＳ６８９に相当する処理を行わずにステップＳ６９０で再変動が開始される部分など）。

【００１８】

このような構成においては、遊技者が操作手段を操作した場合には、所定の報知演出が行われ、遊技者が操作手段を操作しない場合には、所定の報知演出の実行が規制される。よって、遊技者が操作手段を操作しようがしまいが報知演出が実行される場合と比べて、報知演出により生じる演出効果が低減することを防止できるため、遊技者の操作手段に対する操作意欲を高め、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１９】

【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】画像表示部の正面図である。
【図３】スティックコントローラの構成例を示す側面図である。
【図４】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図５】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
【図６】主基板の側にてカウントされる遊技用乱数を例示する説明図である。
【図７】変動パターンを例示する図である。
【図８】変動パターン種別を例示する図である。
【図９】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１０】大当り種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１１】変動パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。
【図１２】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である
【図１３】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１４】演出制御基板の側でカウントされる演出用乱数を例示する説明図である。

【図１５】演出制御パターンの構成例などを示す図である。
【図１６】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などである。
【図１７】連続演出実行決定テーブルの構成例などを示す図である。
【図１８】連続演出出目パターン決定テーブルの構成例などを示す図である。
【図１９】連続演出出目パターンを示す説明図である。
【図２０】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２１】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２２】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２３】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２４】入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。
【図２５】特定パターン共通範囲の説明図である。
【図２６】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２７】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２８】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２９】大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。
【図３０】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３１】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図３２】コマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。
【図３３】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３４】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３５】連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
【図３６】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
【図３７】演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。
【図３８】可変表示停止処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】連続演出における演出表示の一例などを示す図である。
【図４０】コマンド解析処理の他例を示すフローチャートである。
【図４１】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４２】演出動作制御処理の他例を示すフローチャートである。
【図４３】演出動作制御処理の他例を示すフローチャートである。
【図４４】連続演出における演出表示の他例などを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００２０】
以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図１は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。
【００２１】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種

類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「－」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにより可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにより可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。

【００２２】

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

【００２３】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、図２に示すような「左上」の飾り図柄表示エリア５ＬＴ、「左中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭ、「左下」の飾り図柄表示エリア５ＬＢ、「中上」の飾り図柄表示エリア５ＣＴ、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭ、「中下」の飾り図柄表示エリア５ＣＢ、「右上」の飾り図柄表示エリア５ＲＴ、「右中」の飾り図柄表示エリア５ＲＭ、及び「右下」の飾り図柄表示エリア５ＲＢが設けられている。画像表示装置５の表示領域には、横一列に並んだ飾り図柄表示エリア５ＬＴ、５ＣＴ、及び５ＲＴなどを結ぶ３本のライン、縦一列に並んだ飾り図柄表示エリア５ＬＴ、５ＬＭ、及び５ＬＢなどを結ぶ３本のライン、及び斜め一列に並んだ飾り図柄表示エリア５ＬＴ、５ＣＭ、及び５ＲＢなどを結ぶ２本のラインの合計８本の有効ラインが定義されている。この有効ラインのいずれか１つ以上において、例えば、導出された全ての図柄が同じ特定の飾り図柄（例えば、「７」）となる場合、又は９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおいて導出された全ての図柄が同じ特定の飾り図柄（例えば、「フルーツ」）となる場合などの大当り組合せである場合に、パチンコ遊技機１は、特定遊技状態に制御される。

【００２４】

これら９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示や回転等による更新表示など）は、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の変動のいずれかが開始されることに対応して開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５における９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。なお、９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどは、画像表示装置５の表示領域内で移動可能とされ、飾り図柄を縮小あるいは拡大して表示することができるようにしてもよい。

【００２５】

このように、画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲーム、又は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「０」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロ

ール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間（例えば１秒間）よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

【００２６】

画像表示装置５では、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどが接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置５における表示動作は、図４に示す演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄表示装置４Ａで第１特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置５で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示装置４Ｂで第２特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置５で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００２７】

９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなど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）又はフルーツ図柄が含まれていてもよい。また、後述するコインの図柄は、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて可変表示される飾り図柄に含まれても良いし、含まれなくともよい。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）。また、飾り図柄は一の数字図柄、ブランク図柄、フルーツ図柄といった３種類だけ存在するものであってもよい。

【００２８】

飾り図柄の変動中には、９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおいて、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、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭ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。

【００２９】

９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどでは、それぞれ独立して飾り図柄のスクロール表示が行われる。このように、９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおいて、それぞれ独立して飾り図柄のスクロール表示が行われることを、９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける飾り図柄の変動という。また、９つ全ての飾り図柄表示エリア５ＬＴなどで、飾り図柄の変動が停止すること、仮停止表示されること、及び再変動することを、各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける飾り図柄の停止、仮停止表示、及び再変動という。なお、「左上」の各飾り図柄表示エリア５ＬＴにおいてある飾り図柄が上方から下方へと流れた後に表示されなくなると、「左中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭにおいて当該飾り図柄が上方から下方へと流れ始め、その後「左中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭにおいて当該飾り図柄が表示されなくなると、「左下」の飾り図柄表示エリア５ＬＢにおいて当該飾り図柄が上方から下方へと流れ始めるようにしてもよい。また、横一列に並んだ飾り図柄表示エリア（たとえば、「左上」、「中上」、及び「右上」の飾り図柄表示エリア５ＬＴ、５ＣＴ、及び５ＲＴ）において、飾り図柄が順次に左方のエリアから右方のエリ

アへと流れるようなスクロール表示が行われてもよい。

【００３０】

画像表示装置５の表示領域の下方には、始動入賞記憶表示エリア５Ｈが配置されている。始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。なお、始動入賞記憶表示エリア５Ｈは、画像表示装置５の表示領域内に配置されるものであってもよいし、特図保留記憶数は、画像表示装置５の表示領域の外側に設けられたランプなどの点灯態様によって、特定可能に表示されるものであってもよい。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【００３１】

一例として、始動入賞記憶表示エリア５Ｈには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第１始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの始動条件（第１始動条件）が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの１つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第２始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの始動条件（第２始動条件）が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの１つを赤色表示に変化させる。その後、第１特図を用いた特図ゲームの開始条件（第１開始条件）と第２特図を用いた特図ゲームの開始条件（第２開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を１つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの１つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）を非表示に戻す。

【００３２】

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

【００３３】

こうして、第１始動条件や第２始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態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、特図ゲームに対応した可変表示の保留が発生する。例えば、第１始動条件が成立したときに、当該第１始動条件の成立に基づく第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立しな

ければ、第１特図保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第２始動条件が成立したときに、当該第２始動条件の成立に基づく第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立しなければ、第２特図保留記憶数が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特図保留記憶数が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特図保留記憶数が１減算（デクリメント）される。

【００３４】

第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第１特図保留記憶数、第２特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第１特図保留記憶数と第２特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【００３５】

加えて、画像表示装置５の表示領域には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにより実行される特図ゲームにて可変表示される特別図柄を、飾り図柄とは別個に特定可能として表示する特別図柄可変表示エリアが設けられていてもよい。一例として、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにて特別図柄の可変表示が開始されたことに対応して、特別図柄可変表示エリアにて特別図柄の可変表示に対応した「◎」や「×」などを示す演出画像の変動が開始される。その後、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示が終了して確定特別図柄が停止表示されることに対応して、特別図柄可変表示エリアにて確定特別図柄に対応して予め定められた「◎」や「×」などの演出画像を停止表示すればよい。例えば、特図ゲームにおける確定特別図柄が大当り図柄である場合には特別図柄可変表示エリアに「◎」を停止表示し、ハズレ図柄である場合には「×」を停止表示すればよい。

【００３６】

画像表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図４に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド８１がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態であるときでも、第２始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置６Ｂは、通常開放状態において、例えば第２始動入賞口を閉鎖することなどにより、第２始動入賞口には遊技球が進入しないように構成してもよい。

【００３７】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図４に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図４に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）

以下であれば、第２始動条件が成立する。なお、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【００３８】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図４に示す大入賞口扉用となるソレノイド８２によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド８２がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置７に形成された大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図４に示すカウントスイッチ２３によって検出される。

【００３９】

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。こうして、特別可変入賞球装置７において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第１始動入賞口や第２始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置７において大入賞口が開放状態となれば、遊技者にとって有利な第１状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置７において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な第２状態となる。

【００４０】

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

【００４１】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口が１つ又は複数設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設け

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

【００４２】

遊技機用枠３の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。遊技領域の下方における遊技機用枠３の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠３の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機１の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

【００４３】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持できるスティックコントローラ３０が取り付けられている。図３は、スティックコントローラ３０の構成例を示している。スティックコントローラ３０は、遊技者が把持して傾倒操作することなどにより多方向（例えば前後左右の４方向や斜めを加えた８方向、さらには、これらの中間を含めた、より多くの方向など）に指示操作が可能な操作桿３０Ａを含み、操作桿３０Ａの所定位置（例えば遊技者が操作桿３０Ａを把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタン３１Ａが設けられている。トリガボタン３１Ａは、遊技者がスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿３０Ａの内部には、トリガボタン３１Ａに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサ３５Ａや、操作桿３０Ａを振動させるための振動モータ３４などが内蔵されていればよい。

【００４４】

スティックコントローラ３０の下部における下皿の本体内部などには、操作桿３０Ａに対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット３２が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニット３２は、パチンコ遊技機１と正対する遊技者の側からみて操作桿３０Ａの中心位置よりも左側で遊技盤２の盤面と平行に配置された２つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿３０Ａの中心位置よりも右側で遊技盤２の盤面と垂直に配置された２つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた４つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。なお、下皿におけるスティックコントローラ３０の取付位置は、下皿の中央部分に限定されず、左右のいずれかに寄せた位置であってもよい。

【００４５】

スティックコントローラ３０に設けられたトリガボタン３１Ａは、遊技者がスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを操作手で把持した状態において、操作指で押引操作することなどにより指示操作ができるように構成されている。

【００４６】

遊技機用枠３の内部において、下皿の上方にあたる所定位置には、例えばスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに向けて送風するための送風ファン３３が設けられている。送風ファン３３は、例えばスティックコントローラ３０を用いた演出動作が実行されるときに、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに内蔵された振動モータ３４により操作桿３０Ａを振動させる動作などに伴って、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに向けて送風することができればよい。

【００４７】

普通図柄表示器２０による普図ゲームは、遊技領域に設けられた通過ゲート４１を通過した遊技球が図４に示すゲートスイッチ２１によって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【００４８】

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

【００４９】

第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄とは異なる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（「ラウンド遊技」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。

【００５０】

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、「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「－」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてもよい。この実施の形態では、大当り図柄となる「３」、「５」、「７」の数字を示す特別図柄のうち、「３」、「５」の数字を示す特別図柄は１５Ｒ大当り図柄となり、「７」の数字を示す特別図柄は１６Ｒ大当り図柄となる。

【００５１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として１５Ｒ大当り図柄が停止表示された後に制御される大当り遊技状態（１５Ｒ大当り状態）では、特別可変入賞球装置７の大入賞口扉が、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９個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態（開放状態）に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤２の表面を落下す

る遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって不利な第２状態（閉鎖状態）に変化させて、１回のラウンドを終了させる。１５Ｒ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ラウンド数（例えば「１５」）となる。ラウンドの実行回数が「１５」となる１５Ｒ大当り状態における遊技は、１５回開放遊技とも称される。このような１５Ｒ大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに所定個数（例えば「１５」）の出玉（賞球）が得られる。

【００５２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として１６Ｒ大当り図柄が停止表示された後に制御される大当り遊技状態（１６Ｒ大当り状態）では、１５Ｒ大当り状態におけるラウンドと同様のラウンドが実行される。その一方で、１６Ｒ大当り状態の場合には、ラウンドの実行回数が１５Ｒ大当り状態の場合とは異なる第２ラウンド数（例えば「１６」）となる。こうした１６Ｒ大当り状態における遊技は、１６回開放遊技とも称される。１６Ｒ大当り状態では、大入賞口に遊技球が入賞するたびに所定個数（例えば「１５」）の出玉（賞球）が得られる。

【００５３】

１５Ｒ大当り図柄となる「３」、「５」の数字を示す特別図柄のうち、「３」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１５Ｒ大当り状態が終了した後には、特別遊技状態の１つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御（時短制御）が行われる時短状態に制御される。ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定遊技状態や確変状態及び時短状態とは異なる遊技状態としての通常遊技状態であり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。時短状態は、所定回数（例えば７０回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。こうした「３」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に時短状態に制御される１５Ｒ大当り図柄は、１５Ｒ非確変大当り図柄（「通常大当り図柄」ともいう）と称される。また、１５Ｒ大当り図柄のうち１５Ｒ非確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「１５Ｒ非確変大当り」（「１５Ｒ通常大当り」ともいう）と称される。

【００５４】

１５Ｒ大当り図柄となる「３」、「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き１５Ｒ大当り状態が終了した後や、１６Ｒ大当り図柄となる「７」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づき１６Ｒ大当り状態が終了した後には、時短状態とは異なる特別遊技状態の１つとして、例えば通常状態に比べて特図変動時間が短縮される時間短縮制御とともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態（高確率状態）に制御される。この確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、特図ゲームの実行回数にかかわりなく、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続してもよい。確変状態における時間短縮制御は、時短状態の場合と同様に、所定回数（例えば７０回）の特図ゲームが実行されたときに、終了してもよい。あるいは、確変状態における時間短縮制御は、特図ゲームの実行回数にかかわりなく、次に可変表示結果が「大当り」となるまで継続してもよい。

【００５５】

「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確変状態に制御される１５Ｒ大当り図柄は、１５Ｒ確変大当り図柄と称される。「７」の数字を示す特別図柄のように、特図

ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される１６Ｒ大当り図柄は、１６Ｒ確変大当り図柄と称される。１５Ｒ大当り図柄のうち１５Ｒ確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「１５Ｒ確変大当り」と称される。１６Ｒ確変大当り図柄が停止表示されて可変表示結果が「大当り」となることは、「１６Ｒ確変大当り」と称される。なお、１５Ｒ大当り図柄「３」及び「５」、１６Ｒ大当り図柄「７」は一例であり、各大当り図柄はこれらに限定されない。例えば、遊技者に大当り図柄であることや、大当り種別を認識されないようにするために、大当り図柄を数字とせずに予め定められた記号（例えば「コ」など）にしてもよい。

【００５６】

このように、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（導出表示）されたときには、大当り遊技状態に制御されて所定回数のラウンドが実行可能となり、遊技者が多数の賞球を容易に獲得することができるという、遊技者にとって有利な遊技価値が付与される。

【００５７】

確変状態や時短状態における時間短縮制御とともに、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第２始動入賞口を通過（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、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態における時間短縮制御とともに、遊技球が第２始動入賞口に進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、高開放制御が行われることにより、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態と時短状態のいずれかであるときに時間短縮制御が行われている期間と同一であればよい。

【００５８】

高開放制御期間であるときには、遊技状態が高ベース中であるともいう。これに対して、高開放制御期間でないときには、遊技状態が低ベース中であるともいう。この実施の形態における時短状態は、低確高ベース状態とも称される遊技状態であり、通常状態は、低確低ベース状態とも称される遊技状態である。また、確変状態において、高開放制御が行われる高開放制御期間であるときは、高確高ベース状態とも称される遊技状態であり、高開放制御期間でないときは、高確低ベース状態とも称される遊技状態である。

【００５９】

画像表示装置５に設けられた９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどでは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置５の表示領域にて停止表示された有効ライン上の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同ライ

ン上の飾り図柄（「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、有効ライン上の全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける一部（例えば「左中」及び「右中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭ、５ＲＭ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）が有効ライン上で停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける全部又は一部で、有効ライン上の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【００６０】

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

【００６１】

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などを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」や「擬似連」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板１１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

【００６２】

「滑り」の可変表示演出では、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、２つ以上の飾り図柄表示エリア（例えば「左中」及び「右中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭ、５ＲＭなど）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した飾り図柄表示エリアのうち所定数（例えば「１」又は「２」）の飾り図柄表示エリア（例えば「左中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭと「右中」の飾り図柄表示エリア５ＲＭのいずれか一方又は双方）にて飾り図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する飾り図柄を変更させる演出表示が行われる。

【００６３】

「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回成立したことに対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでに、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける全部にて飾り図柄を一旦仮停止表示させた後、９つ全部の飾り図柄表示エリア５ＬＴ

などにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大３回まで）行うことができる。擬似連変動の回数は、飾り図柄の可変表示が開始されてから全部の飾り図柄が最初に一旦仮停止するまでの初回変動を除く、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける全部にて飾り図柄が再変動する回数である。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて、特殊組合せの擬似連チャンス目として予め定められた複数種類のハズレ組合せのいずれかとなる有効ライン上の飾り図柄が仮停止表示される。なお、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて、所定個数（例えば４つ）のコイン図柄が仮停止表示されてもよい。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、遊技者に表示されている飾り図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、一旦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。

【００６４】

「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。なお、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の回数は、例えば４回や５回といった、１回～３回よりも多くの回数まで実行できるようにしてもよい。

【００６５】

「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（擬似連変動）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、遊技領域の内部又は外部に設けられた複数の装飾用ＬＥＤのうちで点灯されるものが１つずつ増えていくように制御されてもよい。また、各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、装飾用ＬＥＤの表示色が変化するように制御されてもよいし、複数の装飾用ＬＥＤのうちで点灯されるものが変化するように制御されてもよい。他の一例として、「擬似連」の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、遊技領域の内部又は外部に設けられた演出用模型（可動部材）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、画像表示装置５において特定のキャラクタ画像といった所定の演出画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、装飾用ＬＥＤの点灯や点滅、演出用模型の動作、演出画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。このとき、１種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、スーパーリーチのリーチ演出が実行される可能性や、可変表示結果が「大当り」となる可能性、「１５Ｒ確変大当り」あるいは「１６Ｒ確変大当り」となる可能性などが高まるようにしてもよい。このような再変動演出は、初回変動や再変動の開始タイミングや、飾り図柄の仮停止表示タイミング等で実行されればよい。

【００６６】

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８Ｌ、８Ｒからの音声出力や、遊技効果ランプ９といった他の発光体の点灯動作などのように、任意の演出対象物による演出動作を含んだものであってもよい。また、例えばスピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声や

効果音の出力の違い、演出用模型などの動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）、画像表示装置５に表示されるキャラクタ画像の動きの違い（動作速度の違い、動作する距離の違い、動作方向の違いなど）によって再変動演出の演出態様を相違させたり、画像表示装置５においてキャラクタ画像ではなく文字表示を変化させたり背景画像の表示を変化させたりして、再変動演出における演出態様を相違させてもよい。さらに、飾り図柄の変動中に実行される再変動演出とは別に、擬似連チャンス目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８Ｌ、８Ｒからの音声出力や、遊技効果ランプ９などの発光体の点灯動作といった、任意の演出対象物における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。

【００６７】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「滑り」や「擬似連」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、可変表示結果が「大当り」となる可変表示が保留されている可能性があることを、複数回の連続した飾り図柄の可変表示期間において１回ずつ予告する連続演出が実行されることがある。

【００６８】

連続演出では、飾り図柄の変動表示中にスティックコントローラ３０の操作演出が実行される。この操作演出において、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭにスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを表すキャラクタ画像の図柄を仮停止表示させ、スピーカ８Ｌ、８Ｒから所定の音声が出力させる操作促進演出が行われる。なお、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを表すキャラクタ画像の図柄は、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭで変動が実行される飾り図柄の配列の中に予め設定されているものであってもよい。この操作促進演出の実行中に、遊技者によりスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する傾倒操作がなされたことに応じて、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭを基準として傾倒操作がなされた方向にある飾り図柄表示エリアに表示された仮停止図柄が変更されて、連続演出出目が表示される。この図柄の変更によって、所定個数（本実施形態では４つ）のコイン図柄の組合せが表示されることで、連続演出が次回も継続して実行されることが予告される。なお、可変表示結果が「大当り」となる可変表示が保留されていないときには、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭ以外の全ての飾り図柄表示エリアに表示された仮停止図柄が変更されても、コイン図柄が所定個数（本実施形態では４つ）以上表示されないようにすればよい。

【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。

【００７０】

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、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）となる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【００７１】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５Ｒ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

た後などに、所定の非確変大当り組合せ（「通常大当り組合せ」ともいう）となる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、非確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなど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、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように非確変大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「２」、「４」、「６」、「８」である飾り図柄は、非確変図柄（「通常図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が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などに、非確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「非確変」の可変表示態様と称され、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であるともいう。こうして「非確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、１５Ｒ大当り遊技状態に制御され、その１５Ｒ大当り状態が終了すると、時短状態に制御される。

【００７２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、１５Ｒ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「５」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合や、１６Ｒ大当り図柄となる「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「１５Ｒ非確変」である場合と同様のリーチ演出が実行された後などに、もしくは、大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後などに、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなど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、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「１」、「３」、「５」、「７」である飾り図柄は、確変図柄と称される。なお、飾り図柄として一の数字図柄、ブランク図柄、フルーツ図柄の３種類だけ存在するものの場合、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ときには、数字図柄が一の有効ライン上にだけに揃って停止表示されるようにすればよい。これに対して、特図ゲームにおける確定特別図柄が１５Ｒ確変大当り図柄、１６Ｒ確変大当り図柄のいずれかとなるときには、数字図柄が複数の有効ライン上に揃って停止表示されるようにしたり、９つ全ての飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにてフルーツ図柄が揃って停止表示されたりするようにすればよい。さらに、特図ゲームにおける確定特別図柄が１５Ｒ確変大当り図柄、１６Ｒ確変大当り図柄のいずれであるかを見分けられることができるように、１６Ｒ確変大当り図柄であるときにのみ、９つ全ての飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて数字図柄やフルーツ図柄が揃って停止表示されるようにしてもよい。

【００７３】

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、所定のリーチ演出が実行された後などに、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様に含まれる。この場合の大当り種別は「１５Ｒ確変」であるという。また、特図ゲームにおける確定特別図柄が１６Ｒ大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、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も、可変表示結果が「大当り」となる場合における「確変」の可変表示態様に含まれる。この場合の大当り種別は「１６Ｒ確変」であるという。

【００７４】

パチンコ遊技機１には、例えば図４に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、各種の制御基板が搭載されている。また、

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

から主基板１１側に信号が伝わる余地はない。

【００８０】

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

【００８１】

中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図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５（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。

【００８２】

図５（Ａ）に示す例において、コマンド８００１Ｈは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第１変動開始コマンドである。コマンド８００２Ｈは、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第２変動開始コマンドである。コマンド８１ＸＸＨは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して画像表示装置５における９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなど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。

【００８３】

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。

【００８４】

コマンド８ＣＸＸＨは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図５（Ｂ）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」または「大当り」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大当り種別が「１５Ｒ非確変」となる１５Ｒ非確変大当り、「１５Ｒ確変」となる１５Ｒ確変大当り、「１６Ｒ確変」となる１６Ｒ確変大当りのいずれであるかの大当り種別決定結果に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンド８Ｃ００Ｈは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第１可変表示結果通知コマンドである。コマンド８Ｃ０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「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」で大当り種別が「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」で大当り種別が「１６Ｒ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。

【００８５】

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」または「大当り」のいずれかと、「大当り」となる場合における大当り種別）との組合せに対応してＥＸＴデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、３つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。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。

【００８６】

コマンド８Ｆ００Ｈは、画像表示装置５における９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなどで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド９５ＸＸＨは、パチンコ遊技機１における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機１における現在の遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。具体的な一例として、コマンド９５００Ｈを遊技状態が通常状態である場合に対応した第１遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０１Ｈを遊技状態が確変状態で時短制御や高開放制御が行われる高確高ベース状態に対応した第２遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０２Ｈを遊技状態が確変状態で時短制御や高開放制御が行われない高確低ベース状態（潜伏確変中）に対応した第３遊技状態指定コマンドとし、コマンド９５０３Ｈを遊技状態が時短状態である場合に対応した第４遊技状態指定コマンドとすればよい。

【００８７】

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

【００８８】

コマンドＡ０ＸＸＨは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大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。大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、大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。

【００８９】

コマンドＡ１ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドＡ２ＸＸＨは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態におけるラウンドの実行回数（例えば「１」～「１６」）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、大当り遊技状態の終了時点まで、継続的な演出動作が実行されるようにしてもよい。あるいは、大当り遊技状態では、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や、大入賞口が開放状態となった回数（ラウンドの実行回数）に応じて、異なる演出動作が実行されるようにしてもよい。

【００９０】

コマンドＡ３ＸＸＨは、大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大当り終了指定コマンドである。大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大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、大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大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。

【００９１】

コマンドＢ１ＸＸＨは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されて始動入賞が発生したことに基づき、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム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Ｂ２ＸＸＨは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されて始動入賞が発生したことに基づき、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム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。

【００９２】

この実施の形態において、第１始動口入賞指定コマンドは、第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第１始動入賞時に、所定の数値データを用いた判定結果を

通知する演出制御コマンドとしても用いられる。また、第２始動口入賞指定コマンドは、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出時である第２始動入賞時に、所定の数値データを用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。

【００９３】

例えば図５（Ｃ）に示すように、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では、可変表示結果を「大当り」とするか否かの決定に用いる所定の決定用数値（例えば特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データ）と、可変表示結果が「大当り」に対応した決定値（例えば特図表示結果決定テーブル１３０にて「大当り」の特図表示結果に割り当てられた決定値）とに基づき、可変表示結果が「大当り」となる判定がなされたか否かに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＢ１００Ｈ、Ｂ１０１ＨやコマンドＢ２００Ｈ、Ｂ２０１Ｈは、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の判定がなされなかったことを通知する一方で、コマンドＢ１０２ＨやコマンドＢ２０２Ｈは、可変表示結果が「大当り」に決定される旨の判定がなされた場合の「入賞時大当り判定」を通知する。

【００９４】

また、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では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に、所定の可変表示決定用数値（例えば変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ）と、特定変動パターン（例えばスーパーリーチを伴う変動パターン）に対応した決定値（例えば特定パターン共通範囲に含まれる決定値）とに基づき、特定変動パターンとなる判定がなされたか否かに応じて、異なるＥＸＴデータが設定される。より具体的には、コマンドＢ１００ＨやコマンドＢ２００Ｈは、乱数値ＭＲ３が特定パターン共通範囲の範囲外であり特定変動パターンに決定される旨の判定がなされなかった場合の「特定パターン共通範囲外」を通知する一方で、コマンドＢ１０１ＨやコマンドＢ２０１Ｈは、乱数値ＭＲ３が特定パターン共通範囲の範囲内であり特定変動パターンに決定される旨の判定がなされた場合の「特定パターン共通範囲内」を通知する。なお、特定パターン共通範囲とは、図２５に示すように、通常時であるか時短中であるか、及び特図留保記憶数によって、変動パターンが「スーパーリーチ」に決定される乱数値ＭＲ３の範囲が異なるにも関わらず、通常時であっても時短中であっても、及び特図留保記憶数が幾つであっても変動パターンが「スーパーリーチ」に決定される乱数値ＭＲ３の範囲をいう。ただし、図２５と異なり、変動パターンが「スーパーリーチ」に決定される乱数値ＭＲ３の範囲は、通常時、時短中、及び特図留保記憶数に関わらず、例えば、２３０から２５１などの範囲であるとしても良い。また、変動パターンが「非リーチ」、「ノーマルリーチ」、及び「スーパーリーチ」のいずれかであることを通知するが、具体的にどの変動パターンであるかを通知しないＥＸＴデータが設定されたコマンドＢ１０１Ｈ及びコマンドＢ２０１Ｈとは別に、変動パターンを特定して通知するＥＸＴデータを第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設定しても良い。

【００９５】

コマンドＣ０ＸＸＨは、画像表示装置５の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア５Ｈなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第１特図保留記憶数と第２特図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特図保留記憶数通知コマンドである。特図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や、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立して特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して、第１始動口入賞指定コマンドと第２始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信される。特図保留記憶数通知コマンドでは、例えば図１３に示す特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの総記憶数（例えば「０」～「８」）に対応して、異なるＥＸＴデータが設定される。これにより、演出制御基板１２の側では、第１始動条件と第２始動条件のいずれかが成立したときや、第１開始条件と第２開始条件のいずれかが成立して特図ゲームの実行が開始されるときなどに、主基板１１から伝送された特図保留記憶数通知コマンドを受信して、特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データの総記憶数（可変表示

の合計保留記憶数）を特定することができる。

【００９６】

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

【００９７】

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

【００９８】

主基板１１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１００が備える乱数回路１０４などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図６は、主基板１１の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図６に示すように、この実施の形態では、主基板１１の側において、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、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。

【００９９】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路１０４は、これらの乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。ＣＰＵ１０３は、例えば図１３に示す遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路１０４とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データは、乱数回路１０４によりＣＰＵ１０３とは独立して更新され、それ以外の乱数値ＭＲ２～ＭＲ５を示す数値データは、ＣＰＵ１０３がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路１０４により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値ＭＲ１～ＭＲ５の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。

【０１００】
遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、乱数回路１０４が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ＲＯＭ１０１等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ１００のＩＤナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ１００の製品ごとに異なる数値で付与されたＩＤナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路１０４が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路１０４が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。
【０１０１】
特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１は、特図ゲームにおける特別図柄などの可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「６５５３５」の範囲の値をとる。大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２は、可変表示結果を「大当り」とする場合における飾り図柄の可変表示態様である大当り種別を「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ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。
【０１０２】
変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターン種別を、予め用意された複数種別のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「１」～「２５１」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４は、特別図柄や飾り図柄の可変表示における変動パターンを、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、例えば「１」～「９９７」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５は、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「３」～「１３」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が通過（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。
【０１０３】
図７は、この実施の形態における変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、可変表示態様が「非確変」又は「確変」である場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンは、大当り変動パターンと称される。
【０１０４】
図７に示すように、この実施の形態では、非リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ１－１～変動パターンＰＡ１－４が、予め用意されている。また、リーチ変動パターンとして、変動パターンＰＡ２－１、変動パターンＰＡ２－２、変動パターンＰＢ２－１、変動パターンＰＢ２－２、変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２、変動パターンＰＢ３－１、変動パターンＰＢ３－２が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンＰＡ４－１、変動パターンＰＡ４－２、変動パターンＰＢ４－１、変動パターンＰＢ４－２、変動パターンＰＡ５－１、変動パターンＰＡ５－２、変動パターンＰＢ５－１、変動パターンＰＢ５

－２が、予め用意されている。

【０１０５】

図８は、この実施の形態における変動パターン種別を示している。図７に示す各変動パターンは、図８に示す複数の変動パターン種別のうち、少なくとも１つの変動パターン種別に含まれている。すなわち、各変動パターン種別は、例えば飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作などに基づいて分類（グループ化）された１つ又は複数の変動パターンを含むように構成されていればよい。一例として、複数の変動パターンをリーチ演出の種類（演出態様）で分類（グループ化）して、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、ノーマルリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別と、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」の可変表示演出の有無や擬似連変動（再変動）の実行回数で分類（グループ化）して、「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を１回とする変動パターンが含まれる変動パターン種別と、「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）の実行回数を２回以上とする変動パターンが含まれる変動パターン種別とに分ければよい。さらに他の一例として、複数の変動パターンを「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出の有無、あるいは、飾り図柄の可変表示時間などに応じて、分類（グループ化）してもよい。複数の変動パターン種別のうちには、共通の変動パターンを含んで構成されたものがあってもよい。

【０１０６】

図８に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」となる場合に対応して、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３が、予め用意されている。

【０１０７】

変動パターン種別ＣＡ１－１は、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されず、また、「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」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ１－１を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－２は、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「短縮あり」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ１－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ１－３は、可変表示態様が「非リーチ」となる場合に「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される「滑り、擬似連」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ１－３及び変動パターンＰＡ１－４を含んでいる。

【０１０８】

変動パターン種別ＣＡ２－１は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に通常のリーチ演出となるノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ２－１及び変動パターンＰＡ２－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－２は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連あり」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＢ２－１及び変動パターンＰＢ２－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ２－３は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かにかかわらず、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を

導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２、変動パターンＰＢ３－１、変動パターンＰＢ３－２を含んでいる。

【０１０９】

変動パターン種別ＣＡ３－１は、「擬似連」の可変表示演出が実行されずに、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連なし」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ４－１及び変動パターンＰＡ４－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－２は、「擬似連」の可変表示演出が実行されて、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（大当り）擬似連あり」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＢ４－１及び変動パターンＰＢ４－２を含んでいる。変動パターン種別ＣＡ３－３は、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かにかかわらず、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチを伴い、リーチ演出が終了したときに大当り組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（大当り）」の変動パターン種別であり、予め対応付けられた変動パターンＰＡ５－１、変動パターンＰＡ５－２、変動パターンＰＢ５－１、変動パターンＰＢ５－２を含んでいる。

【０１１０】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＯＭ１０１には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ＲＯＭ１０１には、ＣＰＵ１０３が主基板１１から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図７に示すような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。

【０１１１】

図９は、ＲＯＭ１０１に記憶される特図表示結果決定テーブル１３０の構成例を示している。特図表示結果決定テーブル１３０は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第１開始条件が成立したときや、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの開始を許容する第２開始条件が成立したときに、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、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。

【０１１２】

特図表示結果決定テーブル１３０では、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、同一の特図表示結果決定テーブル１３０を参照して特図表示結果が決定される。これに対して、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの場合と、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。

【０１１３】

図１０は、ＲＯＭ１０１に記憶される大当り種別決定テーブル１３１の構成例を示している。大当り種別決定テーブル１３１は、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状

態に制御することが決定（事前決定）されたときに、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２に基づき、大当り種別を「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ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、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２と比較される数値（決定値）が、「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ確変」などの大当り種別に割り当てられている。

【０１１４】

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、１５Ｒ大当り状態に制御するか１６Ｒ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おける遊技状態を確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「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、１５Ｒ大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「１６Ｒ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、１６Ｒ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」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御しないとの決定結果に対応する一方で、「１５Ｒ確変」又は「１６Ｒ確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、確変状態に制御するとの決定結果を示している。大当り種別決定テーブル１３１は、遊技制御バッファ１５５に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、決定された大当り種別に対応する値（例えば「０」～「２」のいずれか）に設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

【０１１５】

この実施の形態では、図１０に示す大当り種別決定テーブル１３１を参照して大当り種別を複数種別のいずれかに決定することにより、大当り遊技状態におけるラウンドの実行態様（実行回数や大入賞口の開放時間など）と、確変状態に制御するか否かとが、一括して決定される。なお、これらが一括して決定されるものに限定されず、それぞれが別個に決定されるようにしてもよい。例えば、ラウンド決定用の乱数値を示す数値データなどに基づいて、大当り遊技状態を１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態のいずれかに決定した後、その決定結果や確変制御決定用の乱数値を示す数値データなどに基づいて確変状態に制御するか否かが決定されるようにしてもよい。そして、大当り遊技状態を１６Ｒ大当り状態に決定した場合には、確変状態に制御する旨の決定が常に行われるようにしてもよい。これに対して、大当り遊技状態を１５Ｒ大当り状態に決定した場合には、確変状態に制御するか否かを、確変制御決定用の乱数値を示す数値データなどに応じて決定すればよい。このように、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データに代えて、ラウンド決定用の乱数値を示す数値データと、確変制御決定用の乱数値を示す数値データとが用いられてもよい。

【０１１６】

大当り遊技状態におけるラウンドの実行態様（実行回数や大入賞口の開放時間など）と、確変状態に制御するか否かのうち、いずれか一方又は両方が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いて決定されるようにしてもよい。例えば、特図表示結果決定テーブル１３０では、「大当り」の特図表示結果となる場合に、大当り遊技状態を１５Ｒ大当り状態や１６Ｒ大当り状態のいずれとするかの決定結果に対して、決定値が割り当てられていてもよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル１３０では、「大当り」の特図表示結果となる場合に、「非確変大当り」とするか「確変大当り」とするかの決定結果に対して、決定値が割り当てられていてもよい。あるいは、特図表示結果決定テーブル１３０では、「大当り」の特図表示結果となる場合に、複数種類の大当り種別に対して決定値が割り当てられており、乱数値ＭＲ１のみを用いて大当り種別を決定できるようにしてもよい。

【０１１７】

図１１は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン種別決定テーブルの構成例を示して

いる。この実施の形態では、変動パターン種別決定テーブルとして、図１１（Ａ）に示す大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａと、図１１（Ｂ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）１３２Ｂと、図１１（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃとが、予め用意されている。

【０１１８】

大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａは、特図表示結果を「大当り」にすると決定（事前決定）されたときに、大当り種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき複数種別のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別の決定結果が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ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ＣＡ３－３のいずれかに割り当てられている。大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａでは、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、大当り種別が「１５Ｒ非確変」であるか「１５Ｒ確変」であるか「１６Ｒ確変」であるかに応じて、変動パターン種別ＣＡ３－１～変動パターン種別ＣＡ３－３に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれにするかの決定結果に応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【０１１９】

なお、大当り種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられる部分があるようにしてもよい。例えば、大当り種別が「１６Ｒ確変」である場合には、大当り種別が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」である場合とは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ていてもよい。この設定では、大当り種別が「１６Ｒ確変」に応じて１６Ｒ大当り状態となる場合に、１５Ｒ大当り状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定して、１６Ｒ大当り状態となる場合に特有のリーチ演出などを実行することができる。

【０１２０】

また、大当り種別が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ確変」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、各変動パターン種別に対する決定値の割当てを異ならせるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。また、大当り種別が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ確変」のいずれかに決定された場合に、パチンコ遊技機１における遊技状態が通常状態や確変状態、時短状態のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられるようにしてもよい。これにより、遊技状態が複数種類のいずれであるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１２１】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂと、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ここで、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂは、例えば遊技状態が通常状態であるときに使用テーブルとして選択される。これに対して、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃは、例えば時短状態や確変状態において時間短縮制御（時短制御）が行われているときに、使用テーブルとして選択される。なお、確変状態において時短制御が行われていないときには、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂが使用テーブルとして選択されればよい。

【０１２２】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂ、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃでは、合計保留記憶数としての特図保留記憶数に応じて、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ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂ、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃでは、互いに各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。これにより、遊技状態が通常状態であるか時短状態や確変状態であるかに応じて、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。なお、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂ、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃでは、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分があってもよい。これにより、遊技状態が通常状態であるか時短状態や確変状態であるかに応じて、異なる変動パターン種別に決定することができる。

【０１２３】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂ、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃのいずれかを参照することにより、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３や変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別ＣＡ１－１～変動パターン種別ＣＡ１－３は、図７に示すように、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。また、変動パターン種別ＣＡ２－１～変動パターン種別ＣＡ２－３は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがって、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂやハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃを参照して変動パターン種別を決定することにより、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを決定することができる。

【０１２４】

図１２は、ＲＯＭ１０１に記憶される変動パターン決定テーブル１３３の構成例を示している。変動パターン決定テーブル１３３は、変動パターン種別の決定結果に応じて、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。変動パターン決定テーブル１３３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、１つ又は複数の変動パターンに割り当てられている。

【０１２５】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＲＡＭ１０２は、その一部又は全部が所定の電源基板において作成されるバックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであればよい。すなわち、パチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ１０２の一部又は全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存されるようにすればよい。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。

【０１２６】

このようなＲＡＭ１０２には、パチンコ遊技機１における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図１３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１３に示す遊技制御用データ保持エリア１５０は、特図保留記憶部１５１Ａと、普図保留記憶部１５１Ｂ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。

【０１２７】

特図保留記憶部１５１Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生することにより第１始動条件は成立したが第１開始条件は成立していない特図ゲーム（第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲーム）の保留データや、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞が発生することにより第２始動条件は成立したが第２開始条件は成立していない特図ゲーム（第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第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、特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口や第２始動入賞口への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その遊技球の通過（進入）による第１始動条件や第２始動条件の成立に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどを保留データとして、その記憶数が所定の上限値（例えば「８」）に達するまで記憶する。なお、第１始動入賞口への入賞に基づく保留データの記憶数と、第２始動入賞口への入賞に基づく保留データの記憶数の各々について、所定の上限値（例えば「４」）が予め定められていればよい。

【０１２８】

また、この実施の形態では、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口データも保留データに含まれ、保留番号と対応付けて特図保留記憶部１５１Ａに記憶される。一例として、特図保留記憶部１５１Ａは、第１始動入賞口への入賞を示す「第１」の始動口データ、あるいは第２始動入賞口への入賞を示す「第２」の始動口データを、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。

【０１２９】

なお、第１始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第１始動条件の成立に基づく保留データと、第２始動入賞口を遊技球が通過（進入）したことによる第２始動条件の成立に基づく保留データとを、別個の保留記憶部にて保留番号と対応付けて記憶するようにしてもよい。この場合には、始動口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始動口データ記憶部を設けて、それぞれの保留データに対応する特図ゲームについて、始動条件が成立した順番を特定可能にすればよい。

【０１３０】

普図保留記憶部１５１Ｂは、通過ゲート４１を通過した遊技球がゲートスイッチ２１によって検出されたにもかかわらず、未だ普通図柄表示器２０により開始されていない普図ゲームの保留情報を記憶する。例えば、普図保留記憶部１５１Ｂは、遊技球が通過ゲート４１を通過した順に保留番号と対応付けて、その遊技球の通過に基づいてＣＰＵ１０３により乱数回路１０４等から抽出された普図表示結果決定用の乱数値ＭＲ５を示す数値データなどを保留データとして、その数が所定の上限値（例えば「４」）に達するまで記憶する。

【０１３１】

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、確変フラグ、時短フラグなどが設けられている。

【０１３２】

特図プロセスフラグは、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの進行や、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図２０のステップＳ１５や図２１に示す特別図柄プロセス処

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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。

【０１３５】

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

【０１３６】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板１１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１３７】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板１１の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【０１３８】

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。

【０１３９】

遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路１０４とは別個に、あるいは、乱数回路１０４から抽出された数値データを用いて、ＣＰＵ１０３がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタには、乱数値ＭＲ２～ＭＲ５を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、ＣＰＵ１０３によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。ＣＰＵ１０３がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路１０４における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路１０４から抽出された数値データの全部又は一部にスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

【０１４０】

第１始動入賞判定カウンタは、第１始動口スイッチ２２Ａ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２２Ａ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、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に進入した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。

【０１４１】

第２始動入賞判定カウンタは、第２始動口スイッチ２２Ｂ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２２Ｂ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、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入した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。

【０１４２】

第１保留記憶数カウンタは、第１特図を用いた特図ゲームに対応する保留データの数である第１特図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特図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特図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特図を用いた特図ゲームに対応する保留データの数である第２特図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特図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特図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特図保留記憶数と第２特図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。

【０１４３】
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、時間短縮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「７０」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。なお、確変状態であるときにも特図ゲームの実行回数が所定回数に達したことにより、時間短縮制御を終了させるようにしてもよい。この場合には、大当り種別バッファ値にかかわらず、大当り遊技状態が終了するときに、時短回数カウンタにカウント初期値を設定した後、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ればよい。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、時間短縮制御を終了させればよい。

【０１４４】
ラウンド数カウンタは、大当り遊技状態におけるラウンド遊技の実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当り遊技状態の開始時にカウント初期値「１」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、１回のラウンド遊技が終了して次回のラウンド遊技が開始されるときに、ラウンド数カウント値が１加算されて更新される。

【０１４５】
遊技制御バッファ設定部１５５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。

【０１４６】
送信コマンドバッファは、主基板１１からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「１２」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるように構成されていればよい。

【０１４７】
始動口バッファには、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれに進入した遊技球が検出されたかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１始動口スイッチ２２Ａにより第１始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「１」が設定される。また、第２始動口スイッチ２２Ｂにより第２始動入賞口に進入した遊技球が正常に検出されたことに対応して、始動口バッファ値には「２」が設定される。

【０１４８】
変動特図指定バッファには、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動

特図指定バッファ値には「１」が設定される。また、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第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。

【０１４９】

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１０に示すような大当り種別決定テーブル１３１での設定に基づき、大当り種別が「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「１６Ｒ確変」であれば大当り種別バッファ値には「２」が設定される。

【０１５０】

図４に示す遊技制御用マイクロコンピュータ１００が備えるＩ／Ｏ１０５は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【０１５１】

図４に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１５２】

演出制御用ＣＰＵ１２０、ＲＯＭ１２１、ＲＡＭ１２２は、演出制御基板１２に搭載された１チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。あるいは、演出制御用ＣＰＵ１２０は演出制御用マイクロコンピュータに内蔵される一方で、ＲＯＭ１２１やＲＡＭ１２２の少なくともいずれか一方は、演出制御用マイクロコンピュータに外付けされてもよい。乱数回路１２４も、演出制御用マイクロコンピュータに内蔵又は外付けされるものであればよい。演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。

【０１５３】

さらに、演出制御基板１２には、トリガボタン３１Ａに対する遊技者の指示操作（押引操作）を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、トリガセンサ３５Ａから伝送するための配線や、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する遊技者の指示操作（傾倒操作）を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、傾倒方向センサユニット３２から伝送するための配線も接続されている。加えて、演出制御基板１２には、送風ファン３３に対して駆動制御信号を伝送するための配線や、振動モータ３４に対して駆動制御信号を伝送するための配線などが接続されている。

【０１５４】
演出制御基板１２では、例えば乱数回路１２４などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。図１４は、演出制御基板１２の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図１４に示すように、この実施の形態では、演出制御基板１２の側において、連続演出実行決定用の乱数値ＳＲ１や連続演出出目パターン決定用の乱数値ＳＲ２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。例えば、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定するために用いられる最終停止図柄決定用の乱数値を示す数値データなどが、カウント可能に制御されてもよい。
【０１５５】
連続演出実行決定用の乱数値ＳＲ１は、連続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る。一例として、連続演出実行決定用の乱数値ＳＲ１は「１」～「４００」の範囲の値をとる。
【０１５６】
連続演出出目パターン決定用の乱数値ＳＲ２は、連続演出において、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する操作に応じて画像表示装置５の飾り図柄表示エリア５ＬＴなどに表示されるコイン図柄の組合せ（つまり、連続演出出目パターン）をランダムに決定するために用いられる乱数値である。一例として、連続演出出目パターン決定用の乱数値ＳＲ２は「１」～「３００」の範囲の値をとる。
【０１５７】
図４に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。
【０１５８】
一例として、ＲＯＭ１２１には、演出制御用ＣＰＵ１２０が各種の演出装置（例えば画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤ、演出用模型など）による演出動作を制御するために使用する演出制御パターンを複数種類格納した演出制御パターンテーブルが記憶されている。演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。演出制御パターンテーブルには、例えば特図変動時演出制御パターンと、各種演出制御パターンとが、格納されていればよい。
【０１５９】
特図変動時演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、特図ゲームにおいて特別図柄の変動が開始されてから特図表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、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、連続演出における操作演出動作、あるいは、飾り図柄の可変表示を伴わない各種の演出表示動作といった、様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータなどから構成されている。
【０１６０】
図１５（Ａ）は、演出制御パターンの構成例を示している。図１５（Ａ）に示す構成例において、演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データ、終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。
【０１６１】
演出制御プロセスタイマ判定値は、図１６（Ａ）に示す演出制御タイマ設定部１９２に

設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値と比較される値（判定値）であって、各演出動作の実行時間（演出時間）に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板１１から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用ＣＰＵ１２０において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

【０１６２】

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

【０１６３】

操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する指示操作（傾倒操作）とトリガボタン３１Ａに対する指示操作（押引操作）とを有効に検出する操作有効期間、各々の操作を有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定するデータといった、遊技者の操作行為に応じた演出動作態様を示すデータが含まれている。また、操作検出制御データには、例えばスティックコントローラ３０を用いた演出動作が実行される場合に、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに内蔵された振動モータ３４を駆動して操作桿３０Ａを振動させる演出動作の制御内容等を指定するデータや、送風ファン３３を駆動してスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに向けて送風する演出動作の制御内容等を指定するデータなどが含まれていてもよい。ここで、振動モータ３４の駆動により操作桿３０Ａを振動させる演出動作や、送風ファン３３の駆動により操作桿３０Ａに向けて送風する演出動作は、例えばスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する指示操作（傾倒操作）が検出されたことといった、所定の操作行為が有効に検出されたことに対応して開始されるように、操作検出制御データが設定されていればよい。

【０１６４】

なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる演出動作の内容に応じて、一部の制御データを含んで構成される演出制御パターンがあってもよい。また、演出制御パターンに含まれる複数種類のプロセスデータでは、各タイミングで実行される演出動作の内容に応じて、それぞれのプロセスデータを構成する制御データの種類が異なっていてもよい。すなわち、表示制御データや音声制御データ、ランプ制御データ、操作検出制御データの全部を含んで構成されたプロセスデータもあれば、これらの一部を含んで構成されたプロセスデータもあってよい。さらに、例えば演出用模型が備える可動部材における動作態様を示す演出用模型制御データといった、その他の各種制御データが含まれることがあってもよい。

【０１６５】

図１５（Ｂ）は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を示している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を

出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で遊技効果ランプ９等の発光体を点滅させる制御を行い、操作検出制御データにより指定される操作有効期間にてスティックコントローラ３０のトリガボタン３１Ａあるいはスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する操作を受け付けて演出内容を決定したり送風ファン３３の駆動や振動モータ３４の駆動による演出内容を決定したりする制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

【０１６６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば飾り図柄の可変表示を開始するときなどに、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに基づいて演出制御パターンをセットする。ここで、演出制御パターンをセットする際には、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータを、ＲＯＭ１２１から読み出してＲＡＭ１２２の所定領域に一時記憶させてもよいし、該当する演出制御パターンを構成するパターンデータのＲＯＭ１２１における記憶アドレスを、ＲＡＭ１２２の所定領域に一時記憶させて、ＲＯＭ１２１における記憶データの読出位置を指定するだけでもよい。その後、演出制御プロセスタイマ値が更新されるごとに、演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したか否かの判定を行い、合致した場合には、対応する各種の制御データに応じた演出動作の制御を行う。こうして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御パターンに含まれるプロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎ（ｎは任意の整数）の内容に従って、演出装置（画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９等の発光体、送風ファン３３、振動モータ３４など）の制御を進行させる。なお、各プロセスデータ＃１～プロセスデータ＃ｎにおいて、演出制御プロセスタイマ判定値＃１～＃ｎと対応付けられた表示制御データ＃１～表示制御データ＃ｎ、音声制御データ＃１～音声制御データ＃ｎ、ランプ制御データ＃１～ランプ制御データ＃ｎ、操作検出制御データ＃１～操作検出制御データ＃ｎは、演出装置における演出動作の制御内容を示し、演出制御の実行を指定する演出制御実行データ＃１～演出制御実行データ＃ｎを構成する。

【０１６７】

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

【０１６８】

図４に示す演出制御基板１２に搭載されたＲＡＭ１２２には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図１６（Ａ）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１６（Ａ）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。

【０１６９】

演出制御フラグ設定部１９１には、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示状態などといった演出動作状態や主基板１１から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部１９１には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。演出制御タイマ設定部１９２には、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作など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。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。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。

【０１７０】

この実施の形態では、例えば演出制御バッファ設定部１９４などに、図１６（Ｂ）に示すような入賞時判定結果バッファ２００が設けられている。入賞時判定結果バッファ２００には、主基板１１から伝送された第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よる通知内容などが記憶される。一例として、入賞時判定結果バッファ２００は、第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドを受信した順（遊技球の検出順）に記憶番号と関連付けて、「特定パターン共通範囲外」、「特定パターン共通範囲内」、「入賞時当り判定」といった通知内容や、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれを遊技球が通過（進入）したかを示す始動口情報などを、保留記憶情報として記憶する。

【０１７１】

図１７は、ＲＯＭ１２１に記憶される連続演出実行決定テーブル１４０の構成例などを示している。図１７に示す連続演出実行決定テーブル１４０は、可変表示の保留データに基づく連続演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。連続演出実行決定テーブル１４０では、入賞時判定結果バッファ２００の記憶内容をチェックした結果（入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果）に応じて、連続演出実行決定用の乱数値ＳＲ１と比較される数値（決定値）が、連続演出を実行しない「連続演出なし」、あるいは、連続演出を実行する「連続演出あり」のいずれかに対して、割り当てられている。入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果としては、入賞時当り判定を示す保留記憶情報が含まれる「入賞時当り判定あり」の判定結果と、入賞時当り判定を示す保留記憶情報がなく特定パターン共通範囲内を示す保留記憶情報が含まれる「特定パターン共通範囲内」の判定結果と、これ以外（全部の保留記憶情報が特定パターン共通範囲外を示す場合など）を示す「特定パターン共通範囲外」の判定結果とがある。

【０１７２】

図１７に示す連続演出実行決定テーブル１４０の設定例では、入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果に応じて、連続演出を行うと決定される割合が異なるように、決定値が割り当てられている部分がある。例えば、入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果が「入賞時当り判定あり」である場合に、その他のチェック結果である場合よりも多くの決定値が、「連続演出あり」に割り当てられている。その一方で、入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果が「入賞時当り判定あり」である場合に、「連続演出なし」に割り当てられる決定値は、その他のチェック結果である場合よりも少なくなっている。したがって、連続演出が実行されたときには、連続演出が実行されないときに比べて、入賞時当り判定を示す保留記憶情報が入賞時判定結果バッファ２００に記憶されている可能性が高くなる。これにより、連続演出が実行されたときには、連続演出が実行されないときに比べて、保留されていた可変表示での表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となる期待感が高められる。

【０１７３】

また、図１７に示す連続演出実行決定テーブル１４０の設定例では、入賞時判定結果バッファ２００の判定結果記憶番号最大値（つまり、入賞時判定結果バッファ２００に記憶された通知内容の数）に応じて、連続演出を行うと決定される割合が異なるように、決定値が割り当てられている部分がある。例えば、判定結果記憶番号最大値が「４以上」である場合に、「１から３」である場合よりも多くの決定値が、「連続演出あり」に割り当てられている。その一方で、判定結果記憶番号最大値が「４以上」である場合に、「連続演出なし」に割り当てられる決定値は、「１から３」である場合よりも少なくなっている。

【０１７４】
図１８は、ＲＯＭ１２１に記憶される連続演出出目パターン決定テーブル１４２の構成例などを示している。図１８に示す連続演出出目パターン決定テーブル１４２は、連続演出が実行される場合に使用する連続演出出目パターンを、連続演出出目パターン決定用の乱数値ＳＲ２に基づき複数パターン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。連続演出出目パターン決定テーブル１４２では、連続演出出目パターン決定用の乱数値ＳＲ２と比較される数値（決定値）が、複数の連続演出出目パターンに割り当てられている。
【０１７５】
図１９は、ＲＯＭ１２１に記憶される連続演出出目パターンテーブル１４２の構成例などを示している。図１９に示す連続演出出目パターンテーブル１４２は、連続演出出目パターンを構成する飾り図柄を表すテーブルである。連続演出出目パターンテーブル１４２では、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどの飾り図柄の組合せ態様が、複数の連続演出出目パターンに割り当てられている。具体的には、「左上図柄」、「中上図柄」、「右上図柄」、「左中図柄」、「真中図柄」、「右中図柄」、「左下図柄」、「中下図柄」、及び「右下図柄」は、「左上」、「中上」、「右上」、「左中」、「真中」、「右中」、「左下」、「中下」、及び「右下」の飾り図柄表示エリア５ＬＴ、５ＣＴ、５ＲＴ、５ＬＭ、５ＣＭ、５ＲＭ、５ＬＢ、５ＣＢ、及び５ＲＢにそれぞれ表示される図柄を表す。つまり、図１９に示された連続演出出目パターンＨＳＰ１には、「右上」、「左中」、及び「右中」の飾り図柄表示エリア５ＲＴ、５ＬＭ、及び５ＲＭの合計３つのコインを表すキャラクタ画像が割り当てられている。また、連続演出出目パターンＨＳＰ２は、「右上」、「左中」、「右中」、及び「右下」の飾り図柄表示エリア５ＲＴ、５ＬＭ、５ＲＭ、及び５ＲＢの計４つのコインの画像が割り当てられている。さらに、連続演出出目パターンＨＳＰ３には、「左上」、「右上」、「左中」、「右中」、及び「左下」の飾り図柄表示エリア５ＬＴ、５ＲＴ、５ＬＭ、５ＲＭ、及び５ＬＢの計５つのコインの画像が割り当てられている。なお、この実施の形態では、簡単のため、連続演出出目パターンＨＳＰ１～ＨＳＰ３に割り当てられているコインの画像の個数がそれぞれ異なるものとして説明したが、特定の飾り図柄表示エリアの図柄がコインの画像の図柄に変更されたか否かに応じてコイン画像の個数が特定されないように、割り当てられるコインの画像の個数が同一で、コインの画像が割り当てられた飾り図柄表示エリアの異なる連続演出出目パターンを複数種類用意した方が好ましい。
【０１７６】
図１８に示す連続演出出目パターン決定テーブル１４２の設定例では、入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果に応じて、決定される連続演出出目パターンの割合が異なるように、決定値が割り当てられている部分がある。例えば、入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果が「入賞時当り判定あり」である場合に、その他のチェック結果である場合よりも少ない決定値が、３つのコイン図柄のみで構成される連続演出出目パターン（つまり、連続演出を継続できない出目パターン）「ＨＳＰ１」に割り当てられている。その一方で、入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果が「入賞時当り判定あり」である場合に、４つのコイン図柄で構成される出目パターン「ＨＳＰ２」に割り当てられる決定値は、その他のチェック結果である場合よりも多くなっている。さらに、入賞時判定結果バッファ記憶内容チェック結果が「入賞時当り判定あり」である場合にのみ、５つのコイン図柄で構成される出目パターン「ＨＳＰ３」が割り当てられている。したがって、入賞時当り判定を示す保留記憶情報が入賞時判定結果バッファ２００に記憶されている場合には、スティックコントローラ３０を使用する操作演出において、４つのコイン図柄の出目が揃い易くなる。これにより、４つのコイン図柄で構成される出目が揃うと、そうでないときに比べて、保留されていた可変表示での表示結果が「大当り」となって大当り遊技状態となる期待感が高められる。
【０１７７】
図４に示す演出制御基板１２に搭載された表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２

０からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部１２３は、画像表示装置５の表示領域内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部１２１には、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）、ＬＣＤ駆動回路などが搭載されていればよい。なお、ＶＤＰは、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）、ＧＣＬ（Graphics Controller LSI）、あるいは、より一般的にＤＳＰ（Digital Signal Processor）と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。ＣＧＲＯＭは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

【０１７８】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンドやトリガセンサ３５Ａ、プッシュセンサ３５Ｂ、傾倒方向センサユニット３２などから伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板１２の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートからは、画像表示装置５へと伝送される映像信号や、音声制御基板１３へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板１４へと伝送される指令（電飾信号）、送風ファン３３へと伝送される駆動制御信号、振動モータ３４へと伝送される駆動制御信号などが出力される。

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機１の動作（作用）を説明する。主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばＲＡＭ１０１がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、２ミリ秒）ごとにＣＴＣから割込み要求信号がＣＰＵ１０３へ送出され、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。なお、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機１の内部状態を前回の電力供給停止時における状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行したＣＰＵ１０３は、ＣＴＣからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図２０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。

【０１８２】

図２０に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路１１０を介してゲートスイッチ２１、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップＳ１１）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機１の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップＳ１２）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機１の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップＳ１３）。

【０１８３】

情報出力処理に続いて、主基板１１の側で用いられる乱数値ＭＲ１～ＭＲ５といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップＳ１４）。この後、ＣＰＵ１０３は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ１５）。特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新し、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置７における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【０１８４】

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

【０１８５】

図２１は、特別図柄プロセス処理として、図２０に示すステップＳ１５にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップＳ１０１）。図２２及び図２３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。

【０１８６】

始動入賞判定処理を開始すると、ＣＰＵ１０３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（図２２のステップＳ２０１）。ここで、入力ポートレジスタは、例えばＩ／Ｏ１０５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２２Ａ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２２Ｂ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。

【０１８７】

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）。

【０１８８】

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）。

【０１８９】

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）。

【０１９０】

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１始動入賞口への有効な遊技球の入賞が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されていないことに対応して、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）、第２始動入賞口への有効な遊技球の入賞が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されていないことに対応して、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）。

【０１９１】

ステップＳ２１０、Ｓ２１３の処理のいずれかを実行した後、ＣＰＵ１０３は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップ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２３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２２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特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第１始動条件が成立する。また、図２２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特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第２始動条件が成立する。

【０１９２】

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、ＣＰＵ１０３は、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を示す合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、１加算する（ステップＳ２１７）。

【０１９３】

ステップＳ２１７の処理に続いて、ＣＰＵ１０３は、乱数回路１０４やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１や大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データを、抽出する（ステップＳ２１８）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして特図保留記憶部１５１Ａにおける空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップＳ２１９）。このときには、始動口バッファ値も始動口データとして、保留データに含めて特図保留記憶部１５１Ａにおける空きエントリの先頭にセットされる。

【０１９４】

ステップＳ２１９にて乱数値を記憶した後には、入賞時乱数値判定処理を実行する（ステップＳ２２０）。続いて、例えばＲＯＭ１０１における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板１２に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２２１）。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２０に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される。

【０１９５】

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Ｓ２２１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Ｓ２２２）。このとき、始動口バッファ値が「１」であれば（ステップＳ２２２；「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Ｓ２２３）、図２２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Ｓ２２２；「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Ｓ２２４）、始動入賞判定処理を終了する。

【０１９６】

この実施の形態では、第１始動口スイッチ２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂの双方が同時に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２２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２２に示すステップＳ２０９、Ｓ２１０、Ｓ２１４の処理を実行してから、図２３に示すステップＳ２１５～Ｓ２２１の処理を実行した後、ステップＳ２２２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Ｓ２２

３の処理を実行してから、図２２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２２に示すステップＳ２１２～Ｓ２１４の処理を実行してから、図２３に示すステップＳ２１５～Ｓ２２１の処理を実行した後、ステップＳ２２２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Ｓ２２４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２２Ａと第２始動口スイッチ２２Ｂ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。

【０１９７】

図２４は、図２３のステップＳ２２０にて実行される入賞時乱数値判定処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図２１のステップＳ１１０、図２６）において、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定や、大当り種別の決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口又は第２始動入賞口）にて検出されたタイミングで、ＣＰＵ１０３がステップＳ２２０の入賞時乱数値判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当り」に決定される乱数値ＭＲ１であるか否かや、スーパーリーチを伴う特定変動パターンに決定される乱数値ＭＲ３であるか否かを、予め特定する。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、特図表示結果が「大当り」となることや、スーパーリーチを伴う特定変動パターンとなることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板１２の側で演出制御用ＣＰＵ１２０などにより先読演出を実行するか否かを決定することができる。

【０１９８】

図２４に示す入賞時乱数値判定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、図２３のステップＳ２１８にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに応じた特図表示結果を特定する（ステップＳ４０１）。例えば、ステップＳ４０１の処理では、図９に示す特図表示結果決定テーブル１３０を選択して、使用テーブルにセットする。ここで、使用テーブルにセットする際には、例えばＲＡＭ１０２の所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ＲＯＭ１０１におけるテーブルデータの記憶アドレス（先頭アドレス）をセットすればよい。続いて、使用テーブルにセットした特図表示結果決定テーブル１３０を参照することにより、ステップＳ２１８にて抽出された乱数値ＭＲ１に応じて特図表示結果が「大当り」に決定されるか否かが特定される。より具体的には、乱数値ＭＲ１を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル１３０に格納された決定値とを比較して、乱数値ＭＲ１と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」であるか否かを特定する。ここでは、パチンコ遊技機１における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に応じたテーブルデータを参照して、特図表示結果が「大当り」であるか否かを特定すればよい。こうしたステップＳ４０１の処理により、図２３のステップＳ２１８にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データは、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値であるか否かが判定される。

【０１９９】

ステップＳ４０１の処理に続いて、特定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ４０２）。このとき、特定された特図表示結果が「大当り」であれば（ステップＳ４０２；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ４０３）。そして、始動口バッファ値が「１」であるときには（ステップＳ４０３；「１」）、「入賞時当り判定」を通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１０２Ｈ（図５（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４０４）、入賞時乱数値判定処理を終了する。これに対して、ステップＳ４０３にて始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ４０３；「２」）、「入賞時当り判定」を通知する第２始動口入賞

指定コマンドとなるコマンドＢ２０２Ｈ（図５（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４０５）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０２００】

ステップＳ４０２にて特図表示結果が「大当り」ではない場合には（ステップＳ４０２；Ｎｏ）、図２３のステップＳ２１８にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データが特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定する（ステップＳ４０６）。ここで、図１１（Ｂ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂや図１１（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃの設定例では、遊技状態や特図保留記憶数にかかわらず、特図変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ２－３に決定されることになる。したがって、ステップＳ４０６の処理では、例えば図２５に示すように、乱数値ＭＲ３が「２３０」～「２５１」の範囲内であれば特定パターン共通範囲の範囲内であると判定すればよい。すなわち、ＣＰＵ１０３は、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ２－３に対応した決定値の少なくとも一部に設定された同一決定値「２３０」～「２５１」のいずれかと乱数値が合致するか否かを判定することによって、スーパーリーチを伴う変動パターンに決定されるか否かを判定することができる。

【０２０１】

ステップＳ４０６にて乱数値ＭＲ３が特定パターン共通範囲内であると判定されたときには（ステップＳ４０６；Ｙｅｓ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ４０７）。そして、始動口バッファ値が「１」であるときには（ステップＳ４０７；「１」）、「特定パターン共通範囲内」を通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１０１Ｈ（図５（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４０８）、入賞時乱数値判定処理を終了する。これに対して、ステップＳ４０７にて始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ４０７；「２」）、「特定パターン共通範囲内」を通知する第２始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ２０１Ｈ（図５（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４０９）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０２０２】

ステップＳ４０６にて乱数値ＭＲ３が特定パターン共通範囲外であると判定されたときには（ステップＳ４０６；Ｎｏ）、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定する（ステップＳ４１０）。そして、始動口バッファ値が「１」であるときには（ステップＳ４１０；「１」）、「特定パターン共通範囲外」を通知する第１始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ１００Ｈ（図５（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４１１）、入賞時乱数値判定処理を終了する。これに対して、ステップＳ４１０にて始動口バッファ値が「２」であれば（ステップＳ４１０；「２」）、「特定パターン共通範囲外」を通知する第２始動口入賞指定コマンドとなるコマンドＢ２００Ｈ（図５（Ａ）及び（Ｃ）を参照）を、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行ってから（ステップＳ４１２）、入賞時乱数値判定処理を終了する。

【０２０３】

この実施の形態では、ステップＳ４０１の処理でパチンコ遊技機１における遊技状態にかかわらず、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に応じたテーブルデータを参照して、特図表示結果が「大当り」であるか否かを特定している。これに対して、パチンコ遊技機１における遊技状態の変化を予測して、その予測結果に基づき特図表示結果決定テーブル１３０において参照するテーブルデータを切り換えるようにしてもよい。一例として、可変表示結果が「大当り」となるまで確変

制御が継続して行われる場合であれば、ステップＳ４０２にて特図表示結果が「大当り」に決定されると判定したときに、図２３のステップＳ２１８にて抽出された大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データに基づき、図１０に示す大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、大当り種別が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」及び「１６Ｒ確変」のいずれに決定されるかを判定する。そして、大当り種別が「１５Ｒ非確変」ではなく「１５Ｒ確変」または「１６Ｒ確変」になると判定されたときに、遊技制御フラグ設定部１５２などに設けられた確変時判定フラグをオン状態にセットする。その一方で、大当り種別が「１５Ｒ非確変」になると判定されたときには、確変時判定フラグをクリアしてオフ状態とする。そして、ステップＳ４０１の処理では、確変時判定フラグがオンであるかオフであるかを判定する。このとき、確変時判定フラグがオンであれば、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が確変状態である場合に応じたテーブルデータを参照して、特図表示結果が「大当り」であるか否かを特定する。これに対して、確変時判定フラグがオフであるときには、特図表示結果決定テーブル１３０において遊技状態が通常状態又は時短状態である場合に応じたテーブルデータを参照すればよい。このような処理が実行されることなどにより、特図保留記憶部１５１Ａに記憶された保留データに基づく特図ゲームが開始されるときの遊技状態が確変状態である場合に対応して、通常状態や時短状態のときよりも高い割合で特図表示結果が「大当り」に決定されるテーブルデータを使用して特図表示結果を特定することができ、実際の遊技状態に適合して、より正確な特図表示結果を特定できる。

【０２０４】

図２４に示す入賞時乱数値判定処理では、ステップＳ４０２の処理やステップＳ４０６の処理にて乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ３に基づく判定を行ってから、ステップＳ４０３、Ｓ４０７、Ｓ４１０の処理により、始動口バッファ値が「１」であるか「２」であるかを判定している。これに対して、始動口バッファ値の判定を先に行ってから、乱数値ＭＲ１や乱数値ＭＲ３に基づく判定を行うようにしてもよい。

【０２０５】

図２１に示すステップＳ１０１にて始動入賞判定処理を実行した後、ＣＰＵ１０３は、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップＳ１１０～Ｓ１１７の各処理を実行する。

【０２０６】

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、特図保留記憶部１５１Ａに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、特図表示結果決定用の乱数値ＭＲ１を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄の可変表示結果を「大当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“１”に更新される。

【０２０７】

ステップＳ１１１の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“１”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、可変表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づいて、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や、特図プロセスフラグの値を“２”に更新する処理などが含まれている。

【０２０８】

ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“２”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開

始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。例えば、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理が実行されるごとに、遊技制御タイマ設定部１５３に設けられた特図変動タイマにおける格納値である特図変動タイマ値を１減算あるいは１加算して、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームであるか、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームであるかに関わりなく、共通のタイマによって経過時間の測定が行われる。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。このように、ステップＳ１１２の特別図柄変動処理は、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動や、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームでの特別図柄の変動を、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。

【０２０９】

ステップＳ１１３の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“３”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄を停止表示させるための設定を行う処理が含まれている。そして、遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた大当りフラグ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。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値を“０”に更新する。

【０２１０】

ステップＳ１１４の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“４”のときに実行される。この大当り開放前処理には、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、大入賞口を開放状態とする回数や、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」または「１５Ｒ確変」であることに対応して１５Ｒ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、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数（大入賞口開放回数最大値）を「１５」に設定する。これに対して、大当り種別が「１６Ｒ確変」であることに対応して１６Ｒ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、大入賞口開放回数最大値を「１６」に設定する。その後、特図プロセスフラグの値が“５”に更新される。

【０２１１】

ステップＳ１１５の大当り開放中処理は、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や、特図プロセスフラグの値を“６”に更新する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド８２に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などが実行されればよい。

【０２１２】

ステップＳ１１６の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“６”のときに実行される。この大当り開放後処理には、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ていない場合に特図プロセスフラグの値が“４”に更新する処理、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大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や、特図プロセスフラグの値を“７”に更新する処理などが含まれている。

【０２１３】

ステップＳ１１７の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“７”のときに実行

される。この大当り終了処理には、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９などといった演出装置により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して確変状態や時短状態に制御するための各種の設定を行う処理や、特図プロセスフラグの値を“０”に更新する処理などが含まれている。

【０２１４】

図２６は、図２１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２６に示す特別図柄通常処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、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）。例えば、ステップＳ２３１の処理では、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出し、その読出値が「０」であるか否かを判定すればよい。

【０２１５】

ステップＳ２３１にて合計保留記憶数が「０」以外であるときには（ステップＳ２３１；Ｎｏ）、特図保留記憶部１５１Ａにて保留番号「１」と対応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、大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２、変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データ、及び始動口データをそれぞれ読み出す（ステップＳ２３２）。このとき読み出された数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた変動用乱数バッファなどに格納されて、一時記憶されればよい。

【０２１６】

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減算して更新することなどにより、合計保留記憶数を１減算させるように更新するとともに、特図保留記憶部１５１Ａ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）に記憶された乱数値ＭＲ１～ＭＲ３などを示す保留データを、１エントリずつ上位にシフトする（ステップＳ２３３）。このときには、ステップＳ２３２にて読み出した保留データに含まれる始動口データに示される始動口が、第１始動入賞口であるか第２始動入賞口であるかを判定する（ステップＳ２３４）。

【０２１７】

ステップＳ２３４にて第１始動入賞口であると判定されたときには（ステップＳ２３４；「１」）、例えば第１保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第１特図保留記憶数を１減算させるように更新する（ステップＳ２３５）。このときには、変動特図指定バッファの値を「１」に更新する（ステップＳ２３６）。

【０２１８】

ステップＳ２３４にて第２始動入賞口であると判定されたときには（ステップＳ２３４；「２」）、例えば第２保留記憶数カウント値を１減算して更新することなどにより、第２特図保留記憶数を１減算させるように更新する（ステップＳ２３７）。このときには、変動特図指定バッファの値を「２」に更新する（ステップＳ２３８）。

【０２１９】

ステップＳ２３６、Ｓ２３８の処理のいずれかを実行した後には、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当り」とするか「ハズレ」とするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル１３０を選択してセットする（ステップＳ２３９）。ＣＰＵ１０３は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル１３０を参照することにより、変動用乱数バッファに格納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」又は「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当り」及び「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップＳ２４０）。このときには、ステップＳ２４０にて決定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する（ステップＳ２４１）。

【０２２０】

ステップＳ２４１にて「大当り」であると判定された場合には（ステップＳ２４１；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Ｓ２４２）。このときには、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り種別決定テーブル１３１を選択してセットする（ステップＳ２４３）。こうしてセットされた大当り種別決定テーブル１３１を参照することにより、変動用乱数バッファに格納された大当り種別決定用の乱数値ＭＲ２を示す数値データが、「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ確変」の各大当り種別に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、大当り種別を「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ確変」のいずれとするかを決定する（ステップＳ２４４）。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設定することなどにより（ステップＳ２４５）、決定された大当り種別を記憶させる。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、「１６Ｒ確変」であれば「２」とすればよい。

【０２２１】

ステップＳ２４１にて「大当り」ではないと判定された場合や（ステップＳ２４１；Ｎｏ）、ステップＳ２４５の処理を実行した後には、大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Ｓ２４６）。一例として、ステップＳ２４１にて特図表示結果が「大当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「－」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップＳ２４１にて特図表示結果が「大当り」であると判定された場合には、ステップＳ２４４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「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「５」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「１６Ｒ確変」とする決定結果に応じて、１６Ｒ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。

【０２２２】

ステップＳ２４６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Ｓ２４７）、特別図柄通常処理を終了する。ステップＳ２３１にて合計保留記憶数が「０」である場合には、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップＳ２４８）、特別図柄通常処理を終了する。このデモ表示設定では、例えば画像表示装置５において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する演出制御コマンド（客待ちデモ指定コマンド）が、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、客待ちデモ指定コマンドを送信するための設定を行ってから、デモ表示設定を終了する。

【０２２３】

図２７は、図２１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２７に示す変動パターン設定処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２６１）。そして、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２６１；Ｙｅｓ）、変動パターン種別を複数種別のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当り変動パターン種別決定テーブル１３２Ａを選択してセットする（ステップＳ２６２）。また、例えば遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当り種別が「１５Ｒ非確変」や「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ確変」のいずれであるかを特定する（ステップＳ２６３）。

【０２２４】

ステップＳ２６１にて大当りフラグがオフであるときには（ステップＳ２６１；Ｎｏ）、例えば遊技制御フラグ設定部１５２に設けられた時短フラグがオンであるか否かを判定することなどにより、時短状態や確変状態において時間短縮制御などが行われる時短中であるか否かを判定する（ステップＳ２６４）。このとき、時短中ではない場合には（ステップＳ２６４；Ｎｏ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂを選択してセットする（ステップＳ２６５）。これに対して、時短中である場合には（ステップＳ２６４；Ｙｅｓ）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃを選択してセットする（ステップＳ２６６）。

【０２２５】

ステップＳ２６３、Ｓ２６５、Ｓ２６６の処理のいずれかを実行した後には、例えば変動用乱数バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値ＭＲ３を示す数値データなどに基づき、使用テーブルにセットされた変動パターン種別決定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Ｓ２６７）。ここで、ステップＳ２６７の処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにより第１特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン種別決定用となる共通の乱数値ＭＲ３を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定することができる。

【０２２６】

図１１（Ｂ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂや図１１（Ｃ）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃでは、特図保留記憶数が所定数以上である場合に、特図保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、変動パターン種別ＣＡ１－２に対して多くの決定値が割り当てられている。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常時）１３２Ｂでは、特図保留記憶数が「３」以上である場合に、特図保留記憶数が「３」未満である場合と比較して、変動パターン種別ＣＡ１－２に対して多くの決定値が割り当てられており、また、特図保留記憶数が「６」以上である場合に、特図保留記憶数が「６」未満である場合に比較して、変動パターン種別ＣＡ１－２に対して多くの決定値が割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（時短中）１３２Ｃでは、特図保留記憶数が「１」以上である場合に、特図保留記憶数が「１」未満の「０」である場合と比較して、変動パターン種別ＣＡ１－２に対して多くの決定値が割り当てられており、また、特図保留記憶数が「２」以上である場合に、特図保留記憶数が「２」未満である場合と比較して、変動パターン種別ＣＡ１－２に対して多くの決定値が割り当てられている。変動パターン種別ＣＡ１－２には、スーパーリーチを伴う変動パターンＰＡ３－１、変動パターンＰＡ３－２、変動パターンＰＢ３－１、変動パターンＰＢ３－２と比較して特図変動時間が短い非リーチ変動パターンとしての変動パターンＰＡ１－２が含まれている。したがって、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、開始条件（第１開始条件または第２開始条件）が成立したときの特図保留記憶数が所定数以上であるときに、特図保留記憶数が所定数未満であるときと比較して、変動パターンＰＡ１－２に対応した決定値の個数が多く設定された決定値を用いて、変動パターン種別が決定される。これにより、開始条件が成立したときの特図保留記憶数に応じて平均的な特図変動時間を異ならせることができ、特に特図保留記憶数が所定数以上であるときには平均的な特図変動時間が短くなるようにして、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【０２２７】

ステップＳ２６７にて変動パターン種別を決定した後には、変動パターン決定テーブル１３３を選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとし

てセットする（ステップＳ２６８）。続いて、変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データに基づき、ステップＳ２６８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Ｓ２６９）。変動パターン決定用の乱数値ＭＲ４を示す数値データは、ステップＳ２６９の処理が実行されるときに乱数回路１０４や遊技制御カウンタ設定部１５４のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第１始動入賞口や第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出された始動入賞時に抽出されたものを、乱数値ＭＲ１～ＭＲ３とともに、特図保留記憶部１５１Ａにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【０２２８】

ステップＳ２６９の処理では、第１始動条件が成立したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにより第１特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第２始動条件が成立したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにより第２特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップＳ２６９の処理では、ステップＳ２６７における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値ＭＲ４を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【０２２９】

ステップＳ２６９にて変動パターンを決定した後には、その変動パターンの決定結果に応じた特別図柄の可変表示時間である特図変動時間を設定する（ステップＳ２７０）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲーム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Ｓ２７１）。一例として、変動特図指定バッファ値が「１」であれば、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「２」であれば、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第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。

【０２３０】

ステップＳ２７１の処理に続いて、特別図柄の変動開始時用となる各種コマンドを送信するための設定を行う（ステップＳ２７２）。例えば、変動特図指定バッファ値が「１」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第１変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレス（先頭アドレス）を示す設定データを、遊技制御バッファ設定部１５５に設けられた送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。他方、変動特図指定バッファ値が「２」である場合に、ＣＰＵ１０３は、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドを順次に送信するために、予め用意された第２変動開始用コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データを、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納する。こうしたステップＳ２７２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２０に示すステップＳ１７のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板１１から演出制御基板１２に対して遊技状態指定コマンド、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次に送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、第１変動開始コマンド又は第２変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド

、遊技状態指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順などで送信されるようにしてもよい。その後、特図プロセスフラグの値を特別図柄変動処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ２７３）、変動パターン設定処理を終了する。

【０２３１】

図２８は、図２１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２８に示す特別図柄停止処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、例えば遊技制御フラグ設定部１５２などに設けられた特図確定表示中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９１）。ここで、特図確定表示中フラグは、特図ゲームにおける可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されたことに対応して、後述するステップＳ２９５の処理によりオン状態にセットされる。

【０２３２】

ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオフであるときには（ステップＳ２９１；Ｎｏ）、確定特別図柄を導出表示するための設定を行う（ステップＳ２９２）。このときには、図柄確定指定コマンドを演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ２９３）。また、特図確定表示時間として予め定められた一定時間（例えば１秒）を設定する（ステップＳ２９４）。例えば、ステップＳ２９４の処理では、特図確定表示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。そして、特図確定表示中フラグをオン状態にセットしてから（ステップＳ２９５）、特別図柄停止処理を終了する。こうして、ステップＳ２９２の処理により確定特別図柄が導出表示された後に、ステップＳ２９４にて設定された特図確定表示時間が経過するまでは、タイマ割込みの発生に応じた特別図柄プロセス処理にて特別図柄停止処理が実行されるごとに、ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオンであると判定されることになる。

【０２３３】

ステップＳ２９１にて特図確定表示中フラグがオンであるときには（ステップＳ２９１；Ｙｅｓ）、特図確定表示時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ２９６）。例えば、ステップＳ２９６の処理では、ステップＳ２９４の処理によりタイマ初期値が設定された遊技制御プロセスタイマの格納値である遊技制御プロセスタイマ値を読み取り、そのタイマ値が「０」となったか否かに応じて、特図確定表示時間が経過したか否かを判定すればよい。なお、遊技制御プロセスタイマ値は、そのタイマ値が「０」以外の値であれば、タイマ割込みの発生に基づき遊技制御用タイマ割込み処理が実行されるごとに、１減算されるように更新すればよい。ステップＳ２９６にて特図確定表示時間が経過していなければ（ステップＳ２９６；Ｎｏ）、特別図柄停止処理を終了することで、特図確定表示時間が経過するまで待機する。

【０２３４】

ステップＳ２９６にて特図確定表示時間が経過したときには（ステップＳ２９６；Ｙｅｓ）、特図確定表示中フラグをクリアしてオフ状態とした後に（ステップＳ２９７）、大当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップＳ２９８）。このとき、大当りフラグがオンであれば（ステップＳ２９８；Ｙｅｓ）、大当り開始時演出待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（ステップＳ２９９）。また、大当り開始指定コマンドを主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定を行う（ステップＳ３００）。例えば、ステップＳ３００の処理では、大当り種別バッファ値に応じた大当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのＲＯＭ１０１における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。

【０２３５】

ステップＳ３００の処理に続いて、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップＳ３０１）。また、確変状態や時短状態を終了するための設定を行う（ステップＳ３０２）。例えば、ステップＳ３０２の処理として、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、時間短縮制御が実行される特図ゲームの残り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当り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Ｓ３０３）、特別図柄停止処理を終了する。

【０２３６】

ステップＳ２９８にて大当りフラグがオフである場合には（ステップＳ２９８；Ｎｏ）、確変状態や時短状態における時間短縮制御や高開放制御などを終了させるか否かの判定を行う（ステップＳ３０４）。例えば、ステップＳ３０４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、確変状態や時短状態における時間短縮制御や高開放制御などを終了すればよい。他方、時短終了判定値と合致しなければ、時短フラグの状態を維持して、ステップＳ３０４の処理を終了すればよい。なお、遊技状態が確変状態であるときには、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、時間短縮制御や高開放制御を継続させてもよい。あるいは、遊技状態が確変状態であるときには、ステップＳ３０４の処理により時間短縮制御を終了させることがある一方で、確変制御については、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは、さらに所定回数の特図ゲームが実行されるまで、継続させてもよい。

【０２３７】

また、ステップＳ３０４の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部１５４に設けられたランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めＲＯＭ１０１などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップＳ３０４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２６に示すステップＳ２４０にて特図表示結果を決定（事前決定）する以前に、実行されるようにしてもよい。

【０２３８】

ステップＳ３０４の処理を実行した後には、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Ｓ３０５）、特別図柄停止処理を終了する。

【０２３９】

図２９は、図２１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２９に示す大当り終了処理において、ＣＰＵ１０３は、まず、大当り終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ３２１）。一例として、図２１に示すステップＳ１１６の大当り開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“７”に更新するときに、大当り終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップＳ３２１の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を１減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（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Ｓ３２１にて大当り終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップＳ３２１；Ｎｏ）、そのまま大当り終了処理を終了する。

【０２４０】

これに対して、ステップＳ３２１にて大当り終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップＳ３２１；Ｙｅｓ）、遊技制御バッファ設定部１５５に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して（ステップＳ３２２）、大当り種別が「１５Ｒ非確変」、「１５Ｒ確変」、「１６Ｒ確変」のいずれであったかを特定する。このときには、特定された

大当り種別が「１５Ｒ非確変」である場合に対応した１５Ｒ非確変大当りであったか否かを判定する（ステップＳ３２３）。

【０２４１】

ステップＳ３２３にて１５Ｒ非確変大当りであったと判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｙｅｓ）、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（ステップＳ３２４）。例えば、ＣＰＵ１０３は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（例えば「７０」）を、時短回数カウンタに設定する。その一方で、大当り種別が「１５Ｒ確変」または「１６Ｒ確変」と判定された場合には（ステップＳ３２３；Ｎｏ）、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う（ステップＳ３２５）。例えば、ＣＰＵ１０３は、確変フラグと時短フラグをともにオン状態にセットする。また、確変状態とする場合にも、時間短縮制御が行われる特図ゲームの上限値に対応して、時短回数カウンタにカウント初期値が設定されてもよい。

【０２４２】

ステップＳ３２４、Ｓ３２５の処理のいずれかを実行した後には、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Ｓ３２６）、大当り終了処理を終了する。

【０２４３】

次に、演出制御基板１２における動作を説明する。演出制御基板１２では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用ＣＰＵ１２０が起動して、図３０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３０に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップＳ７１）、ＲＡＭ１２２のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板１２に搭載されたＣＴＣ（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

【０２４４】

その後、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Ｓ７２）。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2ｍｓ）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップＳ７２；Ｎｏ）、ステップＳ７２の処理を繰り返し実行して待機する。

【０２４５】

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

【０２４６】

ステップＳ７２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Ｓ７２；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Ｓ７３）、コ

マンド解析処理を実行する（ステップＳ７４）。ステップＳ７４にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【０２４７】

ステップＳ７４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Ｓ７５）。ステップＳ７５の演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置５の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作、遊技効果ランプ９及び装飾用ＬＥＤといった装飾発光体における点灯動作、演出用模型や送風ファン３３や振動モータ３４における駆動動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板１１から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【０２４８】

ステップＳ７５の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップＳ７６）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御カウンタ設定部１９３の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。その後、ステップＳ７２の処理に戻る。

【０２４９】

図３１及び図３２は、コマンド解析処理として、図３０のステップＳ７４にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図３１に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５０１）。例えば演出制御基板１２の側で受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、この演出制御コマンド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定できればよい。

【０２５０】

ステップＳ５０１にて第１始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されたときには（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、第１始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップＳ５０２）。例えば、ステップＳ５０２の処理において、画像表示装置５の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア５Ｈで非表示となっている表示部位のうちの１つを、第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出による第１始動条件の成立に応じて、青色表示に変化させるための表示設定などが行われればよい。

【０２５１】

ステップＳ５０１にて第１始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、第２始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５０３）。このとき、第２始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されれば（ステップＳ５０３；Ｙｅｓ）、第２始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップＳ５０４）。例えば、ステップＳ５０４の処理において、画像表示装置５の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア５Ｈで非表示となっている表示部位のうちの１つを、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球の検出による第２始動条件の成立に応じて、赤色表示に変化させるための表示設定などが行われればよい。

【０２５２】

ステップＳ５０２、Ｓ５０４の処理のいずれかを実行した後には、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よる通知内容を、入賞時判定結果バッファ２００に記憶させる（ステップＳ５０５）。例えば、ステップＳ５０５の処理では、主基板１１から伝送された第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のＥＸＴデータを、保留記憶情報として入賞時判定結果バッファ２００における空きエントリの先頭にセットすることで、保留記憶情報が記憶されるようにすればよい。このときには、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のＭＯＤＥデータなどに応じた始動口情報も、保留記憶情報に含めて入賞時判定結果バッファ２００における空きエントリ

の先頭にセットされればよい。

【０２５３】

ステップＳ５０５の処理を実行したときには、判定結果記憶番号最大値を１加算するように更新する（ステップＳ５０６）。例えば、ステップＳ５０６の処理では、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられた判定結果記憶カウンタの格納値である判定結果記憶カウント値を１加算することにより、判定結果記憶番号最大値が１加算されるようにすればよい。判定結果記憶カウンタは、入賞時判定結果バッファ２００における保留記憶情報の記憶数をカウントするためのものであり、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より通知されて入賞時判定結果バッファ２００に記憶された判定結果と対応付けられた記憶番号の最大値を、判定結果記憶カウント値により特定することができる。

【０２５４】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、判定結果記憶番号最大値が２以上であるか否かを判定する（ステップＳ５０７）。このとき、判定結果記憶番号最大値が２より小さいと判定されれば（ステップＳ５０７；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理の実行を終了する。ステップＳ５０７にて、判定結果記憶番号最大値が２以上と判定されると（ステップＳ５０７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出実行フラグがクリアされたオフ状態であるか否かを判定する（ステップＳ５０８）。このとき、連続演出実行フラグがオン状態であると判定されれば（ステップＳ５０８；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理の実行を終了する。なお、連続演出実行フラグは、連続演出の開始に対応してオン状態にセットされ、連続演出の終了に対応してオフ状態にセットされる。

【０２５５】

ステップＳ５０８にて、連続演出実行フラグがオフ状態であると判定されると（ステップＳ５０８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞時判定結果バッファ２００が記憶する通知内容をチェックする（ステップＳ５０９）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４の乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから、連続演出実行決定用の乱数値ＳＲ１を示す数値データを抽出する（ステップＳ５１０）。そして、ステップＳ５０９にてチェックされた入賞時判定結果バッファ２００の記憶内容と、ステップＳ５１０にて抽出された乱数値ＳＲ１と、ステップＳ５０６で更新された判定結果記憶番号最大値とに基づき、図１７の連続演出実行決定テーブル１４０を参照することにより、連続演出を実行するか否かを決定する（ステップＳ５１１）。

【０２５６】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ５１１で連続演出の実行有りと決定したか否かを判定する（ステップＳ５１２）。このとき、連続演出の実行なしと決定されたと判定されれば（ステップＳ５１２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理の実行を終了する。これに対して、連続演出の実行有りと決定されたと判定されれば（ステップＳ５１２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出における操作演出の残り実行回数を計数するための連続演出カウンタの値を、判定結果記憶番号最大値とし（ステップＳ５１３）、連続演出実行フラグをオン状態に設定した後に（ステップＳ５１４）、コマンド解析処理を終了する。

【０２５７】

ステップＳ５０３にて第２始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５０３；Ｎｏ）、第１変動開始コマンドまたは第２変動開始コマンドといった、変動開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５１５）。このとき、変動開始コマンドを受信したと判定されれば（ステップＳ５１５；Ｙｅｓ）、例えば演出制御フラグ設定部１９１などに設けられた変動開始コマンド受信フラグをオン状態にセットし（ステップＳ５１６）、入賞時判定結果バッファ２００の記憶内容をシフトさせる（ステップＳ５１７）。例えば、入賞時判定結果バッファ２００において、記憶番号「１」と対応付けて記憶されている保留記憶情報を消去するとともに、記憶番号「１」より下位のエントリ（例えば記憶番号「２」～「８」に対応するエントリ）に記憶された保留記

憶情報を、１エントリずつ上位にシフトする。そして、例えば判定結果記憶カウント値を１減算することなどにより、判定結果記憶番号最大値を１減算するように更新してから（ステップＳ５１８）、コマンド解析処理を終了する。

【０２５８】

ステップＳ５１５にて変動開始コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５１５；Ｎｏ）、主基板１１から中継基板１５を介して受信した他のコマンドに応じた設定を行ってから（ステップＳ５１９）、コマンド解析処理を終了する。

【０２５９】

図３３は、演出制御プロセス処理として、図３０のステップＳ７５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。この演出制御プロセス処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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Ｓ１７０～Ｓ１７６の処理のいずれかを選択して実行する。

【０２６０】

ステップＳ１７０の可変表示開始待ち処理は、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。この可変表示開始待ち処理は、主基板１１からの第１変動開始コマンドあるいは第２変動開始コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５の表示領域における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理や、演出プロセスフラグの値を“１”に更新する処理などを含んでいる。なお、可変表示開始待ち処理は、主基板１１からの変動パターン指定コマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置５の表示領域における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定したり、演出プロセスフラグの値を“１”に更新したりしてもよい。

【０２６１】

ステップＳ１７１の可変表示開始設定処理は、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。この可変表示開始設定処理は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームにおいて特別図柄の可変表示が開始されることに対応して、画像表示装置５の表示領域における飾り図柄の可変表示や、その他の各種演出動作を行うために、特別図柄の変動パターンや表示結果の種類などに応じた確定飾り図柄や各種の演出制御パターンを決定する処理や、演出プロセスフラグの値を“２”に更新する処理などを含んでいる。

【０２６２】

ステップＳ１７２の可変表示中演出処理は、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。この可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御タイマ設定部１９２に設けられた演出制御プロセスタイマにおけるタイマ値に対応して、演出制御パターンから各種の制御データを読み出し、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。こうした演出制御を行った後、例えば特図変動時演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたことに対応して、演出プロセスフラグの値が“３”に更新される。

【０２６３】

ステップＳ１７３の可変表示停止処理は、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。この可変表示停止処理は、主基板１１から伝送される図柄確定指定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（導出表示）させる処理を含んでいる。あるいは、特図変動時演出制御パターンから終了コードが読み出されたことに対応して、確定飾り図柄を完全停止表示（導出表示）させるようにしてもよい。この場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板１１からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板１２の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。また、可変表示停止処理は、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や、主基板１１から伝送された大当り開始指定コマンドを受信したか否かの判定結果などに基づいて、大当り遊技状態が開始されるか否かを判定する処理を含んでいる。そして、大当り遊技状態が開始され

る場合には、演出プロセスフラグの値が“４”に更新される一方で、可変表示結果が「ハズレ」に対応して大当り遊技状態が開始されない場合には、演出プロセスフラグがクリアされて、その値が“０”に初期化される。

【０２６４】

ステップＳ１７４の大当り表示処理は、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。この大当り表示処理は、主基板１１から伝送された大当り開始指定コマンドを受信したことに基づいて、大当り遊技状態の開始を報知する大当り報知演出（ファンファーレ演出）を実行するための処理を含んでいる。そして、大当り報知演出の実行が終了するときには、演出プロセスフラグの値が“５”に更新される。

【０２６５】

ステップＳ１７５の大当り中演出処理は、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。この大当り中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板１１から伝送される大当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値が“６”に更新される。

【０２６６】

ステップＳ１７６の大当り終了演出処理は、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。この大当り終了演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を画像表示装置５の表示領域に表示させることや、音声制御基板１３に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ８Ｌ、８Ｒから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板１４に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤを点灯／消灯／点滅させることといった、大当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグをクリアして、その値を“０”に初期化する。

【０２６７】

図３４は、図３３のステップＳ１７１にて実行される可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。図３４に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された可変表示結果通知コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、特図表示結果が「ハズレ」となるか否かを判定する（ステップＳ５３１）。このとき、特図表示結果が「ハズレ」となる旨の判定がなされれば（ステップＳ５３１；Ｙｅｓ）、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップＳ５３２）。

【０２６８】

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、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左上確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左上確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左上」の飾り図柄表示エリア５ＬＴに停止表示される左上確定飾り図柄を決定する。また、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左下確定図

柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左下確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左下」の飾り図柄表示エリア５ＬＢに停止表示される左下確定飾り図柄を決定する。このときには、左下確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、左下確定飾り図柄の図柄番号が有効ライン上に停止表示される他の図柄（具体的には、左上確定飾り図柄）の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。さらに、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される左中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の左中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「左中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭに停止表示される左中確定飾り図柄を決定する。

次に、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される右上確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右上確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「右上」の飾り図柄表示エリア５ＲＴに停止表示される右上確定飾り図柄を決定する。このときには、右上確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右上確定飾り図柄の図柄番号が有効ライン上に停止表示される他の図柄（具体的には、左上確定飾り図柄及び左下確定飾り図柄）の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。また、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される右下確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右下確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「右下」の飾り図柄表示エリア５ＲＢに停止表示される右下確定飾り図柄を決定する。このときには、右下確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右下確定飾り図柄の図柄番号が有効ライン上に停止表示される他の図柄（具体的には、左上確定飾り図柄、左下確定飾り図柄、及び右上確定飾り図柄）の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。さらに、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される右中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の右中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「右中」の飾り図柄表示エリア５ＲＭに停止表示される左中確定飾り図柄を決定する。このときには、左下確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、左下確定飾り図柄の図柄番号が有効ライン上に停止表示される他の図柄（具体的には、左中確定飾り図柄）の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。

続いて、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される中上確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中上確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中上」の飾り図柄表示エリア５ＣＴに停止表示される中上確定飾り図柄を決定する。また、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される中下確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の中下確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「中下」の飾り図柄表示エリア５ＣＢに停止表示される中下確定飾り図柄を決定する。このときには、中下確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、中下確定飾り図柄の図柄番号が有効ライン上に停止表示される他の図柄（具体的には、中上確定飾り図柄）の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。さらに、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される真中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の真中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定飾り図柄のうち画像表示装置５の表示領域における「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭに停止表示される真中確定飾り図柄を決定する。

【０２６９】

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、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等によりリーチ組合せを構成する最終停止図柄が表示される有効ライン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の有効ライン決定テーブルを参照することなどにより、８つの有効ラインから１又は複数の有効ラインを選択する。次に、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される両端確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の両端確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、選択された有効ライン上の「左」側と「右」側又は「上」側と「下」側（つまり、両端）の飾り図柄表示エリアにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。これに対して、選択された有効ライン以外の飾り図柄表示エリアに停止表示される確定飾り図柄については、ステップＳ５３３の処理と同様の処理によって決定されればよい。

【０２７０】

ステップＳ５３１にて特図表示結果が「ハズレ」ではないと判定されたときには（ステップＳ５３１；Ｎｏ）、特図表示結果が「大当り」となることに対応して、再抽選演出や確変昇格演出を実行するための設定を行う（ステップＳ５３５）。ステップＳ５３５の処理では、例えば予め用意された再抽選決定テーブルを参照することなどにより、再抽選演出を実行するか否かを決定する。再抽選決定テーブルでは、再抽選演出を実行するか否かの決定結果に対して、再抽選演出実行決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから抽出した再抽選演出実行決定用の乱数値を示す数値データに基づき、再抽選決定テーブルを参照することにより、再抽選演出を実行するか否かの決定を行う。また、例えば予め用意された確変昇格決定テーブルを参照することなどにより、確変昇格演出を実行するか否かを決定する。確変昇格決定テーブルでは、大当り遊技状態中や大当り遊技状態の終了時に実行する確変昇格演出の組合せに応じて複数用意された確変昇格演出パターンに対して、確変昇格演出決定用の乱数値と比較される数値（決定値）が割り当てられていればよい。演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから抽出した確変昇格演出決定用の乱数値を示す数値データに基づき、確変昇格決定テーブルを参照することにより、確変昇格演出を実行するか否かの決定や、実行する場合における確変昇格演出パターンの決定を行う。

【０２７１】

ステップＳ５３５の処理を実行した後には、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Ｓ５３６）。一例として、ステップＳ５３６の処理では、まず、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により大当り組合せを構成する最終停止図柄が表示される有効ライン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の有効ライン決定テーブルを参照することなどにより、８つの有効ラインから１又は複数の有効ラインを選択する。次に、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される大当り確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の大当り確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、選択された有効ライン上の３つの飾り図柄表示エリアにて揃って停止表示される図柄番号が同一の飾り図柄を決定する。これに対して、選択された有効ライン以外の飾り図柄表示エリアに停止表示される確定飾り図柄については、ステップＳ５３３の処理と同様の処理によって決定されればよい。

【０２７２】

ステップＳ５３３、Ｓ５３４、Ｓ５３６の処理のいずれかを実行した後には、可変表示中における他の演出制御を行うための設定を行う（ステップＳ５３７）。例えば、ステッ

プＳ５３７の処理では、主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに応じて、「擬似連」や「滑り」の可変表示演出が実行される場合に、これらの可変表示演出において仮停止表示される飾り図柄などを決定する。

【０２７３】

ステップＳ５３７の処理に続いて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出設定処理を実行するための連続演出設定処理を実行する（ステップＳ５３８）。次に、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（ステップＳ５３９）。このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンなどに対応して、複数用意された特図変動時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。また、例えばステップＳ５３７の処理による設定に基づいて、可変表示演出や連続演出を実行するために複数用意された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してもよい。

【０２７４】

ステップＳ５３９の処理を実行した後には、例え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Ｓ５４０）。そして、画像表示装置５における飾り図柄などの変動を開始させるための設定を行う（ステップＳ５４１）。このときには、例えばステップＳ５３９にて使用パターンとして決定された特図変動時演出制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させることなどにより、画像表示装置５の表示領域に設けられた９つの各飾り図柄表示エリア５ＬＴなど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可変表示中演出処理に対応した値である“２”に更新してから（ステップＳ５４２）、可変表示開始設定処理を終了する。

【０２７５】

図３５は、図３４のステップＳ５３８にて実行される連続演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図３５に示す連続演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出実行フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ５５１）。このとき、連続演出実行フラグがオフ状態であると判定されれば（ステップＳ５５１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出設定処理を終了する。ステップＳ５５１において、連続演出実行フラグがオン状態であると判定されると（ステップＳ５５１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出カウンタを１減算（デクリメント）する（ステップＳ５５２）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出カウンタの値が“０”であるか否かを判定する（ステップＳ５５３）。このとき、連続演出カウンタの値が“０”であると判定されると（ステップＳ５５３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出実行フラグをオフ状態にした後に（ステップＳ５５４）、連続演出設定処理を終了する。

【０２７６】

ステップＳ５５３において、連続演出カウンタの値が“０”でないと判定されると（ステップＳ５５３；Ｎｏ）、操作促進演出時に仮停止される仮停止図柄を、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭの図柄がスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを表すキャラクタ画像となるように決定するとともに、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭ以外の飾り図柄表示エリアに仮停止表示される飾り図柄を、ステップＳ５３３の処理と同様の処理によって決定する（ステップＳ５５５）。一例として、ステップＳ５５５の処理では、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の操作促進演出用の仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより飾り図柄を決定すればよい。

【０２７７】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４の乱数回路１２４や演出制御カウンタ設定部１９３のランダムカウンタなどから、連続演出実行パターン決定用の乱数値ＳＲ２を示す数値データを抽出する（ステップＳ５５６）。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３

２のステップＳ５０９にてチェックされた入賞時判定結果バッファ２００の記憶内容と、ステップＳ５５６にて抽出された乱数値ＳＲ２とに基づき、図１８の連続演出出目パターン決定テーブル１４２を参照することにより、連続演出出目パターンを決定する（ステップＳ５５７）。ステップＳ５５７の処理では、連続演出カウンタの値が“０”以外の数値である場合、連続演出出目パターンＨＳＰ２、ＨＳＰ３のいずれかが決定されるようにし、連続演出カウンタの値が“０”である場合には、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との通知内容が記憶されていなければ、連続演出出目パターンＨＳＰ１が決定されるようにし、記憶されていれば、連続演出出目パターンＨＳＰ２、ＨＳＰ３のいずれかが決定されるようにしてもよい。また、連続演出カウンタの値が“０”以外の数値である場合においも、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との通知内容が記憶されているときには、記憶されていないときよりも高い割合で、連続演出出目パターンＨＳＰ３に決定されるようにしてもよい。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出設定終了フラグをオン状態に設定した後に（ステップＳ５５８）、連続演出設定処理の実行を終了する。なお、連続演出設定終了フラグは、操作促進演出用の仮停止図柄の決定及び連続演出出目パターンの決定に対応してオン状態にセットされ、操作演出の終了に対応してオフ状態にセットされる。

【０２７８】

図３６は、図３３のステップＳ１７２にて実行される可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。図３６に示す可変表示中演出処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、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）。このとき、タイマ判定値のいずれとも合致しなければ（ステップＳ５６２；Ｎｏ）、可変表示中演出処理を終了する。

【０２７９】

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、操作検出制御データの一部又は全部）あるいは終了コードを読み出す（ステップＳ５６３）。ここで、ステップＳ５６２にて演出制御パターンで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た場合には（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制御を実行する（ステップＳ５６５）。

【０２８０】

例えば、ステップＳ５６５の処理による演出動作制御では、表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して伝送させること、音声制御データが指定する音番号データに応じた指令を音声制御基板１３に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプ制御基板１４に対して行うことのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（１つの動作のみであれば単独で）行われればよい。

【０２８１】

ステップＳ５６４にて終了コードであると判定されたときには（ステップＳ５６４；Ｙｅｓ）、演出プロセスフラグの値を可変表示停止処理に対応した値である“３”に更新してから（ステップＳ５６６）、可変表示中演出処理を終了する。

【０２８２】

図３７は、図３６のステップＳ５６５にて実行される演出動作制御処理の一例を示すフローチャートである。図３７に示す演出動作制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、連続演出実行フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ５７１）

。このとき、連続演出実行フラグがオフ状態であると判定されれば（ステップＳ５７１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。ステップＳ５７１において、連続演出実行フラグがオン状態であると判定されれば（ステップＳ５７１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出設定終了フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ５７２）。このとき、連続演出設定終了フラグがオフ状態であると判定されれば（ステップＳ５７２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。なお、図３７では図示を省略しているが、演出動作制御処理では、連続演出の実行タイミング以外でも、飾り図柄の可変表示や可変表示中演出に対応した演出動作制御、操作演出における操作結果に対応した演出動作制御が行われている。

【０２８３】

ステップＳ５７２において、連続演出設定終了フラグがオン状態であると判定されれば（ステップＳ５７２；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ５６２において演出制御プロセスタイマ値と合致したと判定されたタイマ判定値の種類に基づいて、飾り図柄の仮停止タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ５７３）。このとき、仮停止タイミングであると判定されれば（ステップＳ５７３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３５のステップＳ５５５で決定された操作促進演出時の仮停止図柄で、画像表示装置５が有する９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにおける飾り図柄の可変表示を停止させる（ステップＳ５７４）。ステップＳ５７４の処理が実行されることにより、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭには、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを表すキャラクタ画像の飾り図柄が仮停止表示される。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出中フラグをオン状態に設定する（ステップＳ５７５）。なお、操作演出中フラグは、操作演出の開始に対応してオン状態に設定され、操作演出の終了に対応してオフ状態に設定される。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出において表示されたコイン図柄の数を計数するコインカウンタの値を“０”として初期化した後に（ステップＳ５７６）、演出動作制御処理の実行を終了する。

【０２８４】

ステップＳ５７３において、飾り図柄の仮停止タイミングでないと判定されれば（ステップＳ５７３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ５７７）。このとき、操作演出中フラグがオフ状態であると判定されれば（ステップＳ５７７；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。

【０２８５】

ステップＳ５７７において、操作演出中フラグがオン状態であると判定されれば（ステップＳ５７７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ５６２において演出制御プロセスタイマ値と合致したと判定されたタイマ判定値の種類に基づいて、操作演出の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ５７８）。例えば、操作演出の終了タイミングは、操作演出の開始から所定時間経過したタイミングである。このとき、操作演出の終了タイミングでないと判定されれば（ステップＳ５７８；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３の傾倒方向センサユニット３２から伝送される操作検出信号に基づいて、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａが遊技者によって傾倒操作されたか否かを判定する（ステップＳ５７９）。このとき、傾倒操作されなかったと判定されれば（ステップＳ５７９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。

【０２８６】

ステップＳ５７９において、傾倒操作が行われたと判定されると（ステップＳ５７９；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、傾倒方向センサユニット３２から伝送される操作検出信号に基づいて操作桿３０Ａの傾倒方向を検知する（ステップＳ５８０）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３５のステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンにおいて、検知された傾倒方向の飾り図柄表示エリアの図柄がコイン図柄であるか否かや、後のステップＳ５８２で既にコイン図柄に更新されているか否かを判定する（ステップ

Ｓ５８１）。ここで、更新とは、ステップＳ５７４にて飾り図柄が仮停止表示された９つの飾り図柄表示エリア５Ｌなどのうち、傾倒方向に応じた飾り図柄表示エリアの図柄を、ステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンに従って、変更させることをいう。なお、連続演出出目パターンにおいてコイン図柄が割り当てられている飾り図柄表示エリアであっても、その方向に傾倒操作が行われなければ、ステップＳ５７４にて仮停止表示された飾り図柄がそのまま最終停止図柄として確定停止表示される。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、傾倒方向が前方向であることを検知すると、図３５のステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンにおいて、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭの上隣のエリアである「中上」の飾り図柄表示エリア５ＣＴの図柄がコイン図柄であるか否かを判定する。コイン図柄でなければ、既に更新された図柄か否かを判定しない。また例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、傾倒方向が右方向であると検知すると、図３５のステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンにおいて、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭの右隣のエリアである「右中」の飾り図柄表示エリア５ＲＭの図柄がコイン図柄であるか否かを判定する。コイン図柄であれば、既に更新された図柄か否か判定する。このとき、傾倒方向の図柄が図３５のステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンにおいてコイン図柄でない場合や、既にコイン図柄に更新されている場合（ステップＳ５８１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。

【０２８７】

ステップＳ５７９において、傾倒方向の図柄が図３５のステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンにおいてコイン図柄であり、未だ更新されていないと判定された場合（ステップＳ５８１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、傾倒方向の飾り図柄表示エリアの図柄をコイン図柄に更新する（ステップＳ５８２）。例えば、ステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンが、図１９に示す「ＨＳＰ３」である場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、傾倒方向が斜右前方向であること検知すると、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭの斜右上隣のエリアである「右上」の飾り図柄表示エリア５ＲＴの図柄を、コインの図柄に更新する。

【０２８８】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コインカウンタの値を１加算（インクリメント）する（ステップＳ５８４）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コインカウンタの値が所定値と等しいか否かを判定する（ステップＳ５８５）。この所定値は、例えば、値「４」であり、コインカウンタの数に基づいて連続演出を継続するか否かを判定するために用いられる閾値である。なお、ステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンが、図１９に示す「ＨＳＰ３」である場合には、所定値を「５」としてもよい。このとき、コインカウンタの値が所定値と等しくないと判定されれば（ステップＳ５８５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。

【０２８９】

ステップＳ５７８において、操作演出の終了タイミングであると判定されれば（ステップＳ５７８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ５８６）。コイン図柄の表示数が所定値に達しなかったので、連続演出の継続を中止すると演出制御用ＣＰＵ１２０が判定したからである。なお、所定値を「５」とした場合には、コインカウンタの値が「４」であるか否かを判定するようにし、コインカウンタの値が「４」に達しているときには、ステップＳ５８６の処理ではなく、後述するステップＳ５８７の処理に進むようにすればよい。このようにすれば、コイン図柄が４つ表示された時点で連続演出の継続を確定させつつ、コイン図柄が５つ表示されるまで操作演出を継続することができる。

【０２９０】

ステップ５８５において、コインカウンタの値が所定値と等しいと判定された後（ステップＳ５８５）、又はステップＳ５８６の処理が実行された後に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出中フラグをオフ状態に設定した後に（ステップＳ５８７）、連続演出設定終了フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ５８８）。その後、演出制御用ＣＰＵ１２

０は、演出動作制御処理を終了する。

【０２９１】

図３８は、図３３のステップＳ１７３にて実行される可変表示停止処理の一例を示すフローチャートである。図３８に示す可変表示停止処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、主基板１１から伝送される図柄確定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Ｓ５９１）。このとき、図柄確定指定コマンドの受信があったと判定されれば（ステップＳ５９１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば表示制御部１２３のＶＤＰ等に対して所定の表示制御指令を伝送させることなどにより、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄としての最終停止図柄を導出表示させる（ステップＳ５９２）。ステップＳ５９１において、図柄確定指定コマンドの受信がなかったと判定されれば（ステップＳ５９１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から伝送される大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Ｓ５９３）。このとき、大当り開始指定コマンドの受信があったと判定されれば（ステップＳ５９３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグの値を大当り表示処理に対応した値である“４”に更新してから（ステップＳ５９４）、可変表示停止処理を終了する。ステップＳ５９３において、大当り開始指定コマンドの受信がなかったと判定されれば（ステップＳ５９３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ステップＳ５９１で図柄確定指定コマンドを受信したと判定されてから、所定時間である当り開始指定コマンドの受信待ち時間を経過したか否かを判定する（ステップＳ５９５）。このとき、受信待ち時間を経過していないと判定されれば（ステップＳ５９５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示停止処理を終了する。これに対して、受信待ち時間を経過したと判定されれば（ステップＳ５９５；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出プロセスフラグをクリアすることにより、その値を“０”に初期化してから（ステップＳ５７７）、可変表示停止処理を終了する。

【０２９２】

次に、パチンコ遊技機１における動作例について説明する。パチンコ遊技機１では、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａにより検出されたときや、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂにより検出されたときに、図２３のステップＳ２１８にて抽出された乱数値ＭＲ１、ＭＲ３を示す数値データに基づき、ステップＳ２２０にて入賞時乱数値判定処理が実行される。

【０２９３】

入賞時乱数値判定処理では、ステップＳ４０１の処理により乱数値ＭＲ１に応じた特図表示結果が特定される。そして、ステップＳ４０２の処理では、特定された特図表示結果が「大当り」であるか否かを判定する。これにより、図２３のステップＳ２１８にて抽出され、ステップＳ２１９にて特図保留記憶部１５１Ａに記憶される乱数値ＭＲ１を示す数値データについて、特図表示結果が「大当り」に決定される決定用数値であるか否かが判定される。特定された特図表示結果が「大当り」ではない場合には（ステップＳ４０２；Ｎｏ）、ステップＳ４０６の処理により、乱数値ＭＲ３を示す数値データについて、スーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別ＣＡ２－３に対応した決定値「２３０」～「２５１」のいずれかと合致するか否かを判定することによって、特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かが判定される。

【０２９４】

こうした入賞時乱数値判定処理における判定結果に応じて、主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される第１始動口入賞指定コマンドや第２始動口入賞指定コマンドが決定される。例えば、第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出されて第１特図を用いた特図ゲームの始動条件（第１始動条件）が成立したときには、ステップＳ４０４、Ｓ４０８、Ｓ４１１の処理のいずれかにより、「入賞時当り判定」、「特定パターン共通範囲内」、「特定パターン共通範囲外」のいずれかを通知する第１始動口入賞指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定が行われる。また、

第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が検出されて第２特図を用いた特図ゲームの始動条件（第２始動条件）が成立したときには、ステップＳ４０５、Ｓ４０９、Ｓ４１２の処理のいずれかにより、「入賞時当り判定」、「特定パターン共通範囲内」、「特定パターン共通範囲外」のいずれかを通知する第２始動口入賞指定コマンドを、主基板１１から演出制御基板１２に対して送信するための設定が行われる。

【０２９５】

演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３１のステップＳ５０１にて第１始動口入賞指定コマンドの受信ありと判定したときや、ステップＳ５０３にて第２始動口入賞指定コマンドの受信ありと判定したときに、ステップＳ５０５の処理により第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での通知内容を入賞時判定結果バッファ２００に記憶させる。入賞時判定結果バッファ２００では、「入賞時当り判定」、「特定パターン共通範囲内」、「特定パターン共通範囲外」といった判定結果が記憶番号と対応付けて記憶される。

【０２９６】

入賞時判定結果バッファ２００が２番目以降に記憶された予告対象となる通知（つまり、ターゲット）を記憶する場合などに（図３２のステップＳ５０７；Ｙｅｓ）、ステップＳ５１０にて抽出された乱数値ＳＲ１を示す数値データなどに基づき、ステップＳ５１１の処理によって連続演出を実行するか否かが決定される。連続演出を実行すると判定されると（ステップＳ５１２；Ｙｅｓ）、ステップＳ５１４の処理により、飾り図柄の可変表示期間中に操作演出が１回ずつ、最大で、判定結果記憶番号最大値と同じ回数だけ繰り返し実行される連続演出が開始される。その後、飾り図柄の可変表示が開始される前に、図３５のステップＳ５５７の処理により、ステップＳ５５６で抽出された乱数値ＳＲ２を示す数値データなどに基づき連続演出出目パターンが決定される。飾り図柄の可変表示が開始されると、図３７のステップＳ５７４の処理によりスティックコントローラ３０を表すキャラクタ画像で構成される仮停止図柄で飾り図柄が仮停止される。その後、所定時間内に操作桿３０Ａに対する遊技者の傾倒操作が検知されると（ステップＳ５７９；Ｙｅｓ）、ステップＳ５８２の処理で、操作桿３０Ａの傾倒方向の飾り図柄表示エリアで、図３５のステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンを構成する図柄が導出表示される。導出表示された図柄の内少なくとも４つがコイン図柄である場合に（ステップＳ５８５；Ｙｅｓ）、連続演出が継続して実行され、導出表示された図柄の内多くとも３つしかコイン図柄がない場合に（ステップＳ５７８；Ｙｅｓ）、ステップＳ５８６の処理により連続演出の実行が中止される。その後、図３２のステップＳ５１３で設定された回数だけ飾り図柄の可変表示が行われた後に、予告対象（つまり、ターゲット）とされた特定表示結果が導出される。

【０２９７】

図３９は、連続演出における演出表示例などを示している。以下、先読み予告演出としての連続演出における演出表示例について説明する。この演出表示例では、まず、例えば、入賞時判定結果バッファ２００の判定結果記憶番号最大値が連続演出カウンタに設定される（図３２のステップＳ５１３）。連続演出カウンタの値によって、連続演出における操作演出の残り実行回数が判断される。次に、図３９（Ａ）に示すように飾り図柄の可変表示を行ってから、仮停止タイミングになると（図３７のステップＳ５７３；Ｙｅｓ）、ステップＳ５７４における処理により、図３９（Ｂ）に示すようなスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する指示操作（傾倒操作）を遊技者に促す演出画像が表示される。この演出画像が表示されてから所定時間経過するまでの傾倒検出期間では、ステップＳ５８０の処理により操作桿３０Ａの傾倒方向が検知され、検知結果に応じて、図３９（Ｃ）及び（Ｄ）に示すような表示枠で囲まれたブランクの仮停止図柄が、図３５のステップＳ５５７で決定された連続演出出目パターンを構成する図柄に順次更新されていく（ステップＳ５８２）。

【０２９８】

次に、図３９（Ｅ）に示すように、傾倒検出期間の終了後に訪れる操作演出終了タイミ

ングまでに、連続演出出目パターンを構成するコイン図柄の表示数が所定値まで達すると（図３７のステップＳ５８５；Ｙｅｓ）、操作演出の残り実行回数が０回でない場合には（図３５のステップＳ５５３；Ｎｏ）、図３９（Ａ）に示す演出表示から上記で説明した演出が繰り返される。これに対して、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶されている場合において、操作演出の残り実行回数が０回であるときには（ステップＳ５５３；Ｙｅｓ）、連続演出出目パターンを構成するコイン図柄の表示数が所定値まで達したか否かに関わらず、図３９（Ｆ）に示すように、飾り図柄の可変表示を行ってから予告対象とされた大当り組合せとなる最終停止図柄が導出表示される。

【０２９９】

これに対して、図３９（Ｈ）に示すように、例えば、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶されていない場合において、操作演出の残り実行回数が０回であるときには（ステップＳ５５３；Ｙｅｓ）、図３５のステップＳ５５７で連続演出出目パターンが図１９の「ＨＳＰ１」が決定され、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを右斜後方に傾倒させる操作が行われても、連続演出出目パターンにコインの図柄が割り当てられていないため、「右下」の飾り図柄表示エリア５ＲＢの図柄は、変更されない。また、「ＨＳＰ１」の連続演出出目パターンを構成する図柄には、コインの図柄が３つしか含まれないため、操作演出終了タイミングまでに、連続演出出目パターンを構成するコイン図柄の表示数が所定値まで達することがない。また、操作桿３０Ａに対する傾倒操作がない場合も同様に、コイン図柄の表示数が所定値に達することがない。これらの場合には（図３７のステップＳ５８５；Ｎｏ及びステップＳ５７８；Ｙｅｓ）、連続演出の実行が中止される（ステップＳ５８６）。このため、図３９（Ｉ）に示すように、飾り図柄の可変表示を行ってから、図３９（Ｊ）に示すようなリーチ組合せとなる最終停止図柄が導出表示される。

【０３００】

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、可変表示結果が特定表示結果などとなる可変表示が保留されていることを複数回の連続した飾り図柄の可変表示期間において１回ずつ予告する先読予告演出として連続演出が実行されるとして説明した。これに対して、可変表示結果が大当り組合せの最終停止図柄などになることを、１回の飾り図柄の可変表示期間における複数回の連続した擬似連変動期間において予告する連続演出が実行されても良い。この擬似連変動として行われる連続演出の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３１及び図３２を参照して説明したコマンド解析処理ではなく、図４０に示すようなコマンド解析処理を実行すれば良い。この図４０に示されたコマンド解析処理は、図３１及び図３２に示されたコマンド解析処理のステップＳ５０５からＳ５１４、ステップＳ５１７、及びステップＳ５１８を有しない。先読み予告が行われないためである。

【０３０１】

具体的には、図４０に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、第１始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ５０１）、このときに第１始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されれば（ステップＳ５０１；Ｙｅｓ）、第１始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行い（ステップＳ５０２）、第１始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されれば（ステップＳ５０１；Ｎｏ）、第２始動口入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５０３）。ステップＳ５０３において、第２始動口入賞指定コマンドを受信したと判定されれば（ステップＳ５０３；Ｙｅｓ）、第２始動口入賞時に対応した表示更新の設定を行う（ステップＳ５０４）。ステップＳ５０２及びＳ５０４の処理のいずれかを実行した後には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コマンド解析処理を終了する。

【０３０２】

ステップＳ５０３にて第２始動口入賞指定コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５０３；Ｎｏ）、変動開始コマンドを受信したか否かを判定し（ステップＳ５１５）、このとき変動開始コマンドを受信したと判定されれば（ステップＳ５１５

；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始コマンド受信フラグがオン状態にセットした後に（ステップＳ５１６）、コマンド解析処理を終了する。ステップＳ５１５にて変動開始コマンドを受信していないと判定されたときには（ステップＳ５１５；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、主基板１１から中継基板１５を介して受信した他のコマンドに応じた設定を行ってから（ステップＳ５１９）、コマンド解析処理を終了する。

【０３０３】

また、擬似連変動として行われる連続演出の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図４１に示すような可変表示中演出設定処理を実行し、図３７を参照して説明した連続演出設定処理を行わなければ良い。図４１は、図３４のステップＳ５３７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４１に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「滑り」の可変表示演出を実行する「滑りあり」であるか否かを判定する（ステップＳ６３１）。

【０３０４】

ステップＳ６３１にて「滑りあり」と判定されたときには（ステップＳ６３１；Ｙｅｓ）、「滑り」の可変表示演出において仮停止表示される滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定する（ステップＳ６３２）。一例として、ステップＳ６３２の処理では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出制御カウンタ設定部１９３に設けられたランダムカウンタ等により更新される滑り前仮停止図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ＲＯＭ１２１などに予め記憶された所定の滑り前仮停止図柄決定テーブルを参照することなどにより、滑り前仮停止図柄となる飾り図柄を決定すればよい。

【０３０５】

ステップＳ６３１にて「滑りあり」ではないと判定されたときや（ステップＳ６３１；Ｎｏ）、ステップＳ６３２の処理を実行した後には、例えば主基板１１から伝送された変動パターン指定コマンドにおけるＥＸＴデータを読み取って特定された変動パターンなどに応じて、「擬似連」の可変表示演出を実行する「擬似連あり」であるか否かを判定する（ステップＳ６３３）。このとき、「擬似連あり」との判定がなされれば（ステップＳ６３３；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作促進演出時に仮停止される仮停止図柄を、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭの図柄がスティックコントローラ３０を表すキャラクタ画像となるように決定するとともに、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭ以外の飾り図柄表示エリアに仮停止表示される飾り図柄を、ステップＳ５３３の処理と同様の処理によって決定する（ステップＳ６３４）。ステップＳ６３４の処理は、擬似連変動の実行回数に応じた回数だけ実行されればよい。この場合、仮停止図柄決定用の乱数値を、何回目の擬似連変動であるかに応じて、複数種類用意すればよい。そして、１回目の擬似連変動における仮停止図柄を決定する場合には、第１仮停止図柄決定用の乱数値を、２回目の擬似連変動における仮停止図柄を決定する場合には、第２仮停止図柄決定用の乱数値を、３回目の擬似連変動における仮停止図柄を決定する場合には、第３仮停止図柄決定用の乱数値を、それぞれ抽出すればよい。

【０３０６】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続出目パターン決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、抽出した乱数値などに基づき、連続演出出目パターン決定テーブル１４１を参照することにより、連続演出出目パターンを決定する（ステップＳ６３５）。ステップＳ６３５の処理は、擬似連変動の実行回数に応じた回数だけ実行されればよい。連続演出における操作演出は、最大で擬似連変動回数だけ実行されるためである。この場合、連続演出出目パターン決定用の乱数値を、何回目の擬似連変動であるかに応じて、複数種類用意すればよい。そして、１回目の擬似連変動における連続演出出目パターンを決定する場合には、第１連続演出出目パターン決定用の乱数値を、２回目の
擬似連変動における連続演出出目パターンを決定する場合には、第２連続演出出目パターン決定用の乱数値を、３回目の擬似連変動における連続演出出目パターンを決定する場合

には、第３連続演出出目パターン決定用の乱数値を、それぞれ抽出すればよい。

【０３０７】

次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連チャンス目決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、抽出した乱数値などに基づき、擬似連チャンス目決定用のテーブルを参照することにより、擬似連チャンス目を決定する（ステップＳ６３６）。ステップＳ６３６の処理は、擬似連変動の実行回数に応じた回数だけ実行されればよい。この場合、擬似連チャンス目決定用の乱数値を、何回目の擬似連変動であるかに応じて、複数種類用意すればよい。そして、１回目の擬似連変動における擬似連チャンス目を決定する場合には、第１擬似連チャンス目決定用の乱数値を、２回目の擬似連変動における擬似連チャンス目を決定する場合には、第２擬似連チャンス目決定用の乱数値を、３回目の擬似連変動における擬似連チャンス目を決定する場合には、第３擬似連チャンス目決定用の乱数値を、それぞれ抽出すればよい。なお、操作演出終了タイミングまでに、連続演出出目パターンを構成するコイン図柄の表示数が所定値まで達しなかった場合、その後、操作演出のみならず擬似連変動もを実行しないようにするときには、ステップＳ６３６の処理を実行しないようにしてもよい。

【０３０８】

その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連演出における操作演出の残り実行回数を計数するための連続演出カウンタの値を、指定された変動パターンにおける擬似連変動の回数に設定した後に（ステップＳ６３７）、連続演出フラグをオン状態にしてから（ステップＳ６３８）、連続演出設定処理の実行を終了する。

【０３０９】

ステップＳ６３３において、「擬似連なし」との判定がなされれば（ステップＳ６３３；Ｎｏ）、連続演出フラグをオフ状態にしてから（ステップＳ６３９）、連続演出設定処理の実行を終了する。

【０３１０】

さらに、擬似連変動として行われる連続演出の場合、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３７を参照して説明した演出動作制御処理ではなく、図４２及び図４３に示すような演出動作制御処理を実行すれば良い。具体的には、図４２に示す演出動作制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、まず、擬似連カウンタの値が“０”であるか否かを判定する（ステップＳ６７１）。このとき、擬似連カウンタの値が“０”であると判定されれば（ステップＳ６７１；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。ステップＳ６７１において、擬似連カウンタの値が“０”でないと判定されれば（ステップＳ６７１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出実行フラグがオン状態であるか否かを判別する（ステップＳ６７２）。このとき、連続演出実行フラグがオン状態であると判別すると（ステップＳ６７２；Ｙｅｓ）、操作演出の実行前であって、操作促進演出を実行するタイミング（以下、操作演出前タイミングという）であるか否かを判定する（ステップＳ６７３）。なお、ステップＳ６７３の処理は、連続演出が実行されている限り、擬似連変動で仮停止表示される前では、毎回操作演出前タイミングであると判定されるようになっている。このとき、操作演出前タイミングであると判定されれば（ステップＳ６７３；Ｙｅｓ）、図４１のステップＳ６３４で決定された操作促進演出時の仮停止図柄で飾り図柄の可変表示を停止させる（ステップＳ６７４）。次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出中フラグをオン状態に設定しから（ステップＳ６７５）、コインカウンタの値を“０”に初期化した後に（ステップＳ６７６）、演出動作制御処理の実行を終了する。なお、図４２、図４３では図示を省略しているが、演出動作制御処理では、連続演出の実行タイミング以外でも、飾り図柄の可変表示や可変表示中演出に対応した演出動作制御、操作演出における操作結果に対応した演出動作制御が行われている。

【０３１１】

ステップＳ６７３において、操作演出前タイミングでないと判定されれば（ステップＳ６７３；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出中フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップＳ６７７）。

【０３１２】
ステップＳ６７７において、操作演出中フラグがオン状態であると判定されれば（ステップＳ６７７；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出の終了タイミングであるか否かを判定する（図４３のステップＳ６７８）。このとき、操作演出の終了タイミングでないと判定されれば（ステップＳ６７８；Ｎｏ）、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａが遊技者によって傾倒操作されたか否かを判定する（ステップＳ６７９）。このとき、傾倒操作されなかったと判定されれば（ステップＳ６７９；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。
【０３１３】
ステップＳ６７９において、傾倒操作されたと判定されると（ステップＳ６７９；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作桿３０Ａの傾倒方向を検知し（ステップＳ６８０）、連続演出出目パターンにおいて、検知された傾倒方向の飾り図柄表示エリアの図柄がコイン図柄であるか否かや、後のステップＳ５８２で既にコイン図柄に更新されているか否かを判定し（ステップＳ６８１）、このとき、傾倒方向の図柄が連続演出出目パターンにおいてコイン図柄でない場合や、既にコイン図柄に更新されている場合（ステップＳ６８１；Ｙｅｓ）、演出動作制御処理の実行を終了する。
【０３１４】
ステップＳ６８１において、傾倒方向の図柄が連続演出出目パターンにおいてコイン図柄であり、未だ更新されていないと判定された場合（ステップＳ６８１；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、傾倒方向の飾り図柄表示エリアの図柄をコイン図柄に更新する（ステップＳ６８２）。
【０３１５】
次に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、コインカウンタの値を１インクリメントした後に（ステップＳ６８４）、コインカウンタの値が所定値と等しいか否かを判定し（ステップＳ６８５）、このときコインカウンタの値が所定値と等しくないと判定すれば（ステップＳ６８５；Ｎｏ）、演出動作制御処理の実行を終了する。
【０３１６】
ステップＳ６７８において、操作演出の終了タイミングであると判定されれば（ステップＳ６７８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連続演出実行フラグをオフ状態に設定する（ステップＳ６８６）。コイン図柄の表示数が所定値に達しなかったので、連続演出の継続を中止すると演出制御用ＣＰＵ１２０が判定したからである。ステップＳ６８５において、コインカウンタの値が所定値と等しいと判定された後（ステップＳ６８５；Ｙｅｓ）、及びステップＳ６８６を実行した後のいずれかにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出中フラグをオフ状態に設定してから（ステップＳ６８７）、演出動作制御処理を終了する。
【０３１７】
ステップＳ６７７において、操作演出中フラグがオフ状態であると判別されると（ステップＳ６７７；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄を再変動させる再変動タイミングであるか否かを判別する（ステップＳ６８８）。このときに、再変動タイミングでないと判別されると（ステップＳ６８８；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。これに対して、再変動タイミングであると判別されると（ステップＳ６８８；Ｙｅｓ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スピーカ８Ｌ及び８Ｒを制御して再変動を報知させる（ステップＳ６８９）。
【０３１８】
ステップＳ６８９が実行された後、及び後述するステップＳ６９４において、再変動タイミングであると判別された後（ステップＳ６９４；Ｙｅｓ）のいずれかにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄について再変動を開始させ（ステップＳ６９０）、擬似連カウンタの値を１デクリメントした後に（ステップＳ６９１）、演出動作制御処理の実行を終了する。
【０３１９】

ステップＳ６７２において、連続演出実行フラグがオフ状態であると判別されると（ステップＳ６７２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の変動を仮停止させる仮停止タイミングであるか否かを判別する（ステップＳ６９２）。このときに、仮停止タイミングであると判別されると（ステップＳ６９２；Ｙｅｓ）、図４１のステップＳ６３６で決定した擬似連チャンス目で飾り図柄の変動を仮停止させた後に（ステップＳ６９３）、演出動作制御処理の実行を終了する。なお、操作演出終了タイミングまでに、連続演出出目パターンを構成するコイン図柄の表示数が所定値まで達しなかったことにより、連続演出を中止した場合、ステップＳ６３６の処理では、擬似連チャンス目以外の飾り図柄を仮停止表示してもよいし、仮停止表示自体を行わないようにしてもよい。

【０３２０】

ステップＳ６９２において、仮停止タイミングでないと判別されると（ステップＳ６９２；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、再変動タイミングであるか否かを判別する（ステップＳ６９４）。このときに、再変動タイミングでないと判別されると（ステップＳ６９４；Ｎｏ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、演出動作制御処理の実行を終了する。これに対して、再変動タイミングであると判別されると（ステップＳ６９４；Ｙｅｓ）、ステップＳ６８９のような報知演出を実行せずに、飾り図柄の再変動を開始させた後に（ステップＳ６９０）、擬似連カウンタの値を”１”デクリメントしてから（ステップＳ６９１）、演出動作制御処理を終了する。上記変形例では、「擬似連あり」の場合には（ステップＳ６３３；Ｙｅｓ）、毎回連続演出を行うものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、連続演出を実行するか否かの抽選を行い、抽選の結果、連続演出を実行するとなったときに、連続演出としての操作演出を実行するようにしてもよい。その場合、抽選の結果、連続演出を実行しないとなったときにのみ、ステップＳ６９３で擬似連チャンス目となる飾り図柄を仮停止表示させるようにしてもよい。さらに、この場合、擬似連チャンス目となる飾り図柄が仮停止表示されて再変動するときには、ステップＳ６８９の処理と同様に、再変動を報知させるようにしてもよい。加えて、「擬似連なし」の場合にも（ステップＳ６３３；Ｎｏ）、操作演出を実行するようにしてもよい。

【０３２１】

次に、図３９を再度参照して、擬似連変動として行われる連続演出の演出表示例について説明する。この演出表示例では、まず、連続演出における操作演出の残り実行回数が、例えば、擬似連変動回数に決定される（図４１のステップＳ６３７）。次に、図３９（Ａ）に示すように飾り図柄の可変表示を行ってから、操作演出前タイミングになると（図４２のステップＳ６７３；Ｙｅｓ）、ステップＳ６７４における処理により、図３９（Ｂ）に示すようなスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する傾倒操作を遊技者に促す演出画像が表示される。なお、操作演出の開始を報知する演出が行われた後に、後述する図４４（Ｃ）に示すような演出画像を表示することなどにより、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する傾倒操作やトリガボタン３１Ａに対する押引操作を説明する操作説明演出、及び操作を促す操作促進演出が実行されても良い。傾倒検出期間では、図４３のステップＳ６８０の処理により操作桿３０Ａの傾倒方向が検知され、検知結果に応じて、図３９（Ｃ）及び（Ｄ）に示すような表示枠で囲まれたブランクの仮停止図柄が、図４１のステップＳ６３５で決定された連続演出出目パターンを構成する図柄に順次更新されていく（ステップＳ６８２）。

【０３２２】

次に、図３９（Ｅ）に示すように、操作演出終了タイミングまでに、連続演出出目パターンを構成するコイン図柄の表示数が所定値まで達すると（図４３のステップＳ６８５；Ｙｅｓ）、連続演出が行われていない場合の擬似連再変動の開始タイミングと同一のタイミングで、擬似連再変動が開始される（ステップＳ６９０）。擬似連変動の残り実行回数が０回でない場合には、図３９（Ａ）に示す演出表示から上記で説明した演出が繰り返される。これに対して、擬似連変動の残り実行回数が０回である場合には、図３９（Ｆ）に示すような飾り図柄の可変表示の後に（ステップＳ６９０）、大当り組合せなどの最終停止図柄が導出表示される。

【０３２３】
これに対して、図３９（Ｈ）に示すように、コイン図柄の表示数が所定値に達していない場合には（図４３のステップＳ６８５；Ｎｏ及びステップＳ６７８；Ｙｅｓ）、連続演出の実行が中止される（ステップＳ６８６）。このため、図３９（Ｉ）に示すように、飾り図柄の可変表示を行ってから（ステップＳ６９０）、図３９（Ａ）に示す演出表示などを繰り返さずに、図３９（Ｊ）に示すような疑似連チャンス目の停止表示と、飾り図柄の再変動開始とが擬似連変動の残り実行回数だけ繰り返される。なお、コイン図柄の表示数が所定値に達していない場合でも、連続演出の実行を中止せず、擬似連変動の残り実行回数が０回となるまで、図３９（Ａ）に示す演出表示から上記で説明した演出を繰り返すようにしてもよい。

【０３２４】
上記実施の形態では、操作演出において、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭに、図３９（Ｂ）に示すようなスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを表すキャラクタ画像の図柄を表示させる操作促進演出が行われるとして説明した。これに対して、図４４（Ｂ）に示すような女性のキャラクタ画像、及びキャラクタの「私に任せなさい！」というセリフを表す文字画像を画像表示装置５に表示させる演出（つまり、操作演出の開始を報知する演出）が行われても良い。このセリフを表す文字画像は、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶されているか否かや、最終停止図柄が大当り組合せであるか否かに応じて決定されるセリフの割合が異なるように、セリフ決定用の乱数値が割り当てられたセリフ決定テーブルと、セリフ決定用の乱数値とを用いて決定されても良い。この構成によれば、遊技者は、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶されている場合や、最終停止図柄が大当り組合せである場合に高い割合で表示されるセリフによって、可変表示結果が「大当り」となる期待感を高められる。

【０３２５】
また、操作演出の開始を報知する演出が行われた後に、図４４（Ｃ）に示すような演出画像を表示することなどにより、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する傾倒操作やトリガボタン３１Ａに対する押引操作を説明する操作説明演出、及び操作を促す操作促進演出が実行されても良い。

【０３２６】
また上記実施の形態では、操作演出により変更された図柄が所定の組合せ態様である場合に連続演出が継続して実行され、この所定の組合せ態様は所定数のコイン図柄の組合せをいうとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、例えば特定のハズレ組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された場合に連続演出を継続して実行するようにしてもよい。これにより、遊技者は、特定のハズレ組合せとある確定飾り図柄が導出表示されることにより、連続演出が継続して実行されることを認識できる。なお、この特定のハズレ組合せとなる確定飾り図柄は、例えば確定図柄決定用の乱数値に基づき、所定の連続演出時ハズレ確定図柄決定テーブルを参照することにより、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶されているか否かに応じて異なる割合で決定されるようにすればよい。また、上記変形例において、所定の組合せ態様は、例えば、図４４（Ｈ）に示すような有効ライン上で横方向に並んだ擬似連チャンス目（つまり、複数種類のハズレ組合せ）であってもよい。これにより、遊技者は、擬似連チャンス目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る。なお、この擬似連チャンス目は、例えば、図４１の連続演出設定処理において、最終停止図柄が大当り組合せであるか否かに応じて決定される擬似連チャンス目の割合が異なるように、擬似連チャンス目決定用の乱数値が割り当てられた擬似連チャンス目決定テーブルと、擬似連チャンス目決定用の乱数値とを用いて決定されればよい。

【０３２７】
さらに、上記実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作演出において操作桿３０Ａに対する傾倒操作を検知すると、検知した傾倒操作の方向に基づいて図柄の表示を変

更させるとして説明した。しかし、これに限定される訳ではなく、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作桿３０Ａに対する傾倒操作の方向だけでなく、トリガボタン３１Ａに対する押引操作をも検知し、検知された押引操作に基づいて遊技者に指示された図柄を変更させても良い。

【０３２８】

一例として、演出制御用ＣＰＵ１２０が、図４４（Ｄ）に示すような仮停止図柄の数字を狙う照準（スコープ）の演出画像を表示位置の変更が可能となるように画像表示装置５の表示領域に表示させると、スティックコントローラ３０に対する各種操作を有効に検出するコントローラ有効検出期間が開始する。その後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａに対する傾倒操作を検知し、検知した操作に応じて照準の表示位置を変更可能に切換表示させる。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、傾倒方向センサユニット３２において、垂直センサ対により操作桿３０Ａが遊技者からみて奥側へと傾倒されたことを検出したときには、画像表示装置５の表示領域において照準の表示位置を上方向へと移動させる一方、手前側へと傾動されたことを検出したときには、照準の表示位置を下方向へと移動させる。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、傾倒方向センサユニット３２において、平行センサ対により操作桿３０Ａが遊技者からみて左側へと傾倒されたことを検出したときには、遊技者から見て照準の表示位置を左方向へ移動させる一方、右側へと傾動されたことを検出したときには、照準の表示位置を右方向へと移動させる。垂直センサ対と平行センサ対の双方により操作桿３０Ａの傾倒操作が検出されたときには、各センサ対での検出結果を組み合わせた方向（例えば左上方向など）へと照準が移動するように、演出画像が切換表示される。

【０３２９】

そして、例えば図４４（Ｅ）に示すように、照準を表す演出画像の表示位置が数字を表す演出画像の表示位置と合致したときには、照準を表す演出画像の表示態様が、数字を捕捉したことに対応した特定の表示態様（例えば照準の表示色を赤色として輝度を高めたような表示態様）に変更されても良い。このとき、トリガボタン３１Ａに対する１回の押引操作がなされたことに対応して、例えば、補足された数字に向けて砲弾を１回発射する演出画像が表示される。

【０３３０】

ここで、操作説明演出において、図４４（Ｃ）に示すように、操作桿３０Ａに対する傾倒操作によって、画像表示装置５に定められた８本の有効ラインの内、横方向に並んだ有効ラインの１つに表示された３つの図柄に対して数字が大きい順に照準を重ねた後に、トリガボタン３１Ａに対する押引操作によって、照準が重ねられた数字に砲弾を撃ち込むように促すメッセージが表示された。このため、図４４（Ｅ）に示す最も大きい数字である有効ライン上の左側の図柄が被弾すると、被弾した図柄は予め決定された擬似連チャンス目を構成する左側の図柄に変更されるが、変更前後の数字がたまたま一致しているため数字は変化しない。

【０３３１】

続いて、操作桿３０Ａに対する傾倒操作によって、図４４（Ｆ）に示すように、変更されていない図柄の内で最も大きい数字である真ん中の図柄に照準が重ねられた後にトリガボタン３１Ａに対する押引操作によって発射された砲弾が真ん中の図柄に当ると、予め決定された擬似連チャンス目を構成する真ん中の図柄に変更される。

【０３３２】

同様に続いて、図４４（Ｇ）に示すように、変更されずに残った右側の図柄に砲弾が当ると、予め決定された擬似連チャンス目を構成する右側の図柄に変更されるため、有効ライン上の飾り図柄が擬似連チャンス目に変更され、連続演出の継続条件が満足される。操作がなされたときに表示される飾り図柄は、予め可変表示中演出設定処理で決定しておき、連続演出を実行する場合としない場合とで操作がなされたときに表示される仮停止図柄を異なるものに決定すればよい。具体的に、図４１のステップＳ６３６の処理では、ステップＳ６３４で決定された仮停止図柄の図柄番号に対応して、擬似連チャンス目を決定す

るようにすればよい。図４４に示す例では、ステップＳ６３４で決定された「左中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭに仮停止表示される飾り図柄の図柄番号「５」に対応して、「左中」の飾り図柄表示エリア５ＬＭに仮停止表示される飾り図柄の図柄番号「５」で、「真中」及び「右中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭ及び５ＲＭに仮停止表示される飾り図柄の図柄番号「４」となる擬似連チャンス目が決定されればよい。

【０３３３】

上記実施の形態では、第１始動入賞口と第２始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかに関わらず、各遊技球の入賞順に従って、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームとが実行されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行するようにしてもよい。

【０３３４】

上記実施の形態では、先読み予告演出として連続演出が実行され、上記変形例では、「擬似連」の可変表示演出として連続演出が実行されるものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、連続演出は、先読み予告演出及び「擬似連」の可変表示演出の双方で実行されてもよい。

【０３３５】

上記実施の形態では、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭにスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを表すキャラクタ画像の飾り図柄が仮停止表示されるものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、「真中」の飾り図柄表示エリア５ＣＭには、スティックコントローラ３０の操作桿３０Ａを表すキャラクタ画像の飾り図柄以外の飾り図柄（例えば数字図柄）が仮停止表示されてもよい。

【０３３６】

上記実施の形態では、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶され、操作演出の残り実行回数が０回である場合、飾り図柄の可変表示において操作演出が実行されることなく、大当り組合せとなる最終停止図柄が導出表示されるものとして説明した。また、上記変形例では、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」であり、操作演出の残り実行回数が０回である場合、飾り図柄の可変表示において操作演出が実行されることなく、大当り組合せとなる最終停止図柄が導出表示されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶され、操作演出の残り実行回数が０回となった場合や、飾り図柄の可変表示結果が「大当り」であり、操作演出の残り実行回数が０回である場合であっても、操作演出を実行するようにしてもよい。このような操作演出においては、遊技者によるスティックコントローラ３０の操作桿３０Ａの傾倒操作に応じて、有効ライン上の飾り図柄が、大当り組合せを構成する飾り図柄に変更されるようにすればよい。

【０３３７】

上記実施の形態では、入賞時判定結果バッファ２００の記憶内容と、抽出した乱数値ＳＲ２とに基づき、連続演出出目パターン決定テーブル１４２を参照することにより、連続演出出目パターンが決定され、上記変形例では、抽出した連続出目パターン決定用の乱数値などに基づき、連続演出出目パターン決定テーブル１４１を参照することにより、連続演出出目パターンが決定される。そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定された連続演出出目パターンに従って、傾倒方向の飾り図柄表示エリアの図柄がコイン図柄に変更されるものとして説明した。しかしながら、この発明はこれに限定されるものではなく、操作桿３０Ａの傾倒操作がなされる毎に、傾倒方向の飾り図柄表示エリアの図柄をコイン図柄に変更するか否かの抽選を行うようにしてもよい。また、この場合、既に傾倒操作がなされた傾倒方向であっても、傾倒操作がなされる毎に、コイン図柄に変更するか否かの抽選を行うようにしてもよい。なお、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶されておらず、操作演出の残り実行回数が０回であるときなど、連続演

出を継続しないときには、４個以上の飾り図柄表示エリアでコイン図柄に変更されないように禁則をかけるようにすればよい。さらに、この場合、コイン図柄への変更が３回行われるまでの抽選では、入賞時判定結果バッファ２００に「入賞時当り判定」との判定結果が記憶されているか否か（上記変形例では飾り図柄の可変表示結果が「大当り」となるか否か）や、連続演出を継続するか否かに応じて、コイン図柄に変更される割合を異ならせてもよい。

【０３３８】

上記実施の形態では、コインの図柄が、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて可変表示される飾り図柄に含まれないものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、コインの図柄は、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにて可変表示される飾り図柄に含まれてもよい。この場合、連続演出として、操作演出の実行を含むものと、操作演出の実行を含まないものと、のいずれを実行するかを決定するようにし、操作演出の実行を含まない連続演出が決定されたときには、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどのうち、４つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにコイン図柄が導出表示されるように最終停止図柄を決定すればよい。また、上記変形例では、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどのうち、４つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどにコイン図柄が仮停止表示されるように仮停止図柄を決定すればよい。また、操作演出の実行を含む連続演出においても、ステップＳ５７４やＳ６７４の処理でコイン図柄が仮停止表示されるようにしてもよい。さらに、操作演出の実行を含む連続演出が決定された場合でも、９つの飾り図柄表示エリア５ＬＴなどのうち、例えば１つの飾り図柄表示エリアにコイン図柄を停止表示させ、操作演出における遊技者の傾倒操作によって残りの３つのコイン図柄を表示させるようにしてもよい。

【０３３９】

上記実施の形態では、操作手段としてスティックコントローラ３０が用いられるものとして説明したが、この発明はこれに限定されるものではなく、操作手段は、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタンであってもよいし、押下操作及び回動操作が可能なジョグダイアルであってもよい。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

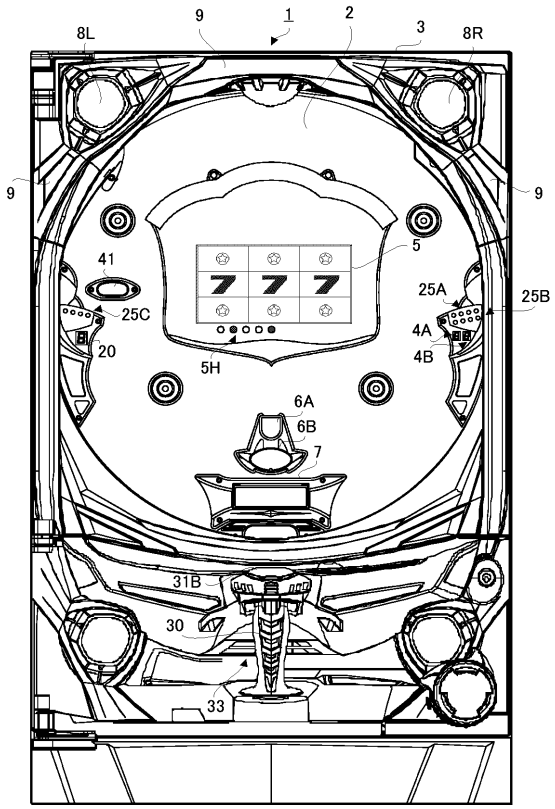
【０３４２】

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

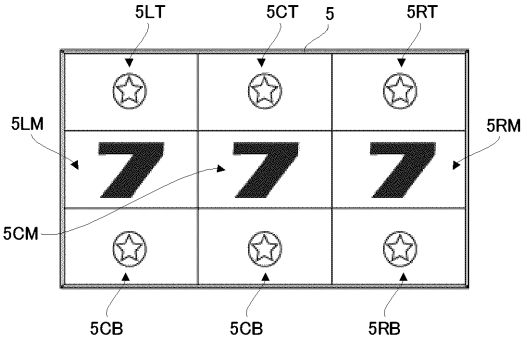
【符号の説明】

【０３４３】
１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ　…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ　…　普通入賞球装置
６Ｂ　…　普通可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ　…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ　…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ
３０　…　スティックコントローラ
３０Ａ　…　操作桿
３１Ａ　…　トリガボタン
３２　…　傾倒方向センサユニット
３３　…　送風ファン
３４　…　振動モータ
３５Ａ　…　トリガセンサ
３５Ｂ　…　プッシュセンサ
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部

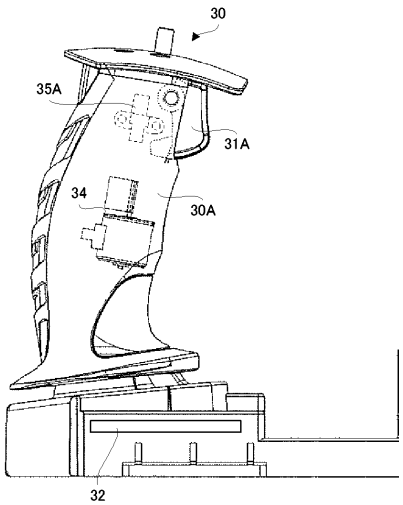
【図１】
【図1】



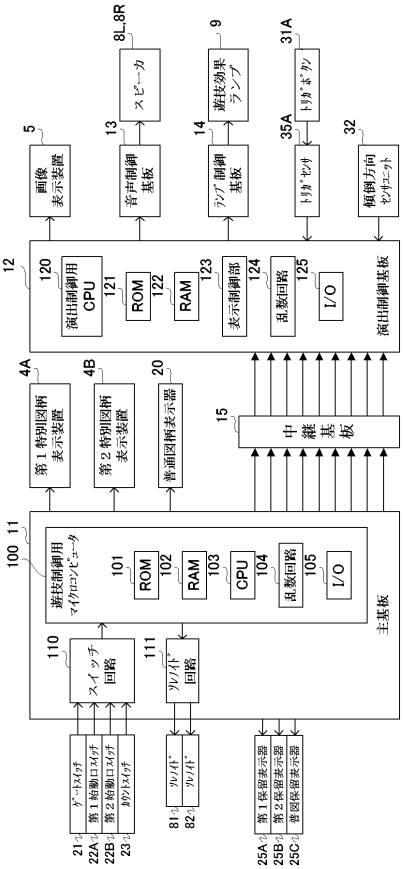
【図２】
【図2】



【図３】
【図3】



【図４】
【図4】



【図５】

【図5】

(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	表示結果指定	可変表示結果を指定
8F	00	図柄確定指定	飾り図柄の変動停止を指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当り開始指定	大当り開始を指定
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	大当り終了指定	大当り終了を指定
B1	XX	第1始動口入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	XX	第2始動口入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
	01	第2可変表示結果通知	15R非確変大当り
	02	第3可変表示結果通知	15R確変大当り
	03	第4可変表示結果通知	16R確変大当り

(C)

MODE	EXT	通知内容
B1/B2	00	特定パターン共通範囲外
	01	特定パターン共通範囲内
	02	入賞時当り判定

【図６】

【図6】

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

【図７】

【図7】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-2	3000	短縮あり→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-3	16000	滑り→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA1-4	24000	擬似連変動(1回)→非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-1	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA2-2	30000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-1	35000	擬似連変動(1回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PB2-2	50000	擬似連変動(2回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
PA3-1	65000	擬似連変動(3回)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(ﾊｽﾞﾚ)
PA3-2	75000	擬似連変動(3回)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(ﾊｽﾞﾚ)
PB3-1	43000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(ﾊｽﾞﾚ)
PB3-2	53000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(ﾊｽﾞﾚ)
PA4-1	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PA4-2	20000	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PB4-1	50000	擬似連変動(1回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PB4-2	65000	擬似連変動(2回)→ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)
PA5-1	65000	擬似連変動(3回)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(大当り)
PA5-2	75000	擬似連変動(3回)→ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(大当り)
PB5-1	43000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁα(大当り)
PB5-2	53000	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁβ(大当り)

【図８】

【図8】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	短縮なし
CA1-2	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	短縮あり
CA1-3	非ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	滑り、擬似連
CA2-1	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)擬似連なし
CA2-2	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)擬似連あり
CA2-3	ﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ(ﾊｽﾞﾚ)
CA3-1	非確変／確変(大当り)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)擬似連なし
CA3-2	非確変／確変(大当り)	ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ(大当り)擬似連あり
CA3-3	非確変／確変(大当り)	ｽｰﾊﾟｰﾘｰﾁ(大当り)

【図９】

【図9】

特図表示結果決定テーブル　130

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

【図１０】

【図10】

大当り種別決定テーブル　131

決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別ﾊﾞｯﾌｧ設定値
1～40	15R非確変	0
41～100	15R確変	1

【図１１】

【図11】

(A)

大当り変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ　132A

大当り種別	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
15R非確変	1～29	CA3-1
	30～59	CA3-2
	60～251	CA3-3
15R確変	1～19	CA3-1
	20～45	CA3-2
	46～251	CA3-3

(B)

ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ(通常時)　132B

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0～2	1～79	CA1-1
	80～99	CA1-3
	100～169	CA2-1
	170～219	CA2-2
	220～251	CA2-3
3～5	1～59	CA1-1
	60～104	CA1-2
	105～119	CA1-3
	120～159	CA2-1
	160～224	CA2-2
	225～251	CA2-3
6～8	1～129	CA1-2
	130～139	CA1-3
	140～149	CA2-1
	150～229	CA2-2
	230～251	CA2-3

(C)

ﾊｽﾞﾚ変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別決定ﾃｰﾌﾞﾙ(時短中)　132C

特図保留記憶数	決定値(MR3)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別
0	1～159	CA1-1
	160～179	CA1-3
	180～204	CA2-1
	205～224	CA2-2
	225～251	CA2-3
1	1～69	CA1-1
	70～169	CA1-2
	170～189	CA1-3
	190～199	CA2-1
	200～229	CA2-2
	230～251	CA2-3
2～8	1～179	CA1-2
	180～199	CA1-3
	200～204	CA2-1
	205～229	CA2-2
	230～251	CA2-3

【図１２】

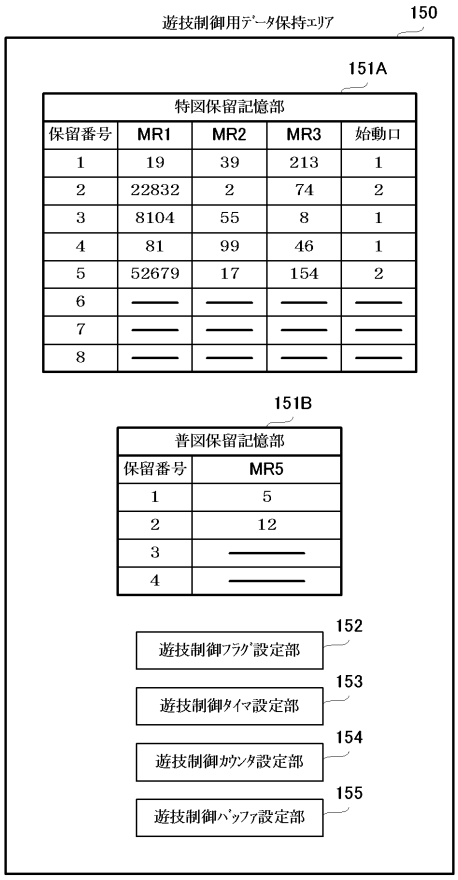
【図12】

変動ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　133

変動ﾊﾟﾀｰﾝ種別	決定値(MR4)	変動ﾊﾟﾀｰﾝ
CA1-1	1～997	PA1-1
CA1-2	1～997	PA1-2
CA1-3	1～500	PA1-3
	501～997	PA1-4
CA2-1	1～560	PA2-1
	561～997	PA2-2
CA2-2	1～897	PB2-1
	898～997	PB2-2
CA2-3	1～60	PA3-1
	61～100	PA3-2
	101～720	PB3-1
	721～997	PB3-2
CA3-1	1～560	PA4-1
	561～997	PA4-2
CA3-2	1～100	PB4-1
	101～997	PB4-2
CA3-3	1～300	PA5-1
	301～930	PA5-2
	931～950	PB5-1
	951～997	PB5-2

【図１３】

【図13】



【図１４】

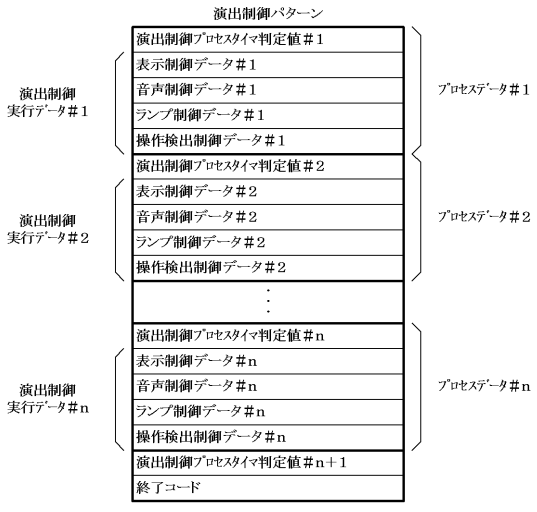
【図14】

乱数値	範囲	用途
SR1	1～400	連続演出実行決定用
SR2	1～300	連続演出出目ﾊﾟﾀｰﾝ決定用

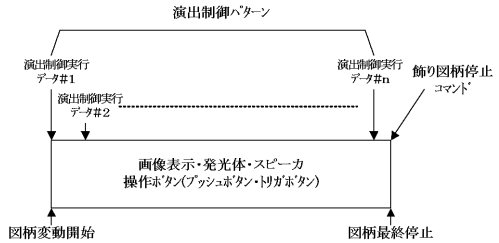
【図１５】

【図15】

(A)



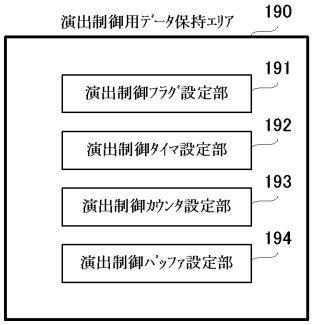
(B)



【図１６】

【図16】

(A)



(B)

入賞時判定結果ﾊﾞｯﾌｧ　200

記憶番号	判定結果	始動口
1	特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲外	1
2	特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲外	2
3	入賞時当り判定	1
4	特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲外	1
5	特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲内	2
6	――	――
7	――	――
8	――	――

【図１７】

【図17】

連続演出実行決定ﾃｰﾌﾞﾙ　140

判定結果記憶番号最大値	入賞時判定結果ﾊﾞｯﾌｧ記憶内容ﾁｪｯｸ結果	連続演出有無(SR1) 連続演出なし	連続演出あり
4以上	入賞時当り判定あり	1～20	21～400
	特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲内	1～50	51～400
	特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲外	1～300	301～400
1～3	入賞時当り判定あり	1～50	51～400
	特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲内	1～100	101～400
	特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲外	1～350	351～400

【図１８】

【図18】

連続演出出目ﾊﾟﾀｰﾝ決定ﾃｰﾌﾞﾙ　141

入賞時判定結果ﾊﾞｯﾌｧ記憶内容ﾁｪｯｸ結果	決定値(SR2)	連続演出出目ﾊﾟﾀｰﾝ
入賞時当り判定あり	1～50	HSP1
	51～270	HSP2
	271～300	HSP3
特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲内	1～100	HSP1
	101～300	HSP2
特定ﾊﾟﾀｰﾝ共通範囲外	1～200	HSP1
	201～300	HSP2

【図１９】

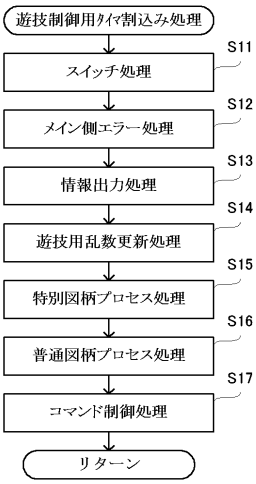
【図19】

連続演出出目ﾊﾟﾀｰﾝﾃｰﾌﾞﾙ　142

連続演出出目ﾊﾟﾀｰﾝ	左上図柄	中上図柄	右上図柄	左中図柄	真中図柄	右中図柄	左下図柄	中下図柄	右下図柄	ｺｲﾝ数
HSP1			ｺｲﾝ	ｺｲﾝ		ｺｲﾝ				3
HSP2			ｺｲﾝ	ｺｲﾝ		ｺｲﾝ			ｺｲﾝ	4
HSP3	ｺｲﾝ		ｺｲﾝ	ｺｲﾝ		ｺｲﾝ	ｺｲﾝ			5

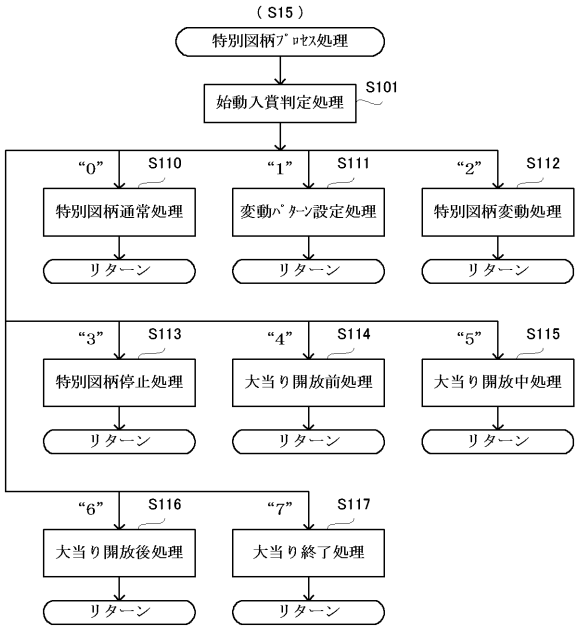
【図２０】

【図20】

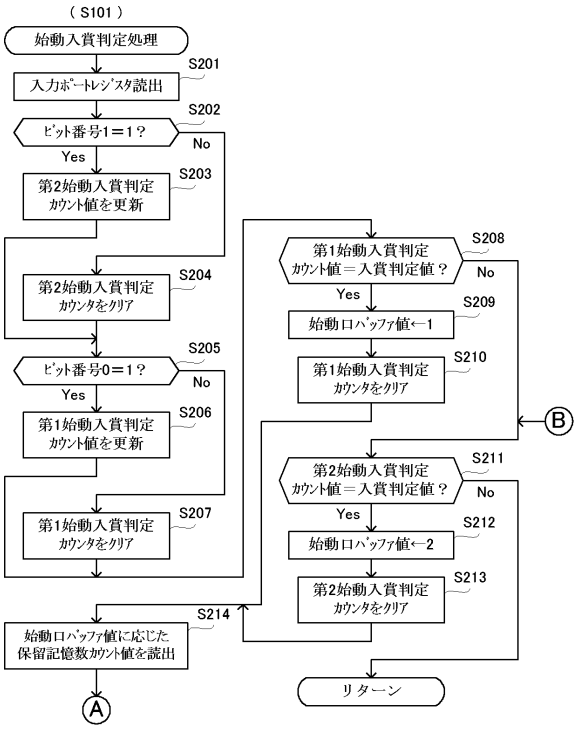


【図２１】

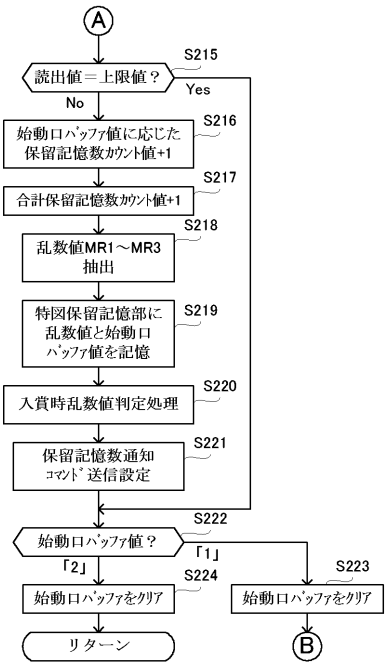
【図21】



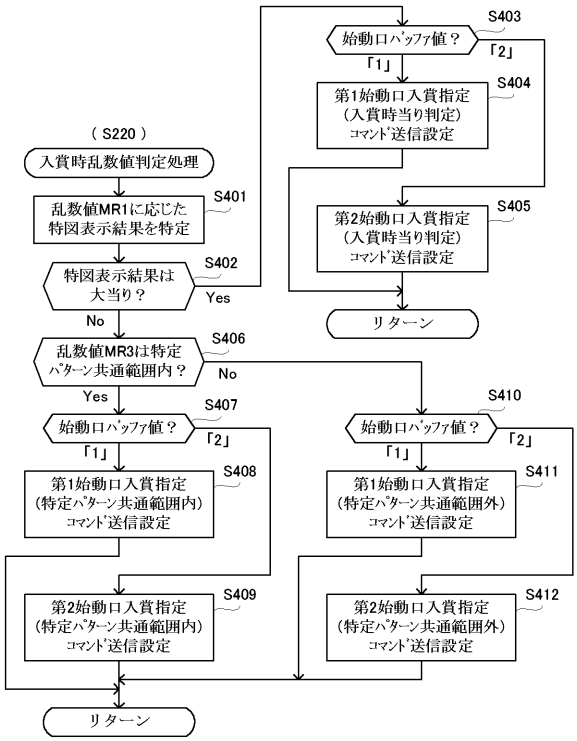
【図２２】
【図22】



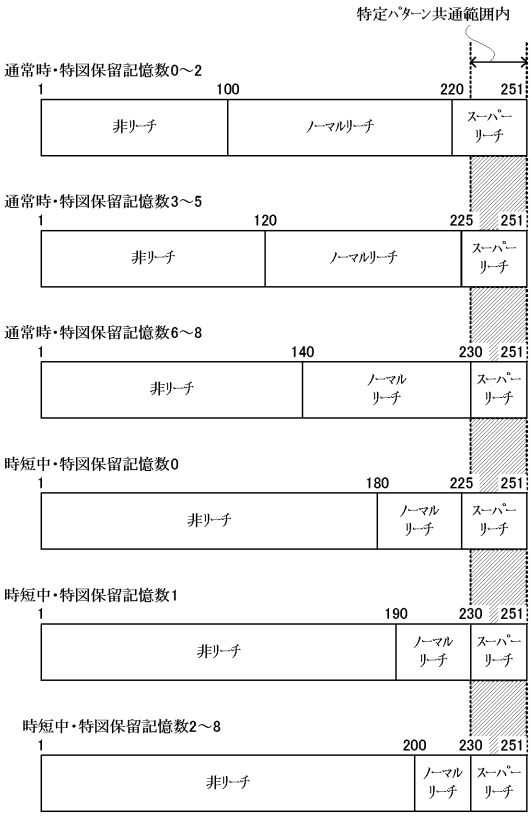
【図２３】
【図23】



【図２４】
【図24】

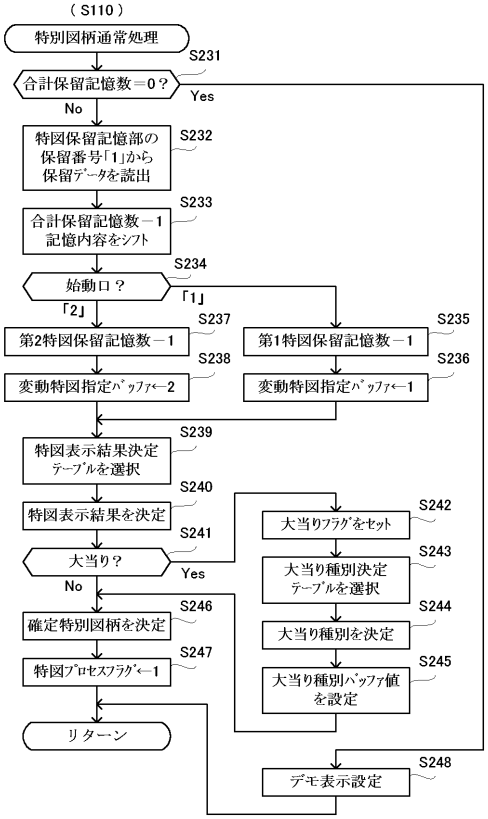


【図２５】
【図25】



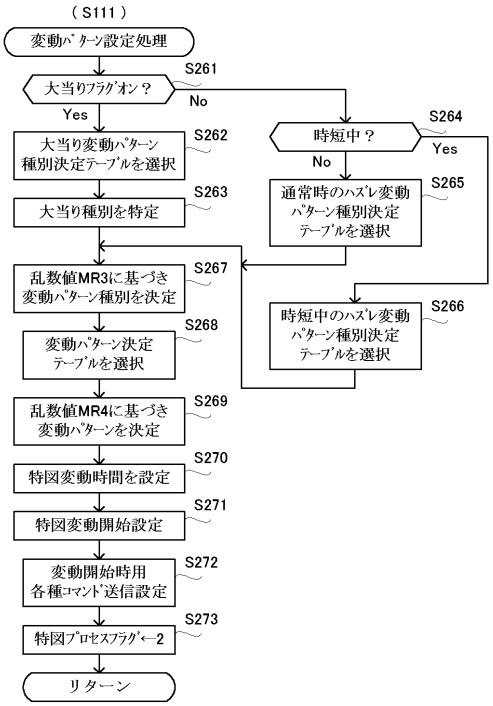
【図２６】

【図26】



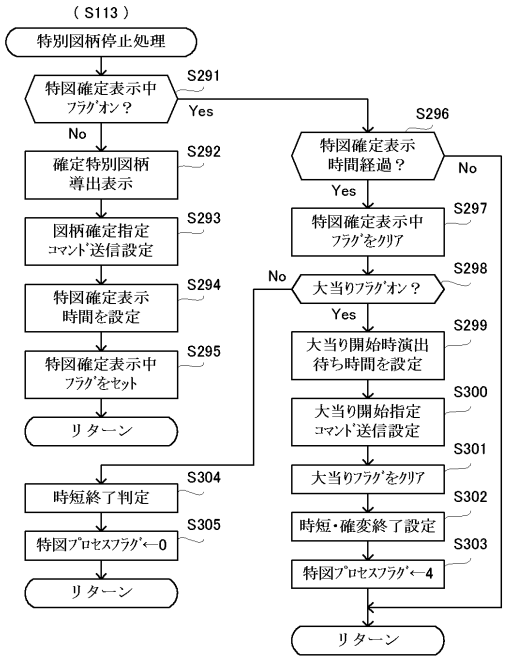
【図２７】

【図27】



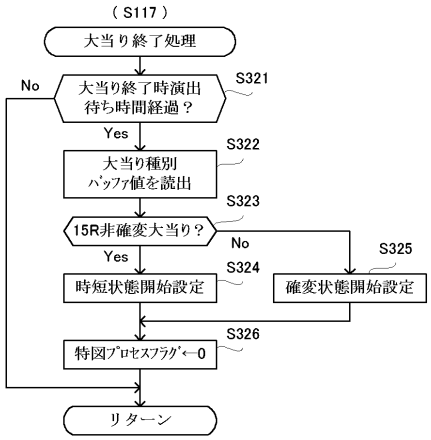
【図２８】

【図28】

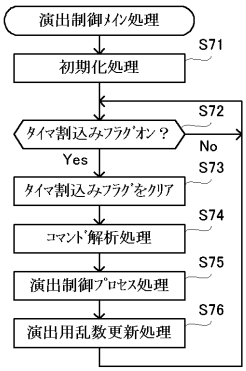


【図２９】

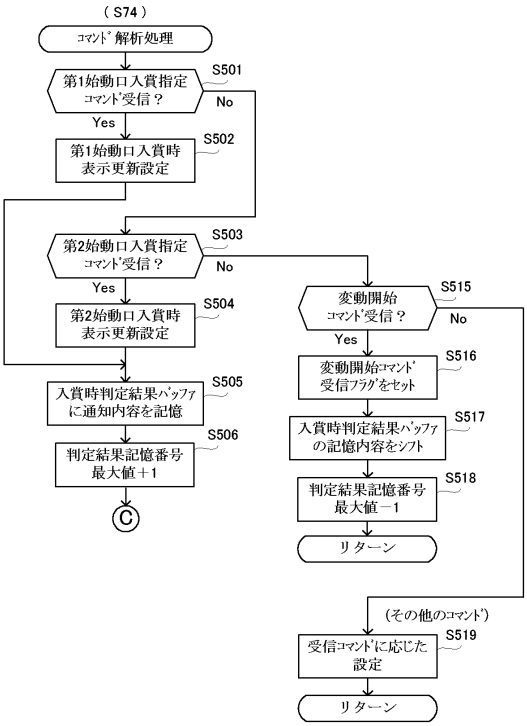
【図29】



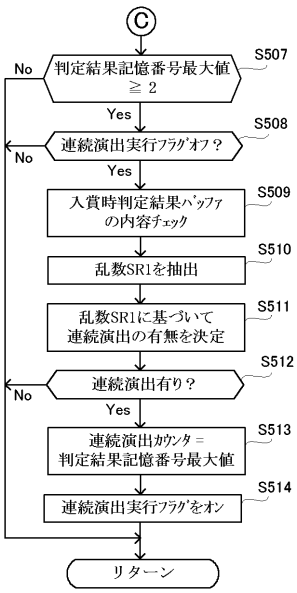
【図３０】
【図30】



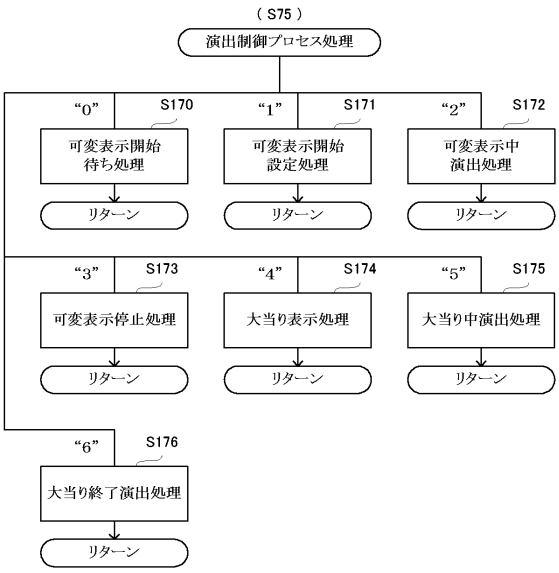
【図３１】
【図31】



【図３２】
【図32】

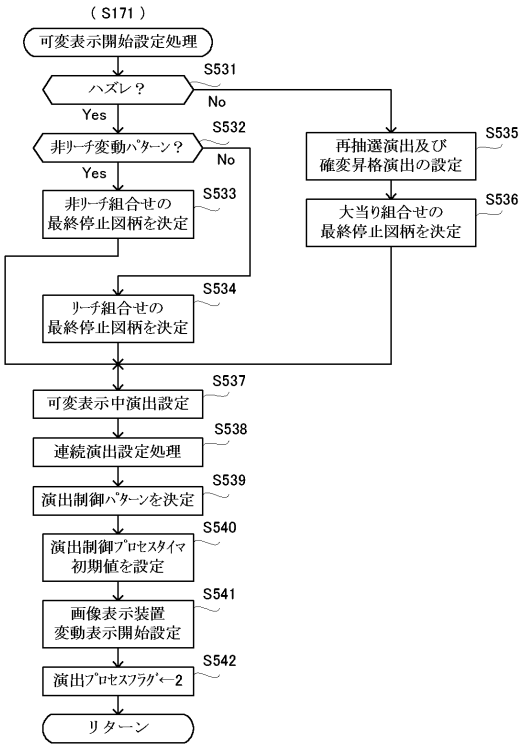


【図３３】
【図33】



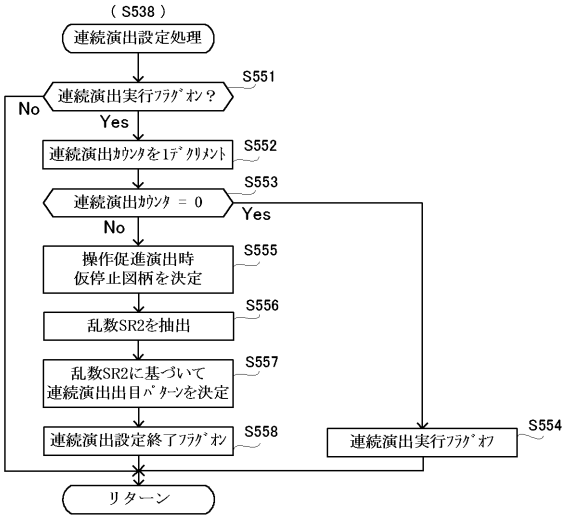
【図３４】

【図34】



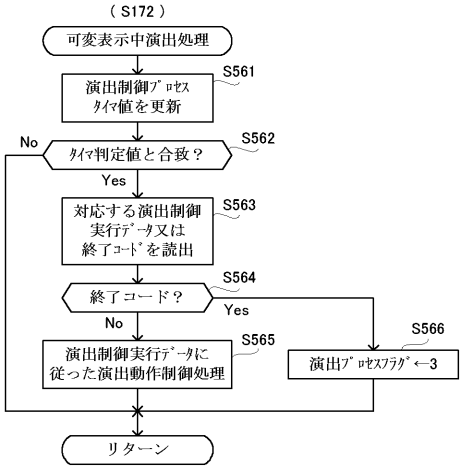
【図３５】

【図35】



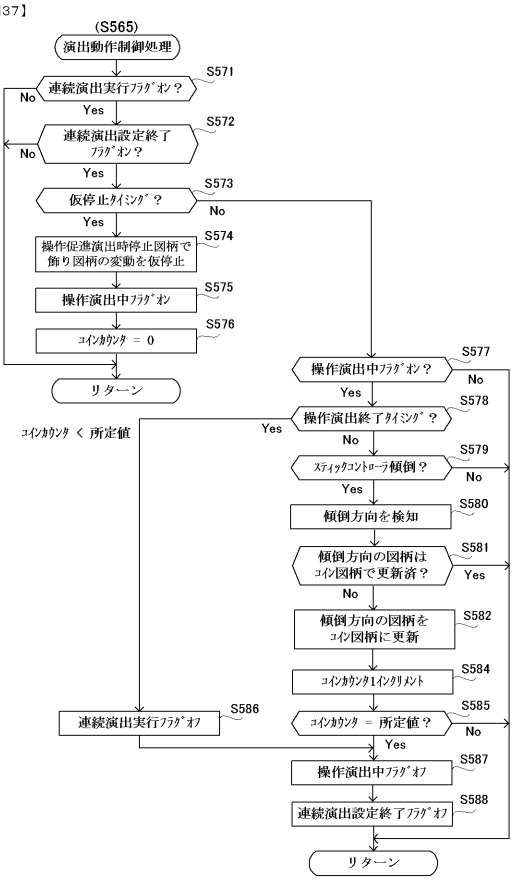
【図３６】

【図36】



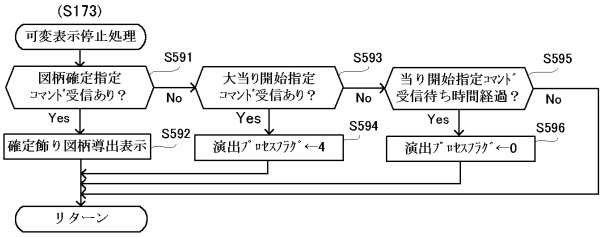
【図３７】

【図37】



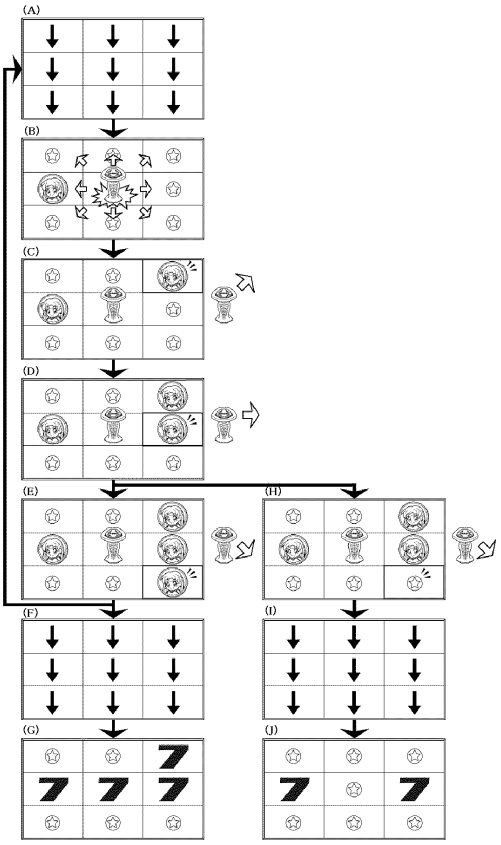
【図３８】

【図38】



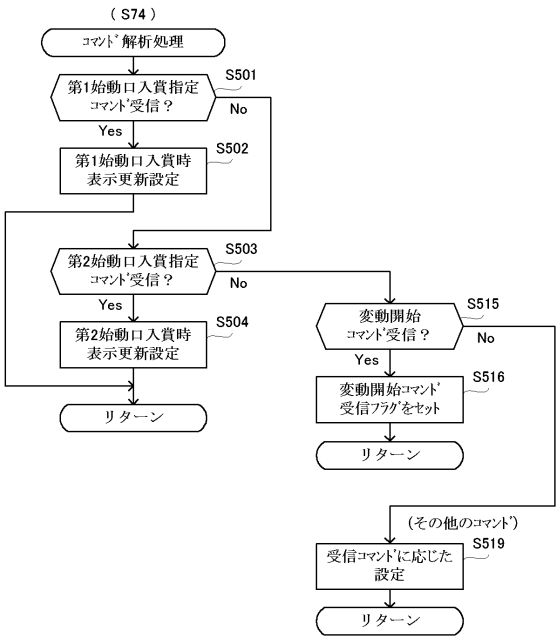
【図３９】

【図39】



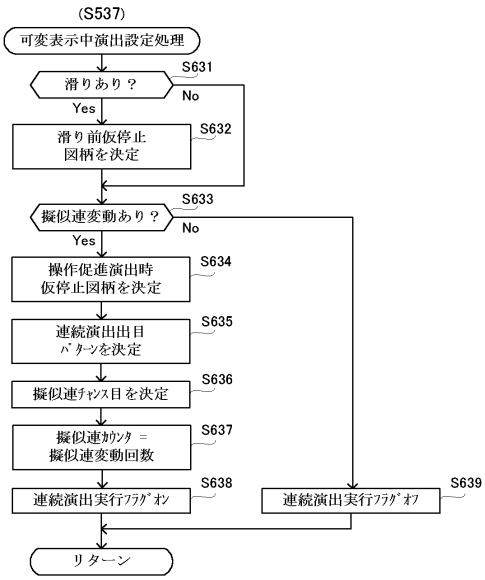
【図４０】

【図40】



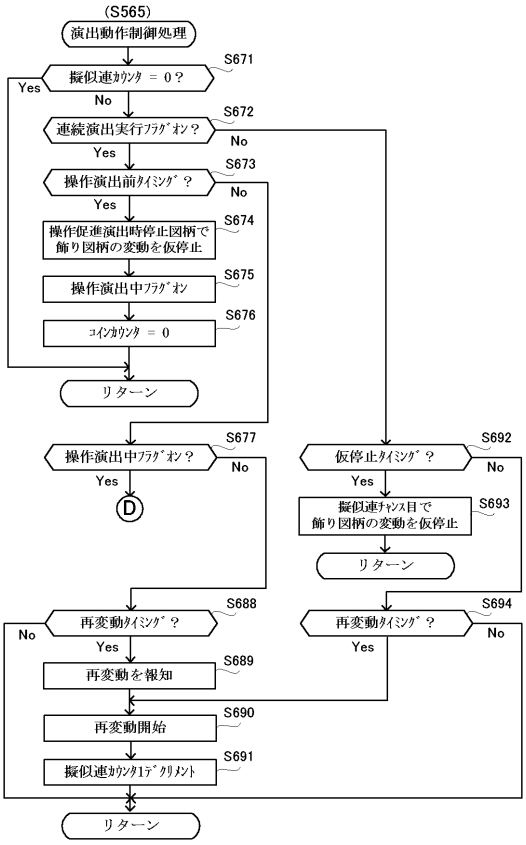
【図４１】

【図41】



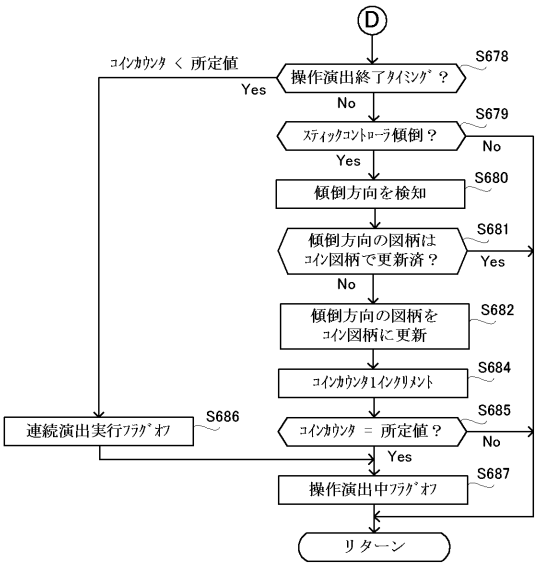
【図４２】

【図42】



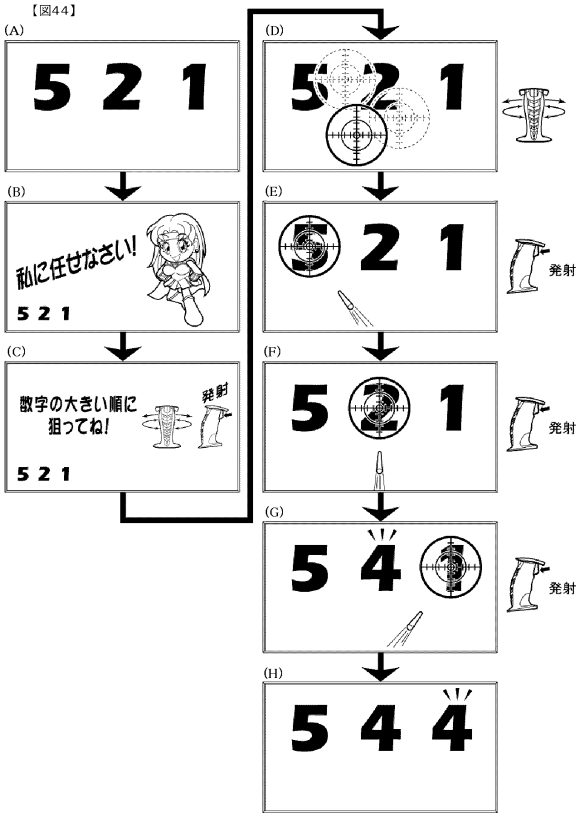
【図４３】

【図43】



【図４４】

【図44】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００９－７８０７７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－８８５２４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－４２１２２（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１１９１５６（ＪＰ，Ａ）
特許第４１１２９０９（ＪＰ，Ｂ２）
特開２００７－２１５６７６（ＪＰ，Ａ）
特開２００６－３０４８８４（ＪＰ，Ａ）
特許第３９４００４９（ＪＰ，Ｂ２）
特開２００９－１９５５３３（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１８９７４５（ＪＰ，Ａ）
特許第４８５４０６５（ＪＰ，Ｂ２）
特開２００８－２９５８１８（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－２６８００５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２