

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5451114号
(P5451114)

(45) 発行日 平成26年3月26日 (2014. 3. 26)

(24) 登録日 平成26年1月10日 (2014. 1. 10)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 2 (全 119 頁)

(21) 出願番号 特願2009-51980 (P2009-51980)
(22) 出願日 平成21年3月5日 (2009. 3. 5)
(65) 公開番号 特開2010-201061 (P2010-201061A)
(43) 公開日 平成22年9月16日 (2010. 9. 16)
審査請求日 平成23年9月1日 (2011. 9. 1)

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

審査官 河本 明彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否か、及び、前記特定遊技状態に制御するときに前記通常確率状態に制御するか前記高確率状態に制御するかを前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定されたことに対応して前記可変表示手段において前記特定表示結果を導出表示させる手段であって、前記事前決定手段により前記高確率状態に制御すると決定された場合のみ前記特定表示結果のうちの特別表示結果を導出表示させる導出表示手段と、

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たときに、前記特定表示結果のうちの前記特別表示結果以外の非特別表示結果を一旦仮停止表示させた後、前記識別情報の可変表示を再開し前記導出表示手段により前記特別表示結果または前記非特別表示結果を最終的に導出表示させる再抽選演出を実行する再抽選演出実行手段と、

前記事前決定手段による決定に基づいて制御された前記特定遊技状態において、当該特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行する報

10

20

知演出実行手段と、

前記再抽選演出を実行するか否かを決定するとともに、前記事前決定手段によって前記高確率状態に制御されると決定された場合に、前記再抽選演出を実行して前記特別表示結果を導出させることを第1の割合で決定し、前記再抽選演出を実行して前記非特別表示結果を導出させることを第2の割合で決定する再抽選演出決定手段と、

前記事前決定手段により前記高確率状態に制御されると決定された場合に、前記報知演出実行手段により前記報知演出を実行させると第3の割合で決定するとともに、前記事前決定手段により前記通常確率状態に制御されると決定された場合に、前記報知演出実行手段により前記報知演出を実行させると第4の割合で決定する報知演出決定手段と、

前記非特別表示結果が最終的に導出表示され前記特定遊技状態が終了するまでに前記高確率状態に制御されることが報知されなかった場合に、前記高確率状態であるか前記通常確率状態であるかに関わらず共通の演出を実行する共通演出実行手段と、を備え、

前記報知演出実行手段は、前記事前決定手段により前記高確率状態に制御されると決定されたことを条件に、前記高確率状態に制御されることを報知し、

前記再抽選演出決定手段は、前記第1の割合と前記第2の割合を所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて異ならせて、前記再抽選演出を実行させるか否かを決定し、

前記報知演出決定手段は、前記第3の割合と前記第4の割合を所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて異ならせて、前記報知演出を実行させるか否かを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否か、及び、前記特定遊技状態に制御するときに前記通常確率状態に制御するか前記高確率状態に制御するかを前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定されたことに対応して前記可変表示手段において前記特定表示結果を導出表示させる手段であって、前記事前決定手段により前記高確率状態に制御すると決定された場合のみ前記特定表示結果のうちの特別表示結果を導出表示させる導出表示手段と、

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たときに、前記特定表示結果のうちの前記特別表示結果以外の非特別表示結果を一旦仮停止表示させた後、前記識別情報の可変表示を再開し前記導出表示手段により前記特別表示結果または前記非特別表示結果を最終的に導出表示させる再抽選演出を実行する再抽選演出実行手段と、

前記再抽選演出を実行するか否かを決定するとともに、前記事前決定手段によって前記高確率状態に制御されると決定された場合に、前記再抽選演出を実行して前記特別表示結果を導出させることを第1の割合で決定し、前記再抽選演出を実行して前記非特別表示結果を導出させることを第2の割合で決定する再抽選演出決定手段と、

前記事前決定手段による決定に基づいて制御された前記特定遊技状態において、当該特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されることを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段と、

前記事前決定手段により前記高確率状態に制御されると決定された場合に、前記報知演出実行手段により前記報知演出を実行させると第3の割合で決定する報知演出決定手段と、

前記非特別表示結果が最終的に導出表示され前記特定遊技状態が終了するまでに前記高確率状態に制御されることが報知されなかった場合に、前記高確率状態であるか前記通常

10

20

30

40

50

確率状態であるかに関わらず共通の演出を実行する共通演出実行手段と、を備え、

前記再抽選演出決定手段は、前記第1の割合と前記第2の割合を所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて異ならせて、前記再抽選演出を実行させるか否かを決定し、

前記報知演出決定手段は、前記第3の割合を所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて異ならせて、前記報知演出を実行させるか否かを決定する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、各々が識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態に制御可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を可変表示（「変動」ともいう）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

20

【0003】

また、表示結果が特定表示結果のうち特別表示結果（確変大当たり図柄）となった場合には、特定遊技状態の終了後には「大当たり」となる確率を通常よりも向上させる確率変動制御（確変制御）が行われる高確率状態（確変状態・特別遊技状態）となる遊技機も提供されている。さらに、表示結果として特別表示結果以外の非特別表示結果（通常大当たり図柄）を一旦仮停止表示させた後に、識別情報の可変表示を再開し特別表示結果または非特別表示結果を最終的に停止表示させる再抽選演出を実行する遊技機もある。

30

【0004】

そのような遊技機において、高確率状態において再抽選演出の実行割合を高めて、高確率状態時に確変大当たりに対する期待感の向上を図った遊技機も提案されている（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開平09-225101号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1に記載の技術では、高確率状態時に再抽選演出の実行割合が高くなるだけなので、演出動作が単調となり遊技興趣が低下するおそれがあった。

【0007】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、確変制御が行われる遊技機の演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

50

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点に係る遊技機は、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば特別図柄や飾り図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば第1特別図柄表示器8aや第2特別図柄表示器8b、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rなど）を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄や大当り組合せの最終停止図柄など）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り状態など）に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態（例えば確変状態など）に制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否か、及び、前記特定遊技状態に制御するときに前記通常確率状態に制御するか前記高確率状態に制御するかを前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えばCPU56がステップS240の処理を実行する部分など）と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定されたことに対応して前記可変表示手段において前記特定表示結果を導出表示させる手段であって、前記事前決定手段により前記高確率状態に制御すると決定された場合のみ前記特定表示結果のうちの特別表示結果（例えば確変大当り組合せの最終停止図柄）を導出表示させる導出表示手段（例えば演出制御用CPU101がステップS162の処理を実行する部分）と、

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たときに、前記特定表示結果のうちの前記特別表示結果以外の非特別表示結果（例えば通常大当り組合せ）を一旦仮停止表示させた後、前記識別情報の可変表示を再開し前記導出表示手段により前記特別表示結果または前記非特別表示結果を最終的に導出表示させる再抽選演出を実行する再抽選演出実行手段（例えば演出制御用CPU101がステップS162の処理を実行する部分）と、

前記事前決定手段による決定に基づいて制御された前記特定遊技状態において、当該特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されるか否かを報知する報知演出（例えば大当り中昇格演出）を実行する報知演出実行手段（例えば演出制御用CPU101がステップS704～S715の処理を実行する部分）と、

前記再抽選演出を実行するか否かを決定するとともに、前記事前決定手段によって前記高確率状態に制御されると決定された場合に、前記再抽選演出を実行して前記特別表示結果を導出させることを第1の割合で決定し、前記再抽選演出を実行して前記非特別表示結果を導出させることを第2の割合で決定する再抽選演出決定手段（例えば演出制御用CPU101がステップS611～S614の処理を実行する部分）と、

前記事前決定手段により前記高確率状態に制御されると決定された場合に、前記報知演出実行手段により前記報知演出を実行させると第3の割合で決定するとともに、前記事前決定手段により前記通常確率状態に制御されると決定された場合に、前記報知演出実行手段により前記報知演出を実行させると第4の割合で決定する報知演出決定手段（例えば演出制御用CPU101がS551A～S554の処理を実行する部分）と、

前記非特別表示結果が最終的に導出表示され前記特定遊技状態が終了するまでに前記高確率状態に制御されることが報知されなかった場合に、前記高確率状態であるか前記通常確率状態であるかに関わらず共通の演出（例えばモードAやモードBの演出モードにおける演出）を実行する共通演出実行手段（例えば演出制御用CPU101が確変状態といった確変制御が行われる所定の特別遊技状態に制御されているときと制御されていないときとで共通の演出を実行する部分など）と、を備え、

前記報知演出実行手段は、前記事前決定手段により前記高確率状態に制御されると決定されたことを条件に、前記高確率状態に制御されることを報知し、

前記再抽選演出決定手段は、前記第1の割合と前記第2の割合を所定期間中（例えば大当り遊技状態終了後高ベース状態となってから、当該高ベース状態から低ベース状態になるまでの期間中など）に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて異ならせて、前記再抽選演出を実行させるか否かを決定し（例えば演出制御用CPU101がステップS6

10

20

30

40

50

14にて大当り継続回数に対応して異なる判定値が割り振られた、図21(A)に示す再抽選演出実行決定テーブル164Aを用いて再抽選演出を実行するか否かを決定し)、

前記報知演出決定手段は、前記第3の割合と前記第4の割合を所定期間中(例えば大当り遊技状態終了後高ベース状態となつてから、当該高ベース状態から低ベース状態になるまでの期間中など)に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて異ならせて、前記報知演出を実行させるか否かを決定する(例えば演出制御用CPU101がステップS554にて大当り継続回数に対応して異なる判定値が割り振られた、図21(C)に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル164Cを用いて大当り中昇格演出を実行するか否かを決定する)

ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、所定期間中における遊技の状況に応じて再抽選演出や報知演出の実行割合が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。また、共通の演出が実行される割合も所定期間中における遊技の状況に応じて異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【0009】

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点に係る遊技機は、

各々が識別可能な複数種類の識別情報(例えば特別図柄や飾り図柄など)の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段(例えば第1特別図柄表示器8aや第2特別図柄表示器8b、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rなど)を備え、前記可変表示手段の前記識別情報の表示結果が予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄や大当り組合せの最終停止図柄など)となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば大当り状態など)に制御し、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態を通常確率状態または前記特定表示結果となる確率が当該通常確率状態よりも高い高確率状態(例えば確変状態など)に制御可能な遊技機であつて、

20

前記特定遊技状態に制御するか否か、及び、前記特定遊技状態に制御するときに前記通常確率状態に制御するか前記高確率状態に制御するかを前記識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段(例えばCPU56がステップS240の処理を実行する部分など)と、

前記事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御すると決定されたことに対応して前記可変表示手段において前記特定表示結果を導出表示させる手段であつて、前記事前決定手段により前記高確率状態に制御すると決定された場合のみ前記特定表示結果のうちの特別表示結果(例えば確変大当り組合せの最終停止図柄)を導出表示させる導出表示手段(例えば演出制御用CPU101がステップS162の処理を実行する部分)と、

30

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たときに、前記特定表示結果のうちの前記特別表示結果以外の非特別表示結果(例えば通常大当り組合せ)を一旦仮停止表示させた後、前記識別情報の可変表示を再開し前記導出表示手段により前記特別表示結果または前記非特別表示結果を最終的に導出表示させる再抽選演出を実行する再抽選演出実行手段(例えば演出制御用CPU101がステップS162の処理を実行する部分)と、

前記再抽選演出を実行するか否かを決定するとともに、前記事前決定手段によって前記高確率状態に制御されると決定された場合に、前記再抽選演出を実行して前記特別表示結果を導出させることを第1の割合で決定し、前記再抽選演出を実行して前記非特別表示結果を導出させることを第2の割合で決定する再抽選演出決定手段(例えば演出制御用CPU101がステップS611～S614の処理を実行する部分)と、

40

前記事前決定手段による決定に基づいて制御された前記特定遊技状態において、当該特定遊技状態終了後に前記高確率状態に制御されることを報知する報知演出(例えば大当り中昇格演出)を実行する報知演出実行手段(例えば演出制御用CPU101がステップS704～S715の処理を実行する部分)と、

前記事前決定手段により前記高確率状態に制御されると決定された場合に、前記報知演出実行手段により前記報知演出を実行させると第3の割合で決定する報知演出決定手段(

50

例えば演出制御用CPU101がS551A～S554の処理を実行する部分)と、

前記非特別表示結果が最終的に導出表示され前記特定遊技状態が終了するまでに前記高確率状態に制御されることが報知されなかった場合に、前記高確率状態であるか前記通常確率状態であるかに関わらず共通の演出(例えばモードAやモードBの演出モードにおける演出)を実行する共通演出実行手段(例えば演出制御用CPU101が確変状態といった確変制御が行われる所定の特別遊技状態に制御されているときと制御されていないときとで共通の演出を実行する部分など)と、を備え、

前記再抽選演出決定手段は、前記第1の割合と前記第2の割合を所定期間中(例えば大当り遊技状態終了後高ベース状態となってから、当該高ベース状態から低ベース状態になるまでの期間中など)に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて異ならせて、前記再抽選演出を実行させるか否かを決定し(例えば演出制御用CPU101がステップS614にて大当り継続回数に対応して異なる判定値が割り振られた、図21(A)に示す再抽選演出実行決定テーブル164Aを用いて再抽選演出を実行するか否かを決定し)、

前記報知演出決定手段は、前記第3の割合を所定期間中(例えば大当り遊技状態終了後高ベース状態となってから、当該高ベース状態から低ベース状態になるまでの期間中など)に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて異ならせて、前記報知演出を実行させるか否かを決定する(例えば演出制御用CPU101がステップS560にて大当り継続回数に対応して異なる判定値が割り振られた、図21(D)に示す確変報知決定テーブル164Dを用いて確変報知を実行するか否かを決定する)

ことを特徴とする。

このような構成によれば、所定期間中における遊技の状況に応じて再抽選演出の実行割合が異なり、さらに高確率状態に制御されることを報知させる割合が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。また、共通の演出が実行される割合も所定期間中における遊技の状況に応じて異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【0012】

上記のいずれか一つの遊技機において、

前記非特別表示結果が最終的に導出表示され前記特定遊技状態が終了するまでに前記高確率状態に制御されることが報知されなかった場合に、前記共通演出実行手段が共通の演出を実行可能な共通演出モード(例えばモードAやモードBの演出モード)に制御する共通演出モード制御手段(例えば演出制御用CPU101がステップS723の処理において、最終停止図柄が通常大当り組合せであることや大当り中昇格演出において昇格失敗とする決定結果に対応してモードAまたはモードBに移行する部分)と、をさらに備え、

前記共通演出モード制御手段が制御可能な共通演出モードとして、少なくとも第1モード(例えばモードAの演出モード)と第2モード(例えばモードBの演出モード)とがあり、前記第1モードは前記共通演出モードではない通常モード(例えばモードNの演出モード)から移行可能であるが、前記第2モードは当該通常モードから移行しないようにしてもよい。

このような構成によれば、共通演出モードを複数設け、また、通常モードからは移行しないモードを設けることで、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【0013】

上記のいずれか一つの遊技機において、

前記可変表示手段は、始動領域(例えば第1始動入賞口13や第2始動入賞口14)を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する開始条件の成立(例えばCPU56がステップS231にてYesと判定したこと)に基づいて可変表示を行い、前記始動領域を前記遊技媒体が通過したときに、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数を抽出する乱数抽出手段(例えばCPU56がステップS219の処理を実行する部分)と、

前記始動領域を前記遊技媒体が通過したにもかかわらず前記開始条件が成立していない可変表示について、前記乱数抽出手段が抽出した前記可変表示決定用乱数を所定の上限数の範囲内で保留記憶情報として記憶する保留記憶手段(例えばCPU56がステップS2

10

20

30

40

50

20の処理を実行する部分)と、

前記可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられた判定値データ(例えば変動パターン種別決定テーブル132A~132Dなど)と、を用いて前記可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(例えばCPU56がステップS270~272の処理を実行する部分)と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段(例えば演出制御用CPU101がステップS162の処理を実行する部分)と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記始動領域を前記遊技媒体が通過したことに基づいて、前記乱数抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数と前記判定値データとを用いて前記可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン(例えばスーパーリーチとなる変動パターン)となるか否かを判定する始動判定手段(例えばCPU56がステップS356の処理を実行する部分)と、

前記始動判定手段によって前記特定の可変表示パターンとなると判定されたことに基づいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行される可変表示において、前記特定の可変表示パターンとなることを報知する演出を実行する報知実行手段(例えば演出制御用CPU101がステップS506、S605、S570Bの処理を実行する部分)と、を備え、

前記判定値データは、前記特定の可変表示パターンに対しては、前記保留記憶手段が記憶する前記保留記憶情報の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ(例えば図36に示すように乱数値MR3「230」~「251」が共通してスーパーリーチに割り当てられ)、前記特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、前記保留記憶手段が記憶する前記保留記憶情報の数に応じて異なる判定値が割り当てられている(例えば図36に示すように非リーチやノーマルリーチの割り当てはそれぞれ異なっている)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定の可変表示パターンによる可変表示が実行されるよりも前に特定の可変表示パターンとなることを報知することができるようになる。また、特定の可変表示パターン以外の変動パターンについては、保留データの数が多いときに変動時間の短い可変表示パターンに決定されやすくすることができるので、可変表示の実行頻度を高めることができ、遊技機の作動率の低下を防止することができる。

【0014】

上記のいずれか一つの遊技機において、

前記再抽選演出決定手段は、前記再抽選演出を実行させる旨の決定をしたときに、前記所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で複数種類の再抽選演出のいずれを実行させるかを決定する(例えば演出制御用CPU101がステップS618にて大当たり継続回数に対応してなる判定値が割り振られた、図21(B)に示す再抽選演出パターン決定テーブル164Bを用いて再抽選演出パターンを決定する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、所定期間中における遊技の状況に応じて再抽選演出の演出内容が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【0015】

上記のいずれか一つの遊技機において、

前記報知演出決定手段は、前記報知演出を実行させる旨の決定をしたときに、前記所定期間中に前記特定遊技状態に制御された回数に基づいて、異なる割合で複数種類の報知演出のいずれを実行させるかを決定する(例えば演出制御用CPU101がステップS563にて大当たり継続回数に対応してなる判定値が割り振られた、図21(E)に示す大当たり中昇格演出パターン決定テーブル164Eを用いて大当たり中昇格演出パターンを決定する)ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定遊技状態における遊技の状況に応じて報知演出の演出内容が異なるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【0016】

上記のいずれか一つの遊技機において、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記特定遊技状態に制御される場合に前記特定遊技状態に制御されない場合に比べて高い割合で予告演出を実行する決定を行う予告演出決定手段（例えば演出制御用CPU101がステップS603の処理を実行する部分）と、

前記予告演出決定手段の決定結果に基づいて前記予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU101がステップS162の処理を実行する部分）と、をさらに備え、

前記予告演出決定手段は、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて複数種類の予告演出が属するグループである予告演出パターン種別を、いずれかに決定する予告演出パターン種別決定手段（例えば演出制御用CPU101がステップS641～S643の処理を実行する部分）と、

前記予告演出実行手段が実行する予告演出を指定する予告演出パターンを、前記予告演出パターン種別決定手段により決定された予告演出パターン種別に含まれる予告演出パターンの中から決定する予告演出パターン決定手段（例えば演出制御用CPU101がステップS646～S649の処理を実行する部分）と、をさらに備えるようにしてもよい。

このような構成によれば、予告演出パターンを2段階で決定するので、予告演出パターン種別及び予告演出パターンの増加や出現率の調整が容易になり、予告演出の多種多様化を容易に実現させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】各種のチャンス目を示す説明図である。

【図3】演出モードの移行例を示す説明図である。

【図4】主基板（遊技制御基板）等の回路構成例を示すブロック図である。

【図5】演出制御基板、ランプドライバ基板及び音声出力基板等の回路構成例を示すブロック図である。

【図6】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図7】主基板の側にてカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図8】変動パターンを例示する図である。

【図9】変動パターン種別を例示する図である。

【図10】特図表示結果決定テーブルの構成例を示す図である。

【図11】大当たり種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図12】変動パターン種別決定テーブルの構成例などを示す図である。

【図13】変動パターン決定テーブルの構成例を示す図である。

【図14】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15】演出制御基板の側でカウントされる乱数値を例示する説明図である。

【図16】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図17】左右出目判定テーブルの構成例を示す図である。

【図18】最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す図である。

【図19】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図20】最終停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図21】再抽選演出実行決定テーブルなどの構成例を示す図である。

【図22】再抽選前仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図23】擬似連時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示す図である。

【図24】擬似連変動での停止図柄を示す説明図である。

【図25】予告パターン種別決定テーブルの構成例を示す図である。

【図26】予告パターン決定テーブルなどの構成例を示す図である。

【図27】演出制御パターンテーブルなどの構成例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 28】図柄変動制御パターンテーブルなどの構成例を示す図である。
- 【図 29】演出制御パターンの構成例を示す図である。
- 【図 30】演出制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。
- 【図 31】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 32】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 33】始動入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 34】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 35】入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 36】特定パターン共通範囲の一例を示す説明図である。
- 【図 37】特定パターン共通範囲の一例を示す説明図である。 10
- 【図 38】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 39】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 40】演出制御コマンドの送信動作例を示すタイミング図である。
- 【図 41】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 42】大当たり終了処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 43】普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 44】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 45】始動入賞時コマンド処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 46】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 47】飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。 20
- 【図 48】再抽選演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 49】昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 50】可変表示中演出設定処理などの一例を示すフローチャートである。
- 【図 51】予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 52】飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 53】飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 54】大当たり制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 55】モード移行設定処理の一例を示すフローチャートなどである。
- 【図 56】各演出モードの背景画像の一例を示す図である。
- 【図 57】再抽選演出の表示動作例を示す図である。 30
- 【図 58】再抽選演出の表示動作例を示す図である。
- 【図 59】大当たり中昇格演出の表示動作例を示す図である。
- 【図 60】大当たり中昇格演出の表示動作例を示す図である。
- 【図 61】大当たり中昇格演出パターン決定テーブルの変形例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】

【0018】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技機用枠（台枠）2 と、遊技機用枠 2 により支持固定されて遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）6 とから、構成されている。遊技盤 6 に 40

は、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域 7 が形成されている。この遊技領域 7 には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0019】

遊技機用枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿）3 が設けられ、打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射するために遊技者が操作する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 が設けられている。遊技盤 6 は、遊技機用枠 2 の背面にて着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。

【0020】

遊技盤 6 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 7 の下部左側）には、第 1 特別図柄表示器 8 a が設けられ、遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 7 の下部右側）には、第 2 特別図柄表示器 8 b が設けられている。第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b はそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第 1 特別図柄表示器 8 a や第 2 特別図柄表示器 8 b にて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば 7 セグメント of LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「ー」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示器 8 a により可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示器 8 b により可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【0021】

第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b はともに、例えば方形状に形成されている。なお、第 1 特図の種類と第 2 特図の種類は同じ（例えば、ともに「0」～「9」を示す数字、及び、「ー」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第 1 特別図柄表示器 8 a と第 2 特別図柄表示器 8 b はそれぞれ、例えば「00」～「99」を示す数字（あるいは、2 桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

【0022】

遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置 9 が設けられている。演出表示装置 9 の表示画面には、第 1 特図または第 2 特図の可変表示に同期した飾り図柄の可変表示を行う飾り図柄表示領域がある。すなわち、演出表示装置 9 は、飾り図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。飾り図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の 3 つの装飾用（演出用）の識別情報となる飾り図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアのうちには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R がある。各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R の位置は、演出表示装置 9 の表示画面において固定的でなくてもよい。また、各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R となる表示領域として、3 つ領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。演出表示装置 9 における表示動作は、図 5 などに示す演出制御基板 8 0 に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 によって制御される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、第 1 特別図柄表示器 8 a で第 1 特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置 9 で演出表示を実行させ、第 2 特別図柄表示器 8 b で第 2 特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくなることができる。なお、飾り図柄を可変表示する図柄表示エリアの個数は、3 つに限定されるものではなく、例えば 2 つ、あるいは、4 つ、あるいは、9 つといった、演出表示装置 9 の表示画面上に複数配置されたものであればよい。

【0023】

演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、右側には、上演 LED 8 5 a、中演出 LED 8 5 b 及び下演出 LED 8 5 c が設けられている。上演 LED 8 5 a、中演出 LED 8 5 b 及び下演出 LED 8 5 c は、例えば再変動演出（1 回の変動期間中におけるそれぞれの再変動期間（初回変動の期間も含む）において関連する表示演出が実行されるような演出）といった所定の演出動作が実行されるときに点滅する。また、左側には、可動部材 7 8 が設けられている。可動部材 7 8 は、モータ 8 6 の回転軸に取り付けられ、モータ 8

6が回転すると移動するものであり、例えば再変動演出などが実行されるときに動作する。なお、上演用LED85a、中演出LED85b及び下演出LED85cの近傍には、各LEDの取付部分を振動させる振動モータ（図示せず）が設けられている。上演用LED85a、中演出LED85b及び下演出LED85cの点灯動作や、可動部材78の移動動作は、特別図柄の可変表示結果が「大当り」となる可能性があることや、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となる可能性があることを予告する予告演出などが実行されるときに動作してもよい。

【0024】

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

10

【0025】

普通入賞球装置の下方には、第2始動入賞口（第2始動口）14を形成する普通可変入賞球装置15が設けられている。普通可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備えている。一例として、普通可変入賞球装置15では、ソレノイド16がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第2始動入賞口14に進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置15では、ソレノイド16がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第2始動入賞口14に進入しやすい拡大開放状態となる。なお、普通可変入賞球装置15は、通常開放状態であるときでも、第2始動入賞口14には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置15は、通常開放状態において、例えば第2始動入賞口14を閉鎖することなどにより、第2始動入賞口14には遊技球が進入しないように構成してもよい。第2始動入賞口14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。

20

【0026】

第1始動口スイッチ13aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出される。また、このとき第1始動入賞口13に進入した有効始動入賞球数としての第1保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件（「第1実行条件」ともいう）が成立する。第2始動口スイッチ14aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出される。なお、第1始動口スイッチ13aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ14aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。また、このとき第2始動入賞口14に進入した有効始動入賞球数としての第2保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件（「第2実行条件」ともいう）が成立する。

30

40

【0027】

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

50

インクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1保留記憶数が1減算(デクリメント)され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2保留記憶数が1減算(デクリメント)される。なお、この実施の形態では、第1保留記憶数と第2保留記憶数との加算値を、合計保留記憶数という。

【0028】

普通可変入賞球装置15の下方には、特別可変入賞球装置20が設けられている。特別可変入賞球装置20は、ソレノイド21によって開閉駆動される開閉板を備え、その開閉板によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置20では、ソレノイド21がオフ状態であるときに開閉板が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置20では、ソレノイド21がオン状態であるときに開閉板が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置20に形成された大入賞口に進入した遊技球は、カウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数(例えば15個)の遊技球が賞球として払い出される。

10

【0029】

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

20

【0030】

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

30

【0031】

第1付属図柄表示器9aの側方には、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことなどに基づいて更新される第1保留記憶数を特定可能に表示する第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第2付属図柄表示器9bの側方には、第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことなどに基づいて更新される第2保留記憶数を特定可能に表示する第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。例えば、第1特別図柄保留記憶数表示器18aと第2特別図柄保留記憶表示器18bはそれぞれ、4つの装飾ランプ(又はLED)から構成される表示器であればよい。第1特別図柄保留記憶数表示器18aでは、第1始動入賞口13に遊技球が入賞して第1始動条件が成立する毎に、点灯するランプ(又はLED)の数を1増加させる一方で、第1特別図柄表示器8aによる第1特図の可変表示が開始される毎に、点灯するランプ(又はLED)の数を1減少させる。また、第2特

40

50

別図柄保留記憶表示器 18b では、第 2 始動入賞口 14 に遊技球が入賞して第 2 始動条件が成立する毎に、点灯するランプ（又は LED）の数を 1 増加させる一方で、第 2 特別図柄表示器 8b による第 2 特図の可変表示が開始される毎に、点灯するランプ（又は LED）の数を 1 減少させる。

【0032】

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

10

【0033】

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

20

【0034】

遊技盤 6 における遊技領域 7 内の表面には、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技盤 6 における遊技領域 7 内の所定位置には、一般入賞口となる入賞口 29、30、33、39 が設けられている。例えば、各入賞口 29、30、33、39 は、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれるものであればよい。入賞口 29、30、33、39 に入賞した遊技球はそれぞれ、各入賞口に対応して設けられた入賞口スイッチ 29a、30a、33a、39a によって検出される。このときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。

30

【0035】

遊技盤 6 における遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 LED 25 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 26 が設けられている。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 28 が設けられている。

【0036】

40

打球供給皿 3 の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ユニット 38 が設置されている。例えば、操作ユニット 38 は、押下可能なジョグボタン、及び、回動可能なジョグダイヤルといった、複数の操作部を含んで構成されていればよい。なお、操作ユニット 38 は、押下操作や回動操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ユニット 38 に代えて、例えば赤外線センサや CCD センサ、CMOS センサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ユニット 38 は、遊技者による所定の操作行為を、機械的、電氣的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ユニット 38 に対してなされた遊技者の操作行為は、操作検

50

出スイッチ 38 a によって検出される。操作検出スイッチ 38 a は、操作ユニット 38 に含まれる複数の操作部に対する遊技者の操作態様を特定可能に検出するために、複数の検出器を含んで構成されていればよい。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

演出表示装置 9 の合計保留記憶表示部 18 c には、第 1 始動条件や第 2 始動条件が先に成立した特図ゲームなどの可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。一例として、第 1 始動条件が成立したときには、通常非表示（透過色）となっている表示部位のうちの 1 つ（例えば非表示となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第 2 始動条件が成立したときには、通常非表示となっている表示部位のうちの 1 つを赤色表示に変化させる。その後、第 1 特図を用いた特図ゲームの開始条件（第 1 開始条件）と第 2 特図を用いた特図ゲームの開始条件（第 2 開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位にお

る表示を除去するとともに、各表示部位における表示を1つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの1つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示に戻る。なお、合計保留記憶表示部18cは、表示色の変更により合計保留記憶数を特定可能に表示するものに限定されず、所定キャラクタの表示個数や数字の表示などにより、合計保留記憶数を特定可能に表示するものであってもよい。

【0042】

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

【0043】

この実施の形態では、大当り図柄となる「1」、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「3」、「7」の数字を示す特別図柄を15ラウンド大当り図柄とし、「5」の数字を示す特別図柄を2ラウンド大当り図柄とする。特図ゲームにおける確定特別図柄として15ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第1特定遊技状態としての大当り遊技状態（15ラウンド大当り状態）では、特別可変入賞球装置20の開閉板が、第1期間となる所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば10個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置20を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが実行される。こうしてラウンド中に大入賞口を開放状態とした開閉板は、遊技盤6の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置20を遊技者にとって不利な第2状態である閉鎖状態に変化させて、1回のラウンドを終了させる。15ラウンド大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンドの実行回数が、第1回数（例えば「15」）となる。ラウンドの実行回数が「15」となる15ラウンド大当り状態における遊技は、15回開放遊技とも称される。

【0044】

特図ゲームにおける確定特別図柄として2ラウンド大当り図柄が停止表示された後に制御される第2特定遊技状態としての大当り遊技状態（2ラウンド大当り状態）では、各ラウンドで特別可変入賞球装置20を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる期間（開閉板により大入賞口を開放状態とする期間）が、15ラウンド大当り状態における第1期間よりも短い第2期間（例えば0.5秒間）となる。また、2ラウンド大当り状態では、ラウンドの実行回数が、15ラウンド大当り状態における第1回数よりも少ない第2回数（例えば「2」）となる。なお、2ラウンド大当り状態では、各ラウンドで大入賞口を開放状態とする期間が第2期間となることと、ラウンドの実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよく、それ以外の制御は15ラウンド大当り状態と同様に行われるようにしてもよい。ラウンドの実行回数が「2」

となる2ラウンド大当たり状態における遊技は、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドで特別可変入賞球装置20とは別個に設けられた所定の入賞球装置を、遊技者にとって不利な第2状態から遊技者にとって有利な第1状態に変化させ、所定期間（第1期間または第2期間）が経過した後に第2状態へと戻すようにしてもよい。

【0045】

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

【0046】

15ラウンド大当たり図柄となる「3」、「7」の数字を示す特別図柄のうち、「7」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく15ラウンド大当たり状態が終了した後は、時短状態とは異なる特別遊技状態の1つとして、例えば通常状態に比べて特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるとともに、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる高確率遊技状態としての確変状態（「高確高ベース状態」ともいう）に制御される。確変状態などのような高確率遊技状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当たり」となって更に大当たり遊技状態に制御される確率が、通常状態よりも高くなるように向上する。この実施の形態では、このような高確率遊技状態が、特図ゲームの実行回数にかかわらず、次に可変表示結果が「大当たり」となるまで継続する。これに対して、高確率遊技状態となった後に、所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了するようにしてもよい。また、高確率遊技状態において所定回数の特図ゲームが実行されたり可変表示結果が「大当たり」となる以前であっても、特図ゲームが開始されるときに、所定の割合で高確率遊技状態が終了することがあるようにしてもよい。あるいは、確変状態となった後に、可変表示結果が「大当たり」となることなく所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されたときには、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間を通常状態と同様の可変表示時間に戻す一方で、確変制御は継続して行われるようにしてもよい。こうした「7」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当たり遊技状態が終了した後に高確率遊技状態に制御される15ラウンド大当たり図柄は、15R確変大当たり図柄（15R確変特図ともいう）と称される。

【0047】

2ラウンド大当たり図柄となる「5」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく2ラウンド大当たり状態が終了した後は、確変状態に制御される。なお、特別遊技状態として、例えば特別図柄や飾り図柄の可変表示時間は通常状態と同様である一方で、継続して確率変動制御（確変制御）が行われる高確率遊技状態（「高確低ベース状態」ともいう）に制御されるようにしてもよい。こうした「

5」の数字を示す特別図柄のように、特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示されたことに基づく大当り遊技状態が終了した後に高確率遊技状態に制御される2ラウンド大当り図柄は、2R確変大当り図柄（2R確変特図ともいう）と称される。

【0048】

小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄が特図ゲームにおける確定特別図柄として停止表示された後には、小当り遊技状態に制御される。この小当り遊技状態では、2ラウンド大当り状態と同様に特別可変入賞球装置20を遊技者にとって有利な第1状態に変化させる可変入賞動作が行われる。すなわち、小当り遊技状態では、例えば特別可変入賞球装置20が備える開閉板により大入賞口を第2期間にわたり開放状態とする動作が、第2回数に達するまで繰り返し実行される。なお、小当り遊技状態では、2ラウンド大当り状態と同様に、大入賞口を開放状態とする期間が第2期間となることと、大入賞口を開放状態とする動作の実行回数が第2回数となることのうち、少なくともいずれか一方が行われるように制御されればよい。小当り遊技状態が終了した後には、遊技状態の変更が行われず、可変表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御されることになる。ただし、可変表示結果が「小当り」となる特図ゲームが実行されたときに、特別遊技状態における特図ゲームの実行回数が所定回数に達していれば、小当り遊技状態の終了後には、特別遊技状態が終了して通常状態となることがある。可変入賞動作により大入賞口を開放状態とする回数が「2」である小当り遊技状態における遊技は、2ラウンド大当り状態における遊技と同様に、2回開放遊技とも称される。なお、2ラウンド大当り状態における各ラウンドで特別可変入賞球装置20とは別個に設けられた入賞球装置を第1状態に変化させる場合には、小当り遊技状態でも、2ラウンド大当り状態と同様の態様で、その入賞球装置を第1状態に変化させるようにすればよい。

【0049】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器10による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置15における可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第2始動入賞口14に遊技球が進入しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第2始動入賞口14に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第2始動入賞口14は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態のいずれかに制御されている期間と同一であればよい。

【0050】

第1付属図柄表示器9aや第2付属図柄表示器9bによる付属図柄の可変表示は、2つのLEDが所定時間（例えば0.5秒）毎に交互に点灯する状態を継続することによって実現されるものであればよい。ここで、第1付属図柄表示器9aによる第1付属図柄の可変表示は、第1特別図柄表示器8aによる第1特図の可変表示と同期している。また、第2付属図柄表示器9bによる第2付属図柄の可変表示は、第2特別図柄表示器8bによる第2特図の可変表示と同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであり、可変表示の期間が同じであることをいう。第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄や小当り図柄が停止表示されるときには、第1付属図柄表示器9aにおいて可変表示結果が「大当り」又は「小当り」であることを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄や小当り図柄が停止表示されるときには、第2付属図柄表示器9bにおいて可変表示結果が「大当り」又は「小当り」であ

ることを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにて可変表示される飾り図柄には、例えば8種類の図柄（英数字「1」～「8」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「A」～「H」、所定のモチーフに関連する8個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした8種類の飾り図柄の他に、ブランク図柄（大当り組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。例えば、「1」～「8」を示す英数字それぞれに対して、「1」～「8」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は8種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば7種類や9種類など）。

【0054】

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

【0055】

飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、演出表示装置9の表示画面にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）につ

いては変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の図柄表示エリア 9 L、9 Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの図柄表示エリア（例えば「中」の図柄表示エリア 9 Cなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおける全部又は一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0056】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、演出表示装置 9 の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行されることがある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、演出表示装置 9 の表示画面における表示動作のみならず、スピーカ 27 による音声出力動作や、枠 LED 28 の点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当たり」となる可能性（「信頼度」ともいう）が異なる。

【0057】

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

【0058】

「擬似連」の可変表示演出では、特図ゲームの第 1 開始条件と第 2 開始条件のいずれか一方が 1 回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、全部の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにて飾り図柄を仮停止表示させた後、全部の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにて飾り図柄を再び変動（擬似連変動）させて再可変表示を行う演出表示を、所定回（例えば最大 3 回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにて、図 2（A）に示すような擬似連チャンス目 GC 1～GC 8といった、予め定められた複数種類の非特定表示結果となる飾り図柄の組合せのいずれかが仮停止表示される。ここで、図 2（A）などに示す「左図柄」は「左」の図柄表示エリア 9 Lに表示（停止表示または仮停止表示）される飾り図柄であり、「中図柄」は「中」の図柄表示エリア 9 Cに表示される飾り図柄であり、「右図柄」は「右」の図柄表示エリア 9 Rに表示される飾り図柄である。なお、仮停止表示では、飾り図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに飾り図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された飾り図柄が確定しないことを遊技者が認識できればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された飾り図柄が確定したと遊技者が認識する程度に飾り図柄を停留させてから、飾り図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0059】

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

10

【0060】

「擬似連」の可変表示演出が実行される際には、初回変動を含む複数回の変動表示に伴って、関連する表示演出などによる再変動演出が実行されるようにしてもよい。一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、上演LED85a、中演出LED85b及び下演出LED85cのうち点灯されるものが1つずつ増えていき、3つのLEDが全て点灯された後には3つのLEDが点滅されるように制御されてもよい。なお、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかが仮停止表示される期間（仮停止期間）では、LED（上演LED85a、中演出LED85b、下演出LED85c）は全て消灯状態であってもよい。また、再変動（初回変動も含む）の期間中に、LEDは表示色が変わるように制御されてもよいし、点灯されるものが1つずつ増えていくように制御されるのではなく上演LED85a、中演出LED85b及び下演出LED85cのうちで点灯するものが変わるように制御されるようにしてもよい。他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、可動部材78が動作するように制御されてもよい。さらに他の一例として、「擬似連」の可変表示演出による各変動表示（初回変動を含む）の期間中に、演出表示装置9において特定のキャラクタ画像を表示するように制御されてもよい。これらの再変動演出の一部又は全部に加えて、あるいは、これらの再変動演出の一部又は全部に代えて、LEDの点灯又は点滅、可動部材78の動作、キャラクタ画像の表示のうち、一部又は全部を組み合わせた再変動演出を実行するように制御されてもよい。1種類の演出態様のみで再変動演出が実行される場合よりも、複数種類の演出態様を組み合わせた再変動演出が実行される期間を含んでいる場合や、複数回の再変動演出における演出態様が変化する場合に、可変表示結果が「大当たり」となる可能性や、大当たり種別が「15R確変」となる可能性が高まるようにしてもよい。

20

30

【0061】

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

40

【0062】

「擬似連」の可変表示演出とは異なる可変表示演出として、「滑り」の可変表示演出が

50

実行されることがある。「滑り」の可変表示演出では、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rにおける全部にて飾り図柄を変動させてから、2つ以上の図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R、あるいは、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rの全部など）にて飾り図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の図柄表示エリア（例えば「左」の図柄表示エリア 9 Lと「右」の図柄表示エリア 9 R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】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。この実施の形態では、「キャラクタ表示」や「ステップアップ動作」、「ジョグ操作予告」といった、複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）に変化が生じないものであればよい。

【0064】

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

【0065】

「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば演出表示装置 9 の表示画面にて、予め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り換えて表示させる演出表示により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか 1 つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り換えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることがあるようにしてもよい。また、「ステップアップ動作」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、例えば可動部材 7 8 を所定の順番に従って複数種類の動作態様で動作させる演出動作により、演出態様が複数段階に変化（ステップアップ）するような演出動作が行われることがある。なお、「ステップアップ動作」の予告演出では、可動部材 7 8 が 1 種類の動作態様で演出動作を行った後、2 段階目の演出動作に切り換えられることなく、予告演出における演出動作を終了させることがあるようにしてもよい。

【0066】

このように、「ステップアップ動作」の予告演出は、1 回の始動入賞（第 1 始動入賞口 1 3 又は第 2 始動入賞口 1 4 に 1 個の遊技球が進入したこと）に対応して実行される特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される予告演出の一種であり、特に予告の態様（表示、音、ランプ、可動物等）が複数段階に変化（ステップアップ）するステップアップ予告演出である。一般的には変化する回数（ステップ数）が多くなるに従い信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）が高くなる。また、ステップアップ予告演出におけるステップ数、あるいは、各ステップにおける演出態様に応じて、「1 5 R 確変大当たり」や「2 R 確変大当たり」となること、特定のリーチ演出が実行されること、「1 5 R 非確変大当たり」から「1 5 R 確変大当たり」へと昇格することのうち、少なくともいずれか 1 つを予告

するものであってもよい。さらに変化する回数（ステップ数）によって予告する対象も変化するものでもよい。例えば第2ステップまで行くと「リーチ確定」、第3ステップまで行くと「スーパーリーチ確定」、第4ステップまで行くと「大当たり確定」となるようなものでもよい。予告の態様の変化（ステップアップ）としては、異なるキャラクタ画像が順番に表示されるものであってもよいし、1つのキャラクタにおける形状や色等が変化することでステップアップするようなものであってもよい。すなわち、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化したと認識可能なものであればよい。

【0067】

「ジョグ操作予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、遊技者により操作ユニット38が操作されたことに応じて、例えば演出表示装置9の表示画面における演出画像の表示を変更することや、スピーカ27から出力させる音声などを変更することにより、演出動作を変化させる。一例として、「ジョグ操作予告」の予告演出では、飾り図柄の可変表示中に、操作促進演出となる所定の演出動作が行われる。操作促進演出は、例えば演出表示装置9の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者による所定の操作態様での操作ユニット38の操作を促す演出動作であればよい。

10

【0068】

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

20

30

【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、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

40

【0071】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち15R非確定大当たり図柄である「3」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、所定の通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、

50

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当り組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である飾り図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が 1 5 R 非確変大当り図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「1 5 R 非確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。こうして「1 5 R 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、1 5 ラウンド大当り遊技状態に制御され、その 1 5 ラウンド大当り状態が終了すると、時短状態に制御されることになる。

10

【0072】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、1 5 ラウンド大当り図柄となる特別図柄のうち 1 5 R 確変大当り図柄である「7」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、大当り種別が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後、もしくは、大当り種別が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後、所定の確変大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R にて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の飾り図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄のいずれか 1 つが、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R にて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当り組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である飾り図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が 1 5 R 確変大当り図柄となることに対応して、リーチ演出が実行された後に、確変大当り組合せの確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「1 5 R 確変」の可変表示態様（大当り種別ともいう）と称される。

20

30

【0073】

特図ゲームにおける確定特別図柄として 1 5 R 確変大当り図柄が停止表示される場合に、飾り図柄の可変表示結果として、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。このように、通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される場合でも、特図ゲームにおける確定特別図柄として確変大当り図柄が停止表示されるときは、「1 5 R 確変」の可変表示態様に含まれる。こうして「1 5 R 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、1 5 ラウンド大当り状態に制御され、その 1 5 ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

【0074】

40

確定飾り図柄が通常大当り組合せや確変大当り組合せとなる飾り図柄の可変表示中には、再抽選演出が実行されてもよい。再抽選演出では、演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R の有効ライン上に通常大当り組合せとなる飾り図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R にて同一の飾り図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当り組合せとなる飾り図柄（確変図柄）と、通常大当り組合せとなる飾り図柄（通常図柄）のうちいずれかを、確定飾り図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、大当り種別が「1 5 R 非確変」である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に通常大当り組合せとなる確定飾り図柄を導出表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、大当り種別が「1 5 R 確変」

50

である場合に再抽選演出が実行されるときには、その再抽選演出として、仮停止表示させた飾り図柄を再変動させた後に確変大当り組合せとなる確定飾り図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が実行されることもあれば、変動中昇格失敗演出が実行されることもある。この実施の形態では、再抽選演出パターンが複数用意されており、再抽選演出が実行される場合に、この再抽選演出パターンが決定され、決定された再抽選演出パターンに対応した再抽選演出が実行される。

【0075】

通常大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示された後には、15ラウンド大当り状態が終了するまでの期間にて、確変状態等の高確率遊技状態に制御するか否か（確変大当りであるか否か）の報知演出となる大当り中昇格演出（単に昇格演出ともいう）が実行される場合がある。ここで、大当り中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果（最終停止図柄）が停止表示されてから、15ラウンド大当り状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、15ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、15ラウンド大当り状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、15ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、15ラウンド大当り状態の終了後における最初の特別図柄や飾り図柄の変動中に、大当り中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。15ラウンド大当り状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当り中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

る場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、2回開放チャンス目TC1～TC4とは異なる所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがあるようにしてもよい。

【0079】

こうして「2R確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、2ラウンド大当たり状態に制御され、その2ラウンド大当たり状態が終了すると確変状態に制御されることになる。可変表示結果が「小当たり」となった後には、小当たり遊技状態に制御されて可変入賞動作が行われた後、可変表示結果が「小当たり」となる以前の遊技状態が継続する。ただし、可変表示結果が「小当たり」となる特図ゲームに対応して、特別遊技状態を終了する旨の判定がなされた場合には、小当たり遊技状態の終了後に通常状態へと制御される。

10

【0080】

可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」のいずれかとなる場合や、可変表示結果が「小当たり」となる場合には、飾り図柄の可変表示中に2回開放前演出を実行することがある。2回開放前演出では、2ラウンド大当たり状態や小当たり遊技状態に制御されることに伴って予め定められた演出動作が行われる。また、2回開放前演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示中に実行される演出動作に限定されず、2ラウンド大当たり状態や小当たり遊技状態となる期間の一部又は全部においても、可変表示中から継続して実行される演出動作を含んでいてもよい。2回開放前演出が開始されるときには、可変表示中の飾り図柄を消去して、2回開放前演出が実行された後には、確定飾り図柄が導出表示されないようにしてもよい。

20

【0081】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機1は、演出表示装置9などにおける演出態様が異なる複数の演出モードを備えている。図3は、演出モードの移行例を説明するための図である。この実施の形態では、図3(A)に示すように、モードA、モードB、モードC、モードNという、4つの演出モードが設けられている。これらの演出モードは、大当たり遊技状態が終了したときや、飾り図柄の可変表示が開始されるとき、または時短状態が終了したときなどに、現在の演出モードや大当たり種別等に応じて切り替わる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の演出モードが設けられてもよい。

【0082】

30

モードNは、ノーマルモードともいい、いずれの演出モードにも移行していないとき、即ち電源投入後などの演出モードはこのモードNとなる。図3(A)及び(B)に示すように、このモードNにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって、直接確変大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって確変大当たり組合せが導出表示された場合(直当りの場合)、または大当たり中昇格演出によって大当たり中昇格成功演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知された場合には、大当たり遊技状態終了後にモードCの演出モードに移行する。また、モードNにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって、直接通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合(15R確変(潜伏)の場合)または大当たり中昇格演出によって大当たり中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」である場合には、大当たり遊技状態終了後にモードAの演出モードに移行する。また、モードNにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」である場合には、大当たり遊技状態終了後にモードCの演出モードに移行する。

40

【0083】

モードAにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって、直接確変大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって確変大当たり組合せが導出表示された場合(15R確変(直当り)の場合)、または大当たり中昇格演出によって大当たり中昇格成功演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報

50

知された場合には、大当たり遊技状態終了後にモードCの演出モードに移行する。また、モードAにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって、直接通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合（15R確変（潜伏）の場合）または大当たり中昇格演出によって大当たり中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」である場合には、大当たり遊技状態終了後にモードBの演出モードに移行する。また、モードNにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」である場合には、大当たり遊技状態終了後もモードAの演出モードが継続する。また、モードAにおいて、時短状態が終了したときはモードNの演出モードに移行する。

10

【0084】

モードBにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって、直接確変大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって確変大当たり組合せが導出表示された場合（15R確変（直当り）の場合）または大当たり中昇格演出によって大当たり中昇格成功演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知された場合には、大当たり遊技状態終了後にモードCの演出モードに移行する。また、モードBにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって、直接通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合（15R確変（潜伏）の場合）または大当たり中昇格演出によって大当たり中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」である場合には、大当たり遊技状態終了後もモードBの演出モードが継続する。また、モードBにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」である場合には、大当たり遊技状態終了後もモードBの演出モードが継続する。また、モードBにおいて、時短状態が終了したときはモードNの演出モードに移行する。

20

【0085】

モードCにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって、直接確変大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって確変大当たり組合せが導出表示された場合（15R確変（直当り）の場合）または大当たり中昇格演出によって大当たり中昇格成功演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知された場合には、大当たり遊技状態終了後もモードCの演出モードが継続する。また、モードCにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって、直接通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合（15R確変（潜伏）の場合）または大当たり中昇格演出によって大当たり中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」である場合には、大当たり遊技状態終了後にモードBの演出モードに移行する。また、モードNにおいて、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」である場合には、大当たり遊技状態終了後もモードCの演出モードが継続する。

30

【0086】

ここで、モードNの演出モードであるときの遊技状態は通常状態である。モードCの演出モードは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって確変状態に移行されることが報知された場合であるか、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」である場合に他の演出モードから移行されるので、遊技状態が確変状態であることが特定可能である。モードCの演出モードでは演出表示装置9に「確変状態」と表示し、確変状態であることを明示するようにしてもよい。

40

【0087】

一方、モードAとモードBの演出モードは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」であって確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」である場合に他の演出モードから移行

50

される。このときの遊技状態は、大当たり種別が「15R確変」であった場合には確変状態に制御され、大当たり種別が「15R非確変」であった場合には時短状態に制御される。即ち、モードAとモードBの演出モードでは、遊技状態が時短状態、確変状態のいずれにもなり得る。このモードAとモードBの演出モードである場合には、例えば確変状態といった確変制御が行われる所定の特別遊技状態に制御されているときと制御されていないときとで共通の演出が実行され、その特別遊技状態に制御されているか否かが特定不能となる。なお、複数の演出モードには、例えばモードNやモードCの演出モードのように、パチンコ遊技機1における遊技状態を認識できる演出モードが含まれていてもよいし、例えばモードA、モードBの演出モードのように、遊技状態が特定不能な演出モードのみが含まれていてもよい。モードA、モードBの演出モードのように、遊技状態が特定不能な演出モードを共通演出モードともいう。

10

【0088】

上述のようにモードBの演出モードは、モードNの演出モードから直接移行されないようになっている。このようにすることで演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【0089】

上述のモードCの演出モードは、例えば複数回の可変表示に亘って同じ背景あるいはキャラクタ画像による演出が継続的に実行される演出モード（例えばバトルモード）である。より具体的には、可変表示結果が「大当たり」となるときに味方キャラクタが敵キャラクタと戦うバトル演出を行い、大当たり種別が「15R確変」であるときであって、確変大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに勝つ演出を行ってバトルモードを継続させる。そして、大当たり種別が「15R確変」（潜伏）や「15R非確変」であるときであって、通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに負ける演出を行ってバトルモードを終了させ、モードAやモードBの演出モードに移行させるようにしてもよい。このように、モードCにおいては、バトル演出によって確変状態となることを報知することができる。このようなバトルモードにおいては、可変表示結果が「大当たり」または「小当たり」となるときのみ飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となるようにしてもよい。さらに、飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」となったときの、飾り図柄の組合せがいずれであるかによって、大当たり種別が「15R確変」となる割合が異なるようにしてもよい。なお、モードA、モードB、及びモードCの演出モードでは、例えば、演出表示装置9に表示させる背景を異ならせることによって、異なる演出モードとする。また、上述のバトルモードにおけるキャラクタを異ならせたり、演出態様を異ならせるようにすることで異なる演出モードとしてもよい。なお、モードA、モードBの演出モードのように、確変状態であるか時短状態であるが特定不能な演出モードを共通演出モードにおいて、遊技状態が確変状態である場合には、時短状態の終了条件となる100回の可変表示が実行されたときに、確変状態であることを報知するようにしてもよい（遊技状態が時短状態である場合には、時短状態が終了し遊技状態が特定可能になってしまうため）。また、大当たり遊技状態終了後に演出モードが移行される場合の大当たり遊技状態中において、移行される演出モードに対応した演出を実行するようにしてもよい。例えば、大当たり遊技状態中に各演出モード（モードA、モードB、及びモードC）対応したキャラクタ画像や背景を表示させる演出を実行するよう

20

30

40

【0090】

パチンコ遊技機1には、例えば図4に示すような主基板（遊技制御基板）31、演出制御基板80、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、払出制御基板37といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機1には、主基板31と演出制御基板80との間で伝送される各種の制御信号を中継する中継基板77なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1における遊技盤6などの背面には、例えば電源基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されていけばよい。

【0091】

50

主基板 31 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 31 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 80 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 31 は、第 1 特別図柄表示器 8a と第 2 特別図柄表示器 8b を構成する各 LED（例えばセグメント LED）などの点灯／消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 10 の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器 10 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板 31 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 560 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に伝送する入力ドライバ回路 58、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 16、21 に伝送する出力回路 59 などが搭載されている。

10

【0092】

演出制御基板 80 は、主基板 31 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 77 を介して主基板 31 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 9、スピーカ 27 及び装飾 LED 25、枠 LED 28 等を含んだ演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 80 は、演出表示装置 9 における表示動作や、スピーカ 27 からの音声出力動作の全部又は一部、装飾 LED 25 や枠 LED 28 等の発光体における点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

20

【0093】

音声出力基板 70 は、演出制御基板 80 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 80 からの指令や制御データなどにに基づき、スピーカ 27 から音声を出させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプドライバ基板 35 は、演出制御基板 80 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 80 からの指令や制御データなどにに基づき、装飾 LED 25 や枠 LED 28 等の発光体における点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

30

【0094】

図 4 に示すように、主基板 31 には、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a、30a、33a、39a からの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、ゲートスイッチ 32a、第 1 始動口スイッチ 13a、第 2 始動口スイッチ 14a、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a、30a、33a、39a は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 31 には、第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、普通図柄表示器 10 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線の他にも、第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b、普通図柄保留記憶表示器 41 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線などが接続されている。その他にも、主基板 31 には、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）などが、搭載されている。

40

【0095】

主基板 31 から演出制御基板 80 に向けて伝送される制御信号は、中継基板 77 によって中継される。主基板 31 には、例えば中継基板 77 に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ 560 との間には、例えば図 5 に示すように、出力バッファ回路を含んだ出力ポート 571 が接続されている。出力ポート 571 に含まれる出力バッファ回路は、主基板 31 から中継基板 77 を介して演出制

50

御基板 80 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板 77 から主基板 31 への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板 80 や中継基板 77 の側から主基板 31 側に信号が伝わる余地はない。

【0096】

中継基板 77 には、例えば主基板 31 から演出制御基板 80 に対して制御信号を送送するための配線毎に、例えば図 5 に示すような伝送方向規制回路 74 が設けられていればよい。各伝送方向規制回路 74 は、主基板 31 対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板 80 対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド (GND) 接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路 74 は、演出制御基板 80 から中継基板 77 への信号の入力を阻止して、主基板 31 から演出制御基板 80 へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板 80 の側から主基板 21 側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板 77 において制御信号を送送するための配線毎に伝送方向規制回路 74 を設けるとともに、主基板 31 にて遊技制御用マイクロコンピュータ 560 と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を含んだ出力ポート 571 設けることで、外部から主基板 31 への不正な信号の入力を防止することができる。

【0097】

中継基板 77 を介して主基板 31 から演出制御基板 80 に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば演出表示装置 9 における演出画像の表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ 27 からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、装飾 LED 25 や枠 LED 28 等の発光体における点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。図 6 (A) は、この実施の形態で用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば 2 バイト構成であり、1 バイト目は MODE (コマンドの分類) を示し、2 バイト目は EXT (コマンドの種類) を表す。MODE データの先頭ビット (ビット 7) は必ず「1」とされ、EXT データの先頭ビットは「0」とされる。なお、図 6 (A) に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが 2 つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1 であってもよいし、3 以上の複数であってもよい。

【0098】

図 6 (A) に示す例において、コマンド 8001H は、第 1 特別図柄表示器 8a による第 1 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 1 変動開始コマンドである。コマンド 8002H は、第 2 特別図柄表示装置 8b による第 2 特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第 2 変動開始コマンドである。コマンド 81XXH は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置 9 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 9L、9C、9R で可変表示される飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXH は不特定の 16 進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なる EXT データが設定される。

【0099】

この実施の形態では、第 1 及び第 2 変動開始コマンドと、変動パターン指定コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、第 1 特図及び第 2 特図のいずれが変動開始となるかの指定内容と、変動パターンの指定内容とを、1 つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動開始となる特別図柄 (第 1 特図あるいは第 2 特図) と変動パターンとの組合せに対応して EXT データが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動開始となる特別図柄と変動パターンとを特定できるようにしてもよい。ここで、変動開始と

なる特別図柄と変動パターンとを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、変動開始となる特別図柄（第1特図あるいは第2特図）に応じた2種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動開始となる特別図柄を指定する演出制御コマンドと、変動パターンを指定する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動開始となる特別図柄に対応した2種類の演出制御コマンドと、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【0100】

コマンド8CXXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンドである。可変表示結果通知コマンドでは、例えば図6（B）に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの事前決定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様（大当たり種別）が「15R非確変」、「15R確変」、「2R確変」のいずれとなるかの大当た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「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第2可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C02Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第3可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C03Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を示す第4可変表示結果通知コマンドである。コマンド8C04Hは、可変表示結果が「小当たり」となる旨の事前決定結果を示す第5可変表示結果通知コマンドである。

【0101】

この実施の形態では、変動パターン指定コマンドと可変表示結果通知コマンドとを、互いに別個の演出制御コマンドとして用意している。これに対して、変動パターン指定コマンドに示される変動パターンと、可変表示結果通知コマンドに示される可変表示結果とを、1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成してもよい。一例として、変動パターンと可変表示結果（「ハズレ」、「大当たり」及び「小当たり」のいずれかと、「大当たり」となる場合における大当たり種別）との組合せに対応してEXTデータが設定される演出制御コマンドを用意して、その演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果を特定可能な情報が伝送されるようにしてもよい。あるいは、3つ以上の演出制御コマンドにより、変動パターンと可変表示結果とを特定できるようにしてもよい。ここで、変動パターンと可変表示結果とを1つの演出制御コマンドにより特定可能となるように構成した場合には、1つの変動パターンに対して、複数種類の可変表示結果に応じた複数種類の演出制御コマンドを用意しなければならないことがある。これに対して、変動パターンを指定する演出制御コマンドと、可変表示結果を通知する演出制御コマンドとを別個に用意すれば、変動パターンの種類数に対応した個数の演出制御コマンドと、可変表示結果の種類数に対応した個数の演出制御コマンドとを用意すればよく、予め用意するコマンドの種類や、コマンドテーブルの記憶容量などを、削減することができる。

【0102】

コマンド8F00Hは、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア9L、9C、9Rで飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに対応して、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを遊技状態が通常状態である場合に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを遊技状態が確変状態である場合に対応した第2遊技状態指定コマンドとし、コマンド950

2 Hを遊技状態が時短状態である場合に対応した第3遊技状態指定コマンドとすればよい。

【0103】

この実施の形態では、飾り図柄の可変表示の停止を指定する演出制御コマンドとして、飾り図柄停止コマンドを主基板31から演出制御基板80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くてもよい。この場合、演出制御基板80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31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。

10

【0104】

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

20

【0105】

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

30

【0106】

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

40

【0107】

コマンドB1XXHは、普通入賞球装置が形成する第1始動入賞口13に進入（始動入賞）した遊技球が第1始動口スイッチ13aにより検出されたことに基づき、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立し

50

たことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。この実施の形態では、第1始動口入賞指定コマンドが、第1始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第1始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば図6(C)に示すように、第1始動口入賞指定コマンドでは、所定の決定用数値(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)が特図ゲームの保留記憶数(特図保留記憶数)にかかわらず飾り図柄の変動パターンを特定の変動パターン(例えばスーパーリーチを伴う変動パターン)とする特定パターン共通範囲の範囲内であるか範囲外であるかに応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドB100Hは、特定パターン共通範囲外であることを通知する一方で、コマンドB101Hは、特定パターン共通範囲内であることを通知する。

10

【0108】

コマンドB2XXHは、普通可変入賞球装置15が形成する第2始動入賞口14に進入(始動入賞)した遊技球が第2始動口スイッチ14aにより検出されたことに基づき、第2特別図柄表示装置8bによる第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。この実施の形態では、第2始動口入賞指定コマンドが、第2始動入賞口を通過した遊技球の検出時である第2始動入賞時に、所定の決定用数値を用いた判定結果を通知する演出制御コマンドとしても用いられる。例えば、図6(C)に示すように、第2始動口入賞指定コマンドでは、所定の決定用数値(例えば変動パターン種別決定用の乱数値MR2を示す数値データ)が特図ゲームの保留記憶数(特図保留記憶数)にかかわらず飾り図柄の変動パターンを特定の変動パターン(例えばスーパーリーチを伴う変動パターン)とする特定パターン共通範囲の範囲内であるか範囲外であるかに応じて、異なるEXTデータが設定される。より具体的には、コマンドB200Hは、特定パターン共通範囲外であることを通知する一方で、コマンドB201Hは、特定パターン共通範囲内であることを通知する。

20

【0109】

コマンドC0XXHは、演出表示装置9の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア5Hなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第1始動口入賞指定コマンドと第2始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板31から演出制御基板80に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図14に示す第1特図保留記憶部151Aにおける保留データと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数(例えば「1」～「8」)、あるいは、始動データ記憶部151Cにおける始動データの総記憶数(例えば「1」～「8」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。これにより、演出制御基板80の側では、第1始動条件と第2始動条件のいずれかが成立したときに、主基板31から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第1特図保留記憶部151Aと第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの総記憶数を特定することができる。

30

【0110】

コマンドD0XXHは、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を遊技球が第1始動入賞口13や第2始動入賞口14に入賞した時点で通知する入賞時可変表示結果通知コマンドである。入賞時可変表示結果通知コマンドでは、例えば図6(D)に示すように、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれとなるかの入賞時判定結果、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合における飾り図柄の可変表示態様(大当たり種別)が「15R非確変」、「15R確変」、「2R確変」のいずれとなるかの大当た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D000Hは、可変表示結果が「ハズレ」となる旨の入賞時判定決定結果を示す入賞時第1可変表示結果通知コマンドである。コマンドD001Hは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」となる旨の入賞時判定結果及び大当たり種別決定結果を示す入賞時第2可変表示結果通知コマンドである。コマンドD002Hは、可変表示結果が「大当

40

50

り」で大当り種別が「15R確変」となる旨の入賞時判定結果及び大当り種別決定結果を示す入賞時第3可変表示結果通知コマンドである。コマンドD003Hは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2R確変」となる旨の入賞時判定結果及び大当り種別決定結果を示す入賞時第4可変表示結果通知コマンドである。コマンドD004Hは、可変表示結果が「小当り」となる旨の入賞時判定決定結果を示す入賞時第5可変表示結果通知コマンドである。

【0111】

主基板31に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ560は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、例えば図4に示すように、ゲーム制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)54と、ゲーム制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)55と、プログラムに従って制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)56と、I/O(Input/Output port)57と、CPU56とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路503とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ560では、CPU56がROM54から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU56がROM54から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU56がRAM55に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU56がRAM55に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU56がI/O57を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU56がI/O57を介して遊技制御用マイクロコンピュータ560の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。遊技制御用マイクロコンピュータ560を構成する1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56の他にRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O57は、外付けであってもよい。

【0112】

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

【0113】

主基板31では、例えば図4に示す遊技制御用マイクロコンピュータ560が備える乱数回路503などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図7は、主基板31の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図7に示すように、この実施の形態では、主基板31の側において、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、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。

【0114】

こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。乱数回路503は、これらの乱数値MR1~MR5の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU56は、例えば図18に示す遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路503とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR5の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。一例として、特図表示結果判定用の乱数値MR1を示す数値データは、乱数回路503によりCPU56とは独立して更新され、それ以外の乱数値MR2~MR5を示す数値データは、CPU56がランダムカウンタを用いてソフトウェアにより更新されればよい。また、乱数回路503によ

り更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値MR1～MR5の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。乱数回路503は、遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ560とは異なる乱数回路チップとして構成されるものであってもよい。

【0115】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、乱数回路503が更新する数値データの初期値を設定する機能を有していてもよい。例えば、ROM56等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ560のIDナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ560の各製品ごとに異なる数値で付与されたIDナンバ）を用いて所定の演算を行って得られた数値データを、乱数回路503が更新する数値データの初期値として設定する。このような処理を行うことにより、乱数回路503が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

10

【0116】

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」、「2R確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「100」の範囲の値をとる。

20

【0117】

変動パターン種別決定用の乱数値MR3は、飾り図柄の変動パターン種別を、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「251」の範囲の値をとる。変動パターン決定用の乱数値MR4は、飾り図柄の変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」～「997」の範囲の値をとる。普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける可変表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」～「13」の範囲の値をとる。すなわち、普図表示結果決定用の乱数値MR5は、普図ゲームにおける可変表示結果に基づき普通可変入賞球装置15が形成する第2始動入賞口14を遊技球が進入しがたい状態（通常開放状態）から遊技球が進入しやすい状態（拡大開放状態）へと変化させるか否かなどの決定を行うために用いられる。

30

【0118】

図8は、この実施の形態における飾り図柄の変動パターンを示している。この実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当り」となる場合のうち、大当り種別が「15R非確変」又は「15R確変」である場合と「2R確変」である場合、さらには、可変表示結果が「小当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。なお、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当り」や「小当り」である場合に対応した変動パターンは、当り変動パターンと称される。

40

【0119】

図8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

50

、変動パターンPB2-2、変動パターンPA3-1、変動パターンPA3-2、変動パターンPB3-1、変動パターンPB3-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15R非確変」又は「15R確変」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンPA4-1、変動パターンPA4-2、変動パターンPB4-1、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、変動パターンPA5-2、変動パターンPB5-1、変動パターンPB5-2が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2R確変」となる場合や、可変表示結果が「小当り」となる場合に対応した当り変動パターンとしては、変動パターンPC1-1～変動パターンPC1-3が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「2R確変」となる場合にのみ対応した当り変動パターンとして、変動パターンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、予め用意されている。

10

【0120】

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

20

30

【0121】

図9に示す例では、可変表示結果が「ハズレ」で「非リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3が、予め用意されている。また、可変表示結果が「ハズレ」で「リーチ」の可変表示態様となる場合に対応して、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「15R非確変」又は「15R確変」の可変表示態様（大当り種別）に対応して、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3が、予め用意されている。可変表示結果が「大当り」で「2R確変」の可変表示態様（大当り種別）である場合や可変表示結果が「小当り」である場合に対応して、変動パターン種別CA4-1が、予め用意されている。さらに、可変表示結果が「大当り」で「2R確変」の可変表示態様（大当り種別）である場合にのみ対応して、変動パターン種別CA4-2が、予め用意されている。

40

【0122】

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、「短縮なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別CA1-2は、例えば合計保留記憶数が「3」以上であることや、確変状態又は時短状態にて時間短縮制御が行われることに対応して、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されて、「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、「短縮あり」と予め対応付けられた変動パターンを含んでい

50

る。変動パターン種別 C A 1-3 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、「滑り、擬似連」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

【0123】

変動パターン種別 C A 2-1 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、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連なし」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別 C A 2-2 は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が2回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動2回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動2回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

10

【0124】

変動パターン種別 C A 2-3 は、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動（再変動）の実行回数が1回であり、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にノーマルリーチを伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動1回」の変動パターン種別であり、「ノーマルリーチ（ハズレ）擬似連変動1回」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。変動パターン種別 C A 2-4 は、飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後にスーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴い、リーチ演出が終了したときにリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「スーパーリーチ（ハズレ）」の変動パターン種別であり、「スーパーリーチ（ハズレ）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。

20

【0125】

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

30

【0126】

変動パターン種別 C A 4-1 は、2回開放チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかとなる確定飾り図柄を導出表示する「2回開放チャンス目停止」の変動パターン種別であり、「2回開放チャンス目停止」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図8に示す変動パターンの例では、変動パターン P C 1-1～変動パターン P C 1-3 が、確定飾り図柄を2回開放チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかとする変動パターンとなっており、変動パターン種別 C A 4-1 に含まれることになる。変動パターン種別 C A 4-2 は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」である場合に飾り図柄の可変表示状態をリーチ状態としてからリーチ組合せの確定飾り図柄を導出表示する「2回開放時リーチ（2R確変）」の変動パターン種別であり、「2回開放時リーチ（2R確変）」と予め対応付けられた変動パターンを含んでいる。図8に示す変動パターンの例では、変動パタ

40

50

ーンPC1-4及び変動パターンPC1-5が、確定飾り図柄をリーチ組合せとする変動パターンとなっており、変動パターン種別CA4-2に含まれることになる。

【0127】

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

10

【0128】

図10は、ROM56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特別図柄表示器8aによる特図ゲームや、第1特別図柄表示器8bによる特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果（特図表示結果）となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その可変表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かや、可変表示結果を「小当り」として小当り遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果決定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【0129】

特図表示結果決定テーブル130では、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態又は時短状態であるか確変状態であるかに応じて、特図表示結果決定用の乱数値MR1と比較される数値（決定値）が、「大当り」や「小当り」、「ハズレ」の特図表示結果のいずれかに割り当てられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームであるか、第1特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームであるかにかかわらず、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。

【0130】

これに対して、第1特別図柄表示器8aによる特図ゲームの場合と、第1特別図柄表示器8bによる特図ゲームの場合のそれぞれに対応して、特図表示結果に対する決定値の割当てが異なる決定テーブルを用意してもよい。この場合には、第1特別図柄表示器8aによる特図ゲームの場合と、第1特別図柄表示器8bによる特図ゲームの場合とでは、「小当り」の特図表示結果に対する決定値の割当てを異ならせてもよい。一例として、第1特別図柄表示器8bによる特図ゲームの場合には、第1特別図柄表示器8aによる特図ゲームの場合に比べて、「小当り」の特図表示結果に決定される割合が低くなるように、各特図表示結果に決定値が割り当てられるようにしてもよい。

30

【0131】

このような設定により、第2特図を用いた特図ゲームでは、第1特図を用いた特図ゲームに比べて、可変表示結果が「小当り」となる確率を低下させて、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口14に遊技球が進入しやすくなっているときに、特図表示結果が「小当り」となって賞球がほとんど得られない小当り遊技状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第1特別図柄表示器8bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示器8aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第1特別図柄表示器8bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により確変状態や時短状態（特に確変状態）から15ラウンド大当り状態となるまでの時間が短縮されて、遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、第1特別図柄表示器8bによる特図ゲームの場合には、「小当り」の特図表示結果に決定されることがないように決定値が割り当てられるようにしてもよい。

40

【0132】

50

図11は、ROM56に記憶される大当り種別決定テーブル131の構成例を示している。大当り種別決定テーブル131は、特図表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされて大当り遊技状態に制御することが決定されたときに、大当り種別決定用の乱数値MR2に基づき、可変表示態様を「15R非確変」や「15R確変」、「2R確変」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル131では、図14に示す遊技制御バッファ設定部155に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」であるか「2」であるかに応じて、大当り種別決定用の乱数値MR2と比較される数値（決定値）が、「15R非確変」や「15R確変」、「2R確変」などの大当り種別に割り当てられている。ここで、変動特図指定バッファ値は、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「1」となり、第1特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されるときに「2」となる。

10

【0133】

大当り種別決定テーブル131において、複数種類の大当り種別に割り当てられた決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するか2ラウンド大当り状態に制御するかの決定結果や、大当り遊技状態の終了後には確変状態に制御するか否かの決定結果に対応した決定用データとなっている。例えば、「15R非確変」又は「15R確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、15ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応する一方で、「2R確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、2ラウンド大当り状態に制御するとの決定結果に対応している。また、「15R非確変」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「2R確変」の大当り種別に割り当てられている決定値を示すテーブルデータは、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。

20

【0134】

図11に示す大当り種別決定テーブル131では、変動特図指定バッファ値が「1」であるか「2」であるかに応じて、各大当り種別に対する決定値の割当てが異なっている。例えば、「15R確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「37」～「72」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合に「37」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる。「2R確変」の大当り種別に対しては、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に「73」～「100」の範囲の決定値が割り当てられる一方、変動特図指定バッファ値が「2」である場合には決定値が割り当てられていない。

30

【0135】

図11に示す設定例では、第1特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定したときには、大当り種別を「2R確変」として2ラウンド大当り状態に制御すると決定されることがない。このような設定により、確変状態や時短状態における高開放制御で第2始動入賞口14に遊技球が進入しやすくなっているときに、大当り種別が「2R確変」となって賞球がほとんど得られない2ラウンド大当り状態に制御されてしまうことを防止して、確変状態や時短状態での遊技に間延びが生じることによる遊技興趣の減退を抑制することができる。特に、第1特別図柄表示器8bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示器8aにおける特図ゲームよりも優先して実行される場合には、確変状態や時短状態で第1特別図柄表示器8bにおける特図ゲームが実行される頻度が高められることから、このような設定により遊技興趣の減退を抑制できる効果が大きい。さらに、このような設定とともに、第1特別図柄表示器8bにおける特図ゲームが第1特別図柄表示器8aにおける特図ゲームよりも優先して実行されることで、確変状

40

50

態や時短状態から15ラウンド大当たり状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【0136】

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

10

【0137】

図12は、ROM56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12(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aと、図12(B)に示す小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bと、図12(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cと、図12(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dとが、予め用意されている。

【0138】

大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aは、特図表示結果を「大当たり」にすると決定(事前決定)されたときに、大当たり種別の決定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別決定用の乱数値MR3に基づいて、複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別の決定結果が「15R非確変」や「15R確変」、「2R確変」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値(決定値)が、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2のいずれかに割り当てられている。大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当た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、大当たり種別が「15R非確変」であるか「15R確変」であるかに応じて、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、大当た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。

20

30

【0139】

また、大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aでは、大当たり種別が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、異なる変動パターン種別に決定値が割り当てられている部分がある。例えば、大当たり種別が「15R非確変」又は「15R確変」である場合には、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対しては決定値が割り当てられていない。これに対して、大当たり種別が「2R確変」である場合には、変動パターン種別CA4-1及び変動パターン種別CA4-2に対して決定値が割り当てられている一方で、変動パターン種別CA3-1～変動パターン種別CA3-3に対しては決定値が割り当てられていない。これにより、特図表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」に応じて2ラウンド大当たり状態に制御される場合には、15ラウンド大当たり状態に制御される場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

40

【0140】

なお、大当たり種別が「15R非確変」や「15R確変」、「2R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

50

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、大当たり種別が「15R非確変」や「15R確変」、「2R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。

【0141】

小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bは、特図表示結果を「小当たり」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別を決定するために参照されるテーブルである。小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される全ての数値（決定値）が、変動パターン種別CA4-1に対して割り当てられている。ここで、変動パターン種別CA4-1には、図12（A）に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aにおいて、大当たり種別が「2R確変」である場合に依って決定値の一部が割り当てられている。このように、変動パターン種別CA4-1は、大当たり種別が「2R確変」となる場合と、特図表示結果が「小当たり」となる場合とで、共通の変動パターン種別となっている。すなわち、大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aにて大当たり種別が「2R確変」に対応したテーブルデータと、小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bを構成するテーブルデータとには、共通の変動パターン種別が含まれるように設定されている。

【0142】

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

【0143】

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

【0144】

ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、変動パターン種別決定用の乱数値MR3と比較される数値（決定値）が、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3、変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4のいずれかに割り当てられている。ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、各変動パターン種別に決定される割合が異なるように、決定値が各変動パターン種別に割り当てられている部分がある。例えば、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cとハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dとでは、変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1に対する決定値の割当てが異なっている。これにより、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

10

【0145】

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

20

【0146】

この実施の形態では、特図表示結果が「ハズレ」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、スーパーリーチ（スーパーリーチα又はスーパーリーチβ）を伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA2-4に決定される。すなわち、乱数回路503などから抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」のいずれかであるときには、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う飾り図柄の可変表示が実行されることになる。

30

【0147】

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

40

【0148】

この実施の形態では、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを参照することにより、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3や変動パターン種別CA2-1～変動パターン種別CA2-4のいずれかに決定することができる。ここで、変動パターン種別CA1-1～変動パターン種別CA1-3は、図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CA2-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」となる場合に対応した変動パターン種別である。したがっ

50

て、変動パターン種別決定用の乱数値MR 3に基づき、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）1 3 2 Cやハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）1 3 2 D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。

【0149】

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

10

【0150】

図13は、ROM56に記憶される変動パターン決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、変動パターン決定テーブルとして、図13（A）に示すハズレ変動パターン決定テーブル133Aと、図13（B）に示す当り変動パターン決定テーブル133Bとが、予め用意されている。

20

【0151】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aは、特図表示結果を「ハズレ」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR 4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR 4と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「ハズレ」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（ハズレ変動パターン）に割り当てられている。

30

【0152】

ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA 1-3となる場合に対応して、変動パターンPA 1-3に決定値が割り当てられている。図6に示すように、変動パターンPA 1-3は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA 1-3に決定されることにより「滑り」などの可変表示演出を実行することができる。また、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aでは、変動パターン種別CA 1-3となる場合に対応して、変動パターンPA 1-4に決定値が割り当てられている。図6に示すように、変動パターンPA 1-4は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合に「擬似連」の可変表示演出にて擬似連変動（再変動）を1回実行する変動パターンである。このような設定により、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」となる場合でも、変動パターンPA 1-4に決定されることにより「擬似連」の可変表示演出を実行することができる。

40

【0153】

なお、特別図柄や飾り図柄の可変表示時間が短縮されるか否かに応じて、可変表示演出を実行する変動パターンに決定される割合が異なるようにしてもよい。一例として、図12（D）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dでは、図12（C）に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cに比べて少ない決定値が、変動パターン種別CA 1-3に対して割り当てられるようにすればよい。図6に示

50

す変動パターンの設定例では、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出が実行されない変動パターンPA1-1における特図変動時間（特別図柄の可変表示時間）が12000ミリ秒[m s]に、変動パターンPA1-2における特図変動時間が3000ミリ秒[m s]に、それぞれ定められている。これに対して、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間は16000ミリ秒[m s]に、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は24000[m s]に、それぞれ定められている。すなわち、可変表示態様が「非リーチ」である場合に、「滑り」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-3における特図変動時間や、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンPA1-4における特図変動時間は、これらの可変表示演出を実行しない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。

10

【0154】

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

20

【0155】

当り変動パターン決定テーブル133Bは、特図表示結果を「大当り」や「小当り」にすると決定（事前決定）されたときに、変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4に基づき、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために参照されるテーブルである。当り変動パターン決定テーブル133Bでは、変動パターン種別に応じて、変動パターン決定用の乱数値MR4と比較される数値（決定値）が、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とする場合に対応した1つ又は複数の変動パターン（当り変動パターン）に割り当てられている。

30

【0156】

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

40

【0157】

このようなRAM55には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図14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14に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、始動データ記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0158】

50

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置が形成する第1始動入賞口13に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口13への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第1始動条件の成立に基づいてCPU56により乱数回路503等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その記憶数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第1特図保留記憶部151Aに記憶される。

10

【0159】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置15が形成する第2始動入賞口14に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第1特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口14への入賞順（遊技球の検出順）に保留番号と関連付けて、その入賞（遊技球の検出）による第2始動条件の成立に基づいてCPU56により乱数回路503等から抽出された各種の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。この実施の形態では、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとが、保留データとして第2特図保留記憶部151Bに記憶される。

20

【0160】

始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口13への入賞を示す「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口14への入賞を示す「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と対応付けて記憶する。

【0161】

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

30

【0162】

特図プロセスフラグは、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームの進行や、第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームの進行などを制御するために実行される図31のステップS15や図32に示す特別図柄プロセス処理において、どの処理を選択・実行すべきかを指示する。普図プロセスフラグは、普通図柄表示器10による普通図柄を用いた普図ゲームの進行などを制御するために図31のステップS16や図43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。

40

【0163】

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

50

【0164】

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

10

【0165】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部153に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

【0166】

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

20

【0167】

特図変動タイマは、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

30

【0168】

普図変動タイマは、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間（普図変動時間）といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

40

【0169】

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

【0170】

50

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路503とは別個に、あるいは、乱数回路503から抽出された数値データを用いて、CPU56がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、乱数値MR2-1、MR2-2、MR3、MR4、MR5を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU56によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。CPU56がランダムカウント値を更新するために実行するソフトウェアは、ランダムカウント値を乱数回路503における数値データの更新動作とは別個に更新するためのものであってもよいし、乱数回路503から抽出された数値データにスクランブル処理や演算処理といった所定の処理を施すことによりランダムカウント値を更新するためのものであってもよい。

10

【0171】

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

20

【0172】

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

30

【0173】

第1保留記憶数カウンタは、第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの数である第1保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第1保留記憶数カウンタには、第1保留記憶数に対応したカウント値データが、第1保留記憶数カウント値として記憶され、第1保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。第2保留記憶数カウンタは、第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの数である第2保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第2保留記憶数カウンタには、第2保留記憶数に対応したカウント値データが、第2保留記憶数カウント値として記憶され、第2保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。

40

【0174】

時短回数カウンタは、パチンコ遊技機1における遊技状態が時短状態であるときに、時短制御を終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数を特定可能にカウントするためのものである。一例として、時短回数カウンタには、大当り遊技状態が終了するときに、大当り種別バッファ値が「0」であるに対応したカウント初期値「100」を示すデータが、時短回数カウント値として設定される。その後、可変表示結果が「大当り」となるま

50

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。

【0175】

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

10

【0176】

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

【0177】

送信コマンドバッファは、主基板31からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのROM54における記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていけばよい。

20

【0178】

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

30

【0179】

変動特図指定バッファには、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「1」が設定される。また、第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されることに対応して、変動特図指定バッファ値には「2」が設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

40

【0180】

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9に示すような大当り種別決定テーブル131での設定に基づき、大当り種別が「15R非確変」であれば大当り種別バッファ値には「0」が設定され、大当り種別が「15R確変」であれば大当り種別バッファ値には「1」が設定され、大当り種別が「2R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。

【0181】

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

50

マイクロコンピュータ５６０に伝送された各種信号を取り込むための入力ポートと、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成されている。

【０１８２】

図４に示す演出制御基板８０には、例えば図５に示すような演出制御用マイクロコンピュータ１００が搭載されている。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、中継基板７７を介して遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、付属図柄を可変表示する第１付属図柄表示器９ａ及び第２付属図柄表示器９ｂにおける表示制御や、飾り図柄を可変表示する演出表示装置９における表示制御などを行う。また、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ランプドライバ基板３５を介して、遊技盤６に設けられている装飾ＬＥＤ２５の点灯制御や、遊技機用枠２に設けられている枠ＬＥＤ２８の点灯制御などを行うとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７における音声出力制御を行う。

10

【０１８３】

図５は、中継基板７７、演出制御基板８０、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０の回路構成例を示すブロック図である。なお、図５に示す例では、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板３５及び音声出力基板７０を設けずに、演出制御に関して演出制御基板８０のみを設けてもよい。

【０１８４】

20

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御用ＣＰＵ１０１や、演出に関する情報を記憶するＲＡＭなどを含んで構成されていけばよい。なお、ＲＡＭは外付けであってもよい。演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＲＡＭは電源バックアップされていなくてもよい。演出制御基板８０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けのＲＯＭ（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板７７を介して入力される主基板３１からの取込信号（演出制御ＩＮＴ信号）に応じて、入力ドライバ１０２および入力ポート１０３を介して演出制御コマンドを受信する。なお、以下では、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵又は外付けのＲＯＭを、演出制御用ＲＯＭともいう。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御コマンドに基づいて、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１０９に演出表示装置９の表示制御を行わせる。

30

【０１８５】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置９の表示制御を行うＶＤＰ１０９が演出制御基板８０に搭載されている。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００とは独立したアドレス空間を有し、そこにＶＲＡＭをマッピングする。ＶＲＡＭは、画像データを一時記憶（展開）するためのバッファメモリである。そして、ＶＤＰ１０９は、ＶＲＡＭ内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置９に出力する。

【０１８６】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信した演出制御コマンドに従ってＣＧＲＯＭ（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令をＶＤＰ１０９に出力する。ＣＧＲＯＭは、演出表示装置９に表示されるキャラクタ画像データや動画データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（飾り図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくためのＲＯＭである。ＶＤＰ１０９は、演出制御用ＣＰＵ１０１の指令に応じて、ＣＧＲＯＭから画像データを読み出す。そして、ＶＤＰ１０９は、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

40

【０１８７】

演出制御基板８０に搭載された入力ポート１０７には、操作検出スイッチ３８ａからの情報信号としての操作検出信号を伝送するための配線が接続されている。入力ポート１０７に入力された操作検出信号は、演出制御用マイクロコンピュータ１００へと伝送される

50

。演出制御用マイクロコンピュータ100では、操作検出スイッチ38aからの操作検出信号に基づいて、例えば予告演出等の遊技の演出を行うための処理を実行する。

【0188】

演出制御コマンド及び演出制御INT信号は、演出制御基板80において、まず、入力ドライバ102に入力する。入力ドライバ102は、中継基板77から入力された信号を演出制御基板80の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板80の内部から中継基板77へ方向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路であればよい。入力ドライバ102に入力された演出制御コマンド等は、入力ポート103を介して演出制御用マイクロコンピュータ100へと伝送される。

【0189】

また、演出制御用CPU101は、出力ポート106を介して、可動部材78を動作させるためにモータ86を駆動する。さらに、上演LED85a、中演出LED85b及び下演出LED85cの近傍に設けられ各LEDの取付部分を振動させる振動モータ87a、87b、87cを、出力ポート106を介して駆動する。ここで、振動モータ87aは上演LED85aを振動させ、振動モータ87bは中演出LED85bを振動させ、振動モータ87cは下演出LED85cを振動させる。さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介しランプドライバ基板35に対してLEDを駆動する信号を出力する。加えて、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介し音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

演出制御基板80に搭載された演出制御用マイクロコンピュータ100では、内蔵又は外付けの乱数回路（図示せず）などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。図15は、演出制御基板80の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図15に示すように、この実施の形態では、演出制御基板80の側において、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1～SR1-3、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2、第1～第3疑似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-3、再抽選演出実行決定用と大当り中昇格演出実行決定用の乱数値SR4-1、SR4-2、再抽選演出パターン決定用の乱数値SR4-3、確変報知決定用の乱数値SR5-1、大当り中昇格演出パターン決定用の乱数値SR5-2、予告パターン種別決定用と予告パターン決定用の乱数値SR6-1、SR6-2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。

【0193】

こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。演出制御

10

20

30

40

50

用マイクロコンピュータ100に内蔵又は外付けの乱数回路は、これらの乱数値の全部又は一部を示す数値データをカウントするものであればよい。演出制御用CPU101は、例えば図30に示す演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。あるいは、演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵又は外付けの乱数回路により更新された数値データの全部又は一部を用いて、スクランブル処理や演算処理といった所定の処理を実行することにより、乱数値の全部又は一部を示す数値データが更新されるようにしてもよい。また、演出制御基板80に乱数回路が搭載されていない場合には、演出制御用CPU101がランダムカウンタを用いて、乱数値の全部を示す数値データをカウ

10

【0194】

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

20

【0195】

再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2は、変動中昇格演出となる再抽選演出が実行される場合に、その再抽選演出が実行される以前に「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにて仮停止表示させる通常当たり組合せの飾り図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「80」の範囲の値をとる。第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1～SR3-3は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に、その可変表示演出を実行するにあたり「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにて仮停止表示させる飾り図柄（仮停止図柄）を決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1は「1」～「211」の範囲の値をとり、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2は「1」～「229」の範囲の値をとり、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3は「1」～「311」の範囲の値をとる。再抽選演出実行決定用の乱数値SR4-1は、再抽選演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「103」の範囲の値をとる。大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値SR4-2は、大当たり中昇格演出を実行するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「101」の範囲の値をとる。再抽選演出パターン決定用の乱数値SR4-3は、再抽選演出を実行する場合に演出内容に対応する再抽選演出パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「200」の範囲の値をとる。確変報知決定用の乱数値SR5-1は、大当たり中昇格演出において高確率遊技状態に制御されることを報知するか否かを決定するための乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。大当たり中昇格演出パターン決定用の乱数値SR5-2は、大当たり中昇格演出を実行する場合に演出内容に対応する大当たり中昇格演出パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「200」の範囲の値をとる。

30

40

【0196】

予告パターン種別決定用の乱数値SR6-1は、予告演出を実行するか否か、及び実行する場合に演出動作の内容に基づいて分類された予告パターン種別を、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「111」の範囲の値をとる。予告パターン決定用の乱数値SR6-2は、予告演出を実行する場合に

50

予告パターン種別に含まれる予告パターンを、予め用意された複数パターンのいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「201」の範囲の値をとる。

【0197】

演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵又は外付けの演出制御用ROMには、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、演出制御用ROMには、演出制御用CPU101が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【0198】

図16(A)～(C)は、演出制御用ROMに記憶される最終停止図柄決定テーブル160A～160Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル160A～160Cは、予め定められた複数通りの非リーチ組合せのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「右」の図柄表示エリア9Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

【0199】

ここで、演出制御用ROMには図17に示すような左右出目判定テーブル161を構成するテーブルデータが記憶されており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、中最終停止図柄FZ1-3となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

【0200】

最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる飾り図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる飾り図柄の図柄番号とが同一となる部分には、決定値が割り当てられていない。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとはならないようにすることができる。また、最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左最終停止図柄FZ1-1、右最終停止図柄FZ1-2、中最終停止図柄FZ1-3の組合せが、予め定められた飾り図柄の組合せとなる部分には、決定値が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図2(A)に示す擬似連チャンス目GC1～GC8となる部分や、図2(B)に示す2回開放チャンス目TC1～TC4となる部分、さらには、図18に示すような一定の非リーチ組合

せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3と比較される決定値が割り当てられていない。図18に示すような飾り図柄の組合せは、例えば擬似連チャンス目GC1~GC8や2回開放チャンス目TC1~TC4などに含まれる飾り図柄で構成され、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける飾り図柄の並び順が異なるといったように、遊技者が擬似連チャンス目GC1~GC8や2回開放チャンス目TC1~TC4などに見まちがえる可能性が高い飾り図柄の組合せを含んでいる。このような設定により、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄を決定する場合に、その確定飾り図柄が擬似連チャンス目GC1~GC8、2回開放チャンス目TC1~TC4などや、こうしたチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

10

【0201】

図19(A)及び(B)は、演出制御用ROMに記憶される最終停止図柄決定テーブル162A、162Bの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル162A、162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄を決定するためのテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「左」の図柄表示エリア9Lにて停止表示される確定飾り図柄となる左最終停止図柄FZ2-1と、「右」の図柄表示エリア9Rにて停止表示される確定飾り図柄となる右最終停止図柄FZ2-2とを、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル162Aでは、左最終停止図柄FZ2-1及び右最終停止図柄FZ2-2として同一になる飾り図柄（左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2）の図柄番号「1」~「8」に、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1と比較される数値（決定値）が割り当てられている。最終停止図柄決定テーブル162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄のうち、「中」の図柄表示エリア9Cにて停止表示される確定飾り図柄となる中最終停止図柄FZ2-3を、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

20

【0202】

リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄FZ2-3は、左最終停止図柄FZ2-1や右最終停止図柄FZ2-2となる飾り図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、飾り図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにて飾り図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する場合に、最後に飾り図柄が導出表示される「中」の図柄表示エリア9C以外の「左」及び「右」の図柄表示エリア9L、9Rに導出表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2が最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて「中」の図柄表示エリア9Cに導出表示される中最終停止図柄FZ2-3と左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の図柄表示エリア9Cに導出表示される中最終停止図柄FZ2-3となる確定飾り図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル162Bでは、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3と比較される数値（決定値）が割り当てられている。

30

40

【0203】

図20(A)~(C)は、演出制御用ROMに記憶される最終停止図柄決定テーブル163A~163Cの構成例を示している。最終停止図柄決定テーブル163A~163Cは、予め定められた複数通りの大当たり組合せなどのうちから、確定飾り図柄となる飾り図柄の組合せを決定するために参照されるテーブルである。例えば、最終停止図柄決定テーブル163Aは、通常大当たり組合せとなる確定飾り図柄として、「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにて揃って停止表示される左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づ

50

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

10

【0204】

図21(A)は、演出制御用ROMに記憶される再抽選演出実行決定テーブル164Aの構成例を示している。再抽選演出実行決定テーブル164Aは、可変表示結果が「大当り」で大当たり種別が「15R非確変」又は「15R確変」である場合に、再抽選演出を実行するか否かを、再抽選演出実行決定用の乱数値SR4-1に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選演出実行決定テーブル164Aでは、再抽選演出実行決定用の乱数値SR4-1と比較される数値（決定値）が、再抽選演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。

20

【0205】

図21(A)は、演出制御用ROMに記憶される再抽選演出実行決定テーブル164Aの構成例を示している。再抽選演出実行決定テーブル164Aは、可変表示結果が「大当り」で大当たり種別が「15R非確変」又は「15R確変」である場合に、再抽選演出を実行するか否かを、再抽選演出実行決定用の乱数値SR4-1に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選演出実行決定テーブル164Aでは、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に15R大当たりとなった回数をカウントする大当たり継続カウンタの値が「0」~「2」であるか、「3」~「6」であるか、「7」以上であるかに応じて、再抽選演出実行決定用の乱数値SR4-1と比較される数値（決定値）が、再抽選演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。

30

【0206】

図21(B)は、演出制御用ROMに記憶される再抽選演出パターン決定テーブル164Bの構成例を示している。再抽選演出パターン決定テーブル164Bは、再抽選演出を実行すると決定されたときに、再抽選演出パターンを再抽選演出パターン決定用の乱数値SR4-3に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選演出パターン決定テーブル164Bでは、大当たり種別が「15R非確変」及び「15R確変」のいずれであるかに応じて、再抽選演出パターン決定用の乱数値SR4-3と比較される数値（決定値）が、再抽選演出により昇格が成功するか否かや、再抽選演出の演出内容に対応した再抽選演出パターン（再抽選演出パターンA、再抽選演出パターンB）をいずれとするかの決定結果に割り当てられている。この再抽選演出パターン決定テーブル164Bの設定では、大当たり種別が「15R非確変」である場合には昇格失敗（変動中昇格失敗演出）に決定され、大当たり種別が「15R確変」である場合には昇格成功（変動中昇格成功演出）または昇格失敗（変動中昇格失敗演出）のいずれかに決定される。昇格成功の再抽選演出パターンAと昇格失敗の再抽選演出パターンAとでは、再抽選演出で使用されるキャラクタが同一であるなど同様の演出態様により再抽選演出が実行される。そして昇格成功であ

40

50

る場合には、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されるなど、大当たり種別が「15R確変」であることが報知される。一方、昇格失敗である場合には、通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されるなど、大当たり種別が「15R確変」であることは報知されない。再抽選演出パターンBについても同様である。なお、昇格成功とするか昇格失敗とするかについては別のテーブルを使用して決定するようにしてもよい。

【0207】

図21(A)に示す再抽選演出実行決定テーブル164Aの設定では、大当たり継続回数カウンタのカウンタ値が大きいほど再抽選演出が実行されにくくなっている。また、図21(B)に示す再抽選演出パターン決定テーブル164Bの設定では、大当たり種別が「15R確変」である場合、大当たり継続回数カウンタのカウンタ値が大きいほど昇格成功に決定されやすくなっており、昇格が成功する場合には再抽選演出パターンBに決定されやすくなっている。また、大当たり種別が「15R非確変」である場合、大当たり継続回数カウンタのカウンタ値が大きいほど再抽選演出パターンBに決定されやすくなっている。このように、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に15R大当たりとなった回数によって、再抽選演出の実行割合や、昇格が成功する割合、及び再抽選演出パターンの決定割合を異ならせることができるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。上述のモードCにおけるバトルモードでは、通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに負ける演出を行ってバトルモードを終了させるものとして説明したが、その後に再抽選演出が実行され、確変状態に移行されることが報知されると、味方キャラクタがバトルに負けたにも関わらずバトルに負けた後勝利したときと同様の演出をして確変大当たり組合せが導出表示させると整合がとれなくなる不都合が生じる。そこで、この実施の形態では、このように大当たり継続回数に応じて再抽選演出の実行回数を減らすことで、そのような不都合を軽減している。

【0208】

なお、大当たり継続回数カウンタのカウンタ値が1以上であるときには（即ち、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」又は「15R確変」となったことに対応して遊技状態が確変状態又は時短状態であるときには）、再抽選演出が実行されないようにしてもよい。このためには、大当たり継続回数カウンタのカウンタ値が0であるときには再抽選演出を実行する決定結果及び再抽選演出を実行しない決定結果に再抽選演出実行決定用の乱数値SR4-1と比較される数値（決定値）が割り当てられる一方、大当たり継続回数カウンタのカウンタ値が1以上であるときには再抽選演出を実行しない決定結果のみに再抽選演出実行決定用の乱数値SR4-1と比較される数値（決定値）が割り当てられた再抽選演出実行決定テーブルが使用されるようにすればよい。

【0209】

図21(C)は、演出制御用ROMに記憶される大当たり中昇格演出実行決定テーブル164Cの構成例を示している。大当たり中昇格演出実行決定テーブル164Cは、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」又は「15R確変」である場合に、大当たり中昇格演出を実行するか否かを、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値SR4-2に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。大当たり中昇格演出実行決定テーブル164Cでは、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に15R大当たりとなった回数をカウントする大当たり継続カウンタの値が「0」～「2」であるか、「3」～「6」であるか、「7」以上であるかに応じて、大当たり中昇格演出実行決定用の乱数値SR4-2と比較される数値（決定値）が、大当たり中昇格演出を実行するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0210】

図21(D)は、演出制御用ROMに記憶される確変報知決定テーブル164Dの構成例を示している。確変報知決定テーブル164Dは、大当たり中昇格演出を実行する場合に、その大当たり中昇格演出において確変状態に移行されることを報知するか否か（確変報知を実行するか否か）を、確変報知決定用の乱数値SR5-1に基づいて、決定するために

参照されるテーブルである。確変報知決定テーブル164Bでは、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に15R大当たりとなった回数をカウントする大当たり継続カウンタの値が「0」～「2」であるか、「3」～「6」であるか、「7」以上であるかに応じて、確変報知決定用の乱数値SR5-1と比較される数値（決定値）が、大当たり中昇格演出において確変状態に移行されることを「報知する」（大当たり中昇格成功演出）及び「報知しない」（大当たり中昇格失敗演出）のいずれとするかの決定結果（確変報知を実行するか否かの決定結果）に割り当てられている。なお、大当たり中昇格成功演出では、確変状態といった高確率遊技状態となる旨が報知される。その一方で、大当たり中昇格失敗演出では、高確率遊技状態となる旨が報知されない。

【0211】

図21（E）は、演出制御用ROMに記憶される大当たり中昇格演出パターン決定テーブル164Eの構成例を示している。大当たり中昇格演出パターン決定テーブル164Eは、大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときに、大当たり中昇格演出パターンを再抽選演出パターン決定用の乱数値SR5-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。大当たり中昇格演出パターン決定テーブル164Eでは、大当たり種別が「15R非確変」及び「15R確変」のいずれであるか、また大当たり中昇格演出において確変報知を実行するか否かに応じて、大当たり中昇格演出パターン決定用の乱数値SR5-2と比較される数値（決定値）が、大当たり中昇格演出の演出内容に対応した大当たり中昇格演出パターン（昇格演出パターンA、昇格演出パターンB）をいずれとするかの決定結果に割り当てられている。

【0212】

この大当たり中昇格演出パターン決定テーブル164Eの設定では、確変報知を実行する昇格成功の昇格演出パターンAと確変報知を実行しない昇格失敗の昇格演出パターンAとでは、大当たり中昇格演出で使用されるキャラクタが同一であるなど同様の演出態様により大当たり中昇格演出が実行される。そして昇格成功である場合には、演出の内容や文字を表示することなどにより大当たり種別が「15R確変」であることが報知される。一方、昇格失敗である場合には、演出の内容や文字を表示することなどにより大当たり種別が「15R確変」であることは報知されない。昇格演出パターンBについても同様である。

【0213】

図21（C）に示す大当たり中昇格演出実行決定テーブル164Cの設定では、大当たり継続回数カウンタのカウント値が大きいほど大当たり中昇格演出が実行されにくくなっている。図21（D）に示す確変報知決定テーブル164Dの設定では、大当たり継続回数カウンタのカウント値が大きいほど確変報知が実行されやすくなっている。また、図21（E）に示す大当たり中昇格演出パターン決定テーブル164Eの設定では、大当たり継続回数カウンタのカウント値が大きいほど昇格演出パターンBに決定されやすくなっている。このように、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に15R大当たりとなった回数によって、大当たり中昇格演出の実行割合や、昇格が成功する割合、及び大当たり中昇格演出パターンの決定割合を異ならせることができるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。上述のモードCにおけるバトルモードでは、通常大当たり組合せの飾り図柄が導出表示された場合には、味方キャラクタが敵キャラクタに負ける演出を行ってバトルモードを終了させるものとして説明したが、その後大当たり中昇格演出が実行され、確変状態に移行されることが報知されると、即ち、味方キャラクタがバトルに負けたにも関わらずバトルに負けた後勝利したときと同様の演出をして確変状態に移行されることが報知されると（例えばバトルに負けたにも関わらず、バトルモードが継続するような演出になると）演出の整合がとれなくなる不都合が生じる。そこで、この実施の形態では、このように大当たり継続回数に応じて大当たり中昇格演出の実行回数を減らすことで、そのような不都合を軽減している。

【0214】

なお、大当たり継続回数カウンタのカウント値が1以上であるときには（即ち、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」又は「15R確変」となったことに対

応して遊技状態が確変状態又は時短状態であるときには)、大当たり中昇格演出が実行されないようにしてもよい。このためには、大当たり継続回数カウンタのカウント値が0であるときには大当たり中昇格演出を実行する決定結果及び大当たり中昇格演出を実行しない決定結果に大当たり中昇格実行決定用の乱数値SR4-2と比較される数値(決定値)が割り当てられる一方、大当たり継続回数カウンタのカウント値が1以上であるときには大当たり中昇格演出を実行しない決定結果のみに大当たり中昇格実行決定用の乱数値SR4-2と比較される数値(決定値)が割り当てられた大当たり中昇格実行決定テーブルが使用されるようにすればよい。

【0215】

図22は、演出制御用ROMに記憶される再抽選前仮停止図柄決定テーブル165の構成例を示している。再抽選前仮停止図柄決定テーブル165は、再抽選演出が実行される場合において、その再抽選演出が実行される以前に仮停止表示させる飾り図柄を、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。再抽選前仮停止図柄決定テーブル165では、左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2と比較される数値(決定値)が割り当てられている。

【0216】

図23は、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合に仮停止表示される飾り図柄などを決定するために用いられる擬似連時仮停止図柄決定テーブルの構成例を示している。この実施の形態では、擬似連時仮停止図柄決定テーブルとして、図23(A)~(D)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル166A~166Dが、予め用意され、演出制御用ROMの所定領域に記憶されている。各擬似連時仮停止図柄決定テーブル166A~166Dは、「擬似連」の可変表示演出が実行される場合などに、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や、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動(全再変動)となる表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。擬似連変動の残り回数は、例えば、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される飾り図柄の変動(擬似連変動)では「0」となり、その1回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動(擬似連変動)では「1」となり、2回前に仮停止図柄が停止表示される飾り図柄の変動(擬似連変動)では「2」となるように、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動(仮停止図柄が停止表示される変動)が実行されるかに対応している。

【0217】

一例として、擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Aは、変動パターンPA1-4が指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「1」である場合に、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。

【0218】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Bは、変動パターンPA1-4以外に「擬似連」の可変表示演出が実行される変動パターンが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「1」である場合に、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。図8に示すハズレ変動パターン及び大当たり変動パターンの設定例では、変動パターンPA1-4以外の変動パターンとして、変動パターンPB2-1、PB2-2、変動パターンPA3-

1、PA3-2、変動パターンPB4-1、PB4-2、変動パターンPA5-1、PA5-2、変動パターンPC1-3において、「擬似連」の可変表示演出が実行される。

【0219】

擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Cは、変動パターンPB2-2、変動パターンPA3-1、PA3-2、変動パターンPB4-2、変動パターンPA5-1、PA5-2のいずれかが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「2」である場合に、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ3-1、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ3-2、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ3-3を決定するための使用テーブルとして選択される。擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Dは、変動パターンPA3-1、PA3-2、変動パターンPA5-1、PA5-2のいずれかが指定されたことに応じて、最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでに実行される擬似連変動の残り回数が「3」である場合に、「左」の図柄表示エリア9Lにおいて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ4-1、「右」の図柄表示エリア9Rにおいて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ4-2、「中」の図柄表示エリア9Cにおいて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ4-3を決定するための使用テーブルとして選択される。

10

【0220】

図23(A)及び(B)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル166A、166Bではそれぞれ、「左」の図柄表示エリア9Lにおける最終停止図柄(左最終停止図柄)となる飾り図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1と比較される数値(決定値)が割り当てられている。図23(C)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Cでは、擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Bを用いて決定された左仮停止図柄KZ2-1、右仮停止図柄KZ2-2、中仮停止図柄2-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに応じて、左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2と比較される数値(決定値)が割り当てられている。図23(D)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Dでは、擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Cを用いて決定された左仮停止図柄KZ3-1、右仮停止図柄KZ3-2、中仮停止図柄KZ3-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに応じて、左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組み合わせによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3と比較される数値(決定値)が割り当てられている。

20

30

【0221】

こうした擬似連時仮停止図柄決定テーブル166A～166Dを用いて仮停止図柄を決定することによって、例えば、図24に示すように、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動(初回変動を含む)の実行回数に応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部において仮停止表示させる飾り図柄を、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定することができる。

40

【0222】

図25は、演出制御用ROMに記憶される予告パターン種別決定テーブル169の構成例を示している。予告パターン種別決定テーブル169は、予告演出を実行するか否かを、予告パターン種別決定用の乱数値SR6-1に基づいて、決定するために参照されるテーブルである。予告パターン種別決定テーブル169では、可変表示結果が「ハズレ」、「大当たり」、「小当たり」のいずれであるかに応じて、予告演出を実行するか否か、実行する場合の予告パターン種別を複数種類(予告X、予告Y、予告Z)のいずれとするかを示す決定結果に、予告パターン種別決定用の乱数値SR6-1と比較される数値(決定値)

50

が割り当てられている。予告パターン種別は、演出内容に対応して設けられる。この実施の形態では、予告Xの予告パターン種別は「キャラクタ表示」に対応しており、予告Yの予告パターン種別は「ステップアップ動作」に対応しており、予告Zの予告パターン種別は「ジョグ操作予告」に対応している。各予告パターン種別は複数の予告パターンを含んでおり、予告パターン種別の決定により予告演出の種類を決定した後に、予告パターン種別に含まれる予告パターンを決定することでより詳細な演出内容を決定する。

【0223】

図26は、演出制御用ROMに記憶される予告パターン決定テーブルなどの構成例を示している。この実施の形態では、予告パターン決定テーブルとして、図26(A)～(F)に示す予告パターン決定テーブル170A～170Fが、予め用意されている。予告パターン決定テーブル170A～170Fは、予告演出を実行するときに、予告パターン種別や予告パターン決定用の乱数値SR6-2に基づいて、予告パターンを予め複数用意されたいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各予告パターン決定テーブル170A～170Fは、図26(G)に示すようなテーブル選択設定に従って選択される。すなわち、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態以外であれば予告パターン決定テーブル170A～170Cが選択され、確変状態であれば予告パターン決定テーブル170D～170Fが選択される。各予告パターン決定テーブル170A～170Fでは、可変表示結果が「ハズレ（非リーチ）」、「ハズレ（リーチ）」、「大当たり（15R）」、「大当たり（2R）」、「小当たり」のいずれであるかに応じて、予告パターン決定用の乱数値SR6-2と比較される数値（決定値）が、予告X1、X2、予告Y1、Y2、予告Z1、Z2のいずれかの予告パターンに割り当てられている。

【0224】

ここで、図26(A)～(F)に示す「ハズレ（非リーチ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「非リーチ」である場合を示し、「ハズレ（リーチ）」の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」で可変表示態様が「リーチ」である場合を示す。また、「大当たり（15R）」の可変表示結果は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」又は「15R確変」である場合を示し、「大当たり（2R）」の可変表示結果は、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」である場合を示す。予告パターン決定テーブル170A及び170Dは、予告Xの予告パターン種別に決定されたときに使用される「キャラクタ表示」の予告演出を実行する予告パターンである。予告パターン決定テーブル170B及び170Eは、予告Yの予告パターン種別に決定されたときに使用される「ステップアップ動作」の予告演出を実行する予告パターンである。予告パターン決定テーブル170C及び170Fは、予告Zの予告パターン種別に決定されたときに使用される「ジョグ操作予告」の予告演出を実行する予告パターンである。

【0225】

予告パターン決定テーブル170A～170Fでは、可変表示結果が複数種類のいずれに決定されたかに応じて、各予告パターンに決定される割合が異なるように、決定値が各予告パターンに割り当てられている。また、予告パターン決定テーブル170A～170Cと予告パターン決定テーブル170D～170Fとを比較すると、確変状態であるときに、予告X2、Y2、Z2の予告パターンとする割合が高くなるように、決定値が各予告パターンに割り当てられている。こうして、予告X2、Y2、Z2の予告パターンによる予告演出が実行される頻度から、遊技状態が確変状態である可能性を示唆することができる。

【0226】

なお、予告パターン決定テーブル170A～170Fにおいても、予告演出を実行しない決定結果に対して、決定値が割り当てられるようにしてもよい。また、予告パターン種別（予告演出の実行の有無）と、予告演出を実行する場合における予告パターンとを、単独の乱数値を用いて決定するようにしてもよい。なお、予告Xの予告パターン種別に含まれる予告X1とX2の予告パターンでは、表示するキャラクタ画像の種類や個数、表示色

などが異なる。また、予告Yの予告パターン種別に含まれる予告Y1とY2の予告パターンでは、ステップアップ動作の実行回数や各ステップにおける演出動作の内容が異なる。さらに、予告Zの予告パターン種別に含まれる予告Z1とZ2の予告パターンでは、ジョグ操作ユニット38の操作にตอบสนองして実行される演出動作の内容などが異なる。

【0227】

図25に示す予告演出実行判定テーブル169や、図26(A)～(F)に示す予告パターン決定テーブル170A～170Fでは、可変表示結果が複数種類のいずれであるかに応じて、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別や予告パターンを決定できるように設定されている。これに対して、主基板31から伝送される変動パターン指定コマンドに示された変動パターンが複数種類のいずれであるかに応じて、予告演出を実行するか否かや、実行する場合における予告パターン種別や予告パターンを決定できるようにしてもよい。

10

【0228】

演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵又は外付けされた演出制御用ROMには、モードA、モードB、モードC、モードNといった複数種類の演出モードに対応して、図27(A)に示すような演出制御パターンテーブル180A～180Dを構成するテーブルデータが記憶されている。また、演出制御用ROMには、図27(B)に示すようなモード移行演出制御パターンテーブル181や、図27(C)に示すような各種演出制御パターンテーブル182などを構成するテーブルデータが記憶されている。モード移行演出制御パターンテーブル181には、モード移行に伴って実行されるモード移行演出などにおける、各種の演出制御の内容を示すデータが、モード移行演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各種演出制御パターンテーブル182には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間などにおける、各種の演出制御の内容を示すデータが、各種演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。具体的には、大当り中昇格演出が実行される場合の大当り中昇格演出パターンに対応した大当り中演出制御パターンなどが格納される。なお、各種演出制御パターンテーブル182は、モードA、モードB、モードC、モードNの各演出モードに対応して、演出制御パターンテーブル180A～180Dのそれぞれに含まれるように構成してもよい。この場合には、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間などにおける演出動作の内容を、パチンコ遊技機1における演出モードが複数種類のいずれであるかに応じて、異ならせることができる。

20

30

【0229】

図27(A)に示す各演出制御パターンテーブル180A～180Dには、パチンコ遊技機1における演出モードが複数のモードA、モードB、モードC、モードNのいずれであるかに応じて、互いに演出態様が異なる各種の演出動作の制御内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。例えば、演出制御パターンテーブル180A～180Dのそれぞれには、図28(A)に示す図柄変動制御パターンテーブル185と、図28(B)に示す予告演出制御パターンテーブル186とが、含まれている。

【0230】

40

図柄変動制御パターンテーブル185には、複数の変動パターン等に対応して、飾り図柄の可変表示が開始されてから最終停止図柄となる確定飾り図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置9の表示画面における飾り図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出における飾り図柄の表示動作といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。予告演出制御パターンテーブル186には、予め複数用意された予告パターン等に対応して、予告演出における演出動作の制御内容を示すデータが、予告演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。なお、各演出制御パターンテーブル180A～180Dは、複数種類の演出制御パターンを構成するパターンデータの記憶アドレスを管理するアドレス管理テーブルとしてもよい。この場合、演出

50

制御用ROMにおいて、各演出制御パターンテーブル180A～180Dを構成するテーブルデータが所定の記憶領域に記憶され、この記憶領域とは別の領域に、個々の演出制御パターンを構成するパターンデータが記憶されればよい。

【0231】

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

10

【0232】

図29(A)は、演出制御パターンの構成例を示している。モード移行演出制御パターンテーブル181に格納されたモード移行演出制御パターンや、各種演出制御パターンテーブル182に格納された各種演出制御パターン、図柄変動制御パターンテーブル185に格納された図柄変動制御パターン、予告演出制御パターンテーブル186に格納された予告演出制御パターンといった、各種の演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ判定値、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データ、終了コードといった、各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切換タイミング等が設定されていればよい。その他にも、演出制御パターンには、例えば操作ユニット38に含まれるジョグボタンやジョグダイヤルといった操作部に対する操作を有効に検出する期間や、有効に検出した場合における演出動作の制御内容等を指定する操作検出制御データなどが、含まれてもよい。演出制御プロセスタイマ判定値は、図30に示す演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの値(演出制御プロセスタイマ値)と比較される値(判定値)であって、各演出動作の実行時間(演出時間)に対応した判定値が予め設定されている。なお、演出制御プロセスタイマ判定値に代えて、例えば主基板31から所定の演出制御コマンドを受信したことや、演出制御用マイクロコンピュータ100において演出動作を制御するための処理として所定の処理が実行されたことといった、所定の制御内容や処理内容に対応して、演出制御の切換タイミング等を示すデータが設定されていてもよい。

20

30

【0233】

表示制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における各飾り図柄の変動態様を示すデータといった、演出表示装置9の表示画面における演出画像の表示態様を示すデータが含まれている。すなわち、表示制御データは、演出表示装置9の表示画面における演出画像の表示動作を指定するデータである。音声制御データには、例えば飾り図柄の可変表示中における飾り図柄の可変表示動作に連動した効果音等の出力態様を示すデータといった、スピーカ27からの音声出力態様を示すデータが含まれている。すなわち、音声制御データは、スピーカ27からの音声出力動作を指定するデータである。ランプ制御データには、例えば装飾LED25や枠LED28といった、発光体の点灯動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、ランプ制御データは、発光体の点灯動作を指定するデータである。可動部材制御データには、例えばモータ86に連結された可動部材78といった、可動部材における動作態様を示すデータが含まれている。すなわち、可動部材制御データは、可動部材の駆動動作を指定するデータである。なお、これらの制御データは、全ての演出制御パターンに含まれなければならないものではなく、各演出制御パターンによる

40

50

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。

【0234】

図29(B)は、演出制御パターンの内容に従って実行される各種の演出動作を説明するための図である。演出制御用マイクロコンピュータ100において、演出制御用CPU101は演出制御パターンに含まれる各種の制御データに従って、演出動作の制御内容を決定する。例えば、演出制御プロセスタイマ値が演出制御プロセスタイマ判定値のいずれかと合致したときには、その演出制御プロセスタイマ判定値と対応付けられた表示制御データにより指定される態様で飾り図柄を表示させるとともに、キャラクタ画像や背景画像といった演出画像を演出表示装置9の表示画面に表示させる制御を行う。また、音声制御データにより指定される態様でスピーカ27から音声を出力させる制御を行うとともに、ランプ制御データにより指定される態様で発光体を点滅させる制御を行い、可動部材制御データにより指定される態様で可動部材78を動作させる制御を行う。なお、演出制御プロセスタイマ判定値と対応していても制御対象にならない演出用部品に対応するデータには、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されてもよい。

10

【0235】

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

20

30

【0236】

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

40

【0237】

演出制御用マイクロコンピュータ100に内蔵又は外付けされたRAMには、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図30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30に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

【0238】

50

演出制御フラグ設定部 191 には、例えば演出表示装置 9 の表示画面における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板 31 から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部 191 には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【0239】

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

10

【0240】

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。

【0241】

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。

【0242】

20

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の動作（作用）を説明する。主基板 31 では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 が起動し、CPU 56 によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU 56 は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば RAM 55 がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に内蔵された CTC（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2 ミリ秒）ごとに CTC から割込み要求信号が CPU 56 へ送出され、CPU 56 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

30

帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。こうした遊技制御メイン処理を実行した CPU 56 は、CTC からの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図 31 のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。

図 31 に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU 56 は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、入力ドライバ回路 110 を介してゲートスイッチ 32a、第 1 及び第 2 始動口スイッチ 13a、14a、カウントスイッチ 23 といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する（ステップ S11）。続いて、所定のエラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S12）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する（ステップ S13）。

40

【0243】

情報出力処理に続いて、主基板 31 の側で用いられる乱数値 MR1～MR5 といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S14）。この後、CPU 56 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、

50

第1特別図柄表示器8aや第2特別図柄表示器8bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置20における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために、各種の処理が選択されて実行される。

【0245】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS16）。CPU56は、普通図柄プロセス処理を実行することにより、普通図柄表示器10における表示動作（例えばセグメントLEDの点灯、消灯など）を制御して、普通図柄の可変表示や普通可変入賞球装置15における可動翼片の傾動動作設定などを可能にする。普通図柄プロセス処理では、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態であるときに、通常状態であるときと比べて第2始動入賞口14に遊技球が進入する可能性を高めるための設定や制御が行われる。例えば、確変状態や時短状態であるときには、普通図柄表示器10による普図ゲームにおける普通図柄の可変表示時間を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置15における可動翼片の傾動時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御、あるいは、これらの制御の一部又は全部を組み合わせる行うための設定などが行われる。

10

【0246】

普通図柄プロセス処理を実行した後、CPU56は、コマンド制御処理を実行することにより、主基板31から演出制御基板80などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送送させる（ステップS17）。一例として、コマンド制御処理では、遊技制御バッファ設定部155に設けられた送信コマンドバッファの値によって指定されたコマンド送信テーブルにおける設定に対応して、I/O57に含まれる出力ポートのうち、演出制御基板80に対して演出制御コマンドを送信するための出力ポートに制御データをセットした後、演出制御INT信号の出力ポートに所定の制御データをセットして演出制御INT信号を所定時間にわたりオン状態としてからオフ状態とすることなどにより、コマンド送信テーブルでの設定に基づく演出制御コマンドの伝送を可能にする。コマンド制御処理が終了すると、割込み許可状態としてから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

20

【0247】

図32は、特別図柄プロセス処理として、図31に示すステップS15にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU56は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。図33及び図34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。

30

【0248】

図33及び図34に示す始動入賞判定処理において、CPU56は、まず、所定の入力ポートレジスタに格納された入力ポートデータを読み出す（ステップS201）。ここで、入力ポートレジスタは、例えばI/O57に含まれる入力ポートにおける外部信号の入力状態を示すビット値などが、格納されるレジスタである。この実施の形態では、入力ポートレジスタのビット番号[0]に格納される入力ポートデータが、第1始動口スイッチ13aから伝送される検出信号となる第1始動入賞信号の入力状態（オフ/オン）を示し、入力ポートレジスタのビット番号[1]に格納される入力ポートデータが、第2始動口スイッチ14aから伝送される遊技球の検出信号となる第2始動入賞信号の入力状態（オフ/オン）を示している。

40

【0249】

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）

50

、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）。

【0250】

ステップS203、S204の処理のいずれかを実行した後は、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）。 10

【0251】

ステップS206、S207の処理のいずれかを実行した後は、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）。 20

【0252】

ステップS208にて第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップS208；No）、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したか否かを判定する（ステップS211）。このとき、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していなければ（ステップS211；No）、始動入賞判定処理を終了する。これに対して、第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達していれば（ステップS211；Yes）、始動口バッファ値を「2」に設定する（ステップS212）。また、第2始動入賞判定カウンタをクリアして、そのカウント値を「0」に初期化する（ステップS213）。 30

【0253】

ステップS210、S213の処理のいずれかを実行した後、CPU56は、始動口バッファ値に応じた保留記憶数カウント値を読み出す（ステップS214）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第1保留記憶数カウンタの格納値である第1保留記憶数カウント値を読み出し、始動口バッファ値が「2」であるときには、遊技制御カウンタ設定部154に設けられた第2保留記憶数カウンタの格納値である第2保留記憶数カウント値を読み出す。そして、ステップS214における読出値が、所定の上限値（例えば「4」）に達しているか否かを判定する（図34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33に示すステップS208にて第1始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップS215にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第1始動条件が成立する。また、図33に示すステップS211にて第2始動入賞判定カウント値が入賞判定値に達したと判定された後に、ステップS215にて読出値が上限値に達していないと判定されたときには、第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームや、飾り図柄の可変表示を実行するための第2始動条件が成立する。 40

【0254】

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 50

ウント値を1加算し、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2保留記憶数カウント値を1加算する。そして、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を示す合計保留記憶数カウンタの格納値である合計保留記憶数カウント値を、1加算する（ステップS217）。

【0255】

ステップS217の処理に続いて、CPU56は、始動口バッファ値に応じた始動データを、始動データ記憶部151Cにおける空き領域の先頭にセットして記憶させる（ステップS218）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、「第1」を示す始動データをセットし、始動口バッファ値が「2」であるときには、「第2」を示す始動データをセットする。そして、CPU56は、乱数回路503やランダムカウンタによって更新されている数値データのうちから、特図表示結果決定用の乱数値MR1、大当り種別決定用の乱数値MR2、及び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S219）。こうして抽出した各乱数値を示す数値データが、保留データとして始動口バッファ値に応じた特図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットされることで、各乱数値が記憶される（ステップS220）。例えば、始動口バッファ値が「1」であるときには、第1特図保留記憶部151Aに乱数値MR1、MR2、MR3を示す数値データがセットされる一方、始動口バッファ値が「2」であるときには、第2特図保留記憶部151Bに乱数値MR1、MR2、MR3を示す数値データがセットされる。

【0256】

ステップS220にて乱数値を記憶した後は、入賞時特定パターン判定処理を実行する（ステップS221）。

【0257】

また、CPU56は、例えばROM54における保留記憶数通知コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納することなどにより、演出制御基板80に対して保留記憶数通知コマンドを送信するための設定を行う（ステップS222）。なお、第1始動口入賞指定コマンドテーブルが、第1始動口入賞指定コマンドを送信するための設定データと、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されるとともに、第2始動口入賞指定コマンドテーブルが、第2始動口入賞指定コマンドを送信するための設定データと、保留記憶数通知コマンドを送信するための設定データとを含むように構成されている場合には、ステップS221、S222の処理として第1始動口入賞指定コマンドテーブルと第2始動口入賞指定コマンドテーブルのうち、始動口バッファ値に応じたコマンドテーブルの記憶アドレスだけを送信コマンドバッファのバッファ領域に格納すればよい。こうして設定された保留記憶数通知コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドに続いて、主基板31から演出制御基板80に対して伝送される。

【0258】

ステップS215にて読出値が上限値に達している場合や（ステップS215；Yes）、ステップS222の処理を実行した後は、始動口バッファ値が「1」であるか「2」であるかを判定する（ステップS223）。このとき、始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS223；「1」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS224）、図33に示すステップS211の処理に進む。これに対して、始動口バッファ値が「2」であるときには（ステップS223；「2」）、始動口バッファをクリアして、その格納値を「0」に初期化してから（ステップS225）、始動入賞判定処理を終了する。

【0259】

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合には、2ミリ秒内で実行される処理によ

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33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33に示すステップS209、S210、S214の処理を実行してから、図34に示すステップS215～S222の処理を実行した後、ステップS223にて始動口バッファ値が「1」であることに対応して、ステップS224の処理を実行してから、図33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33に示すステップS212～S214の処理を実行してから、図34に示すステップS215～S222の処理を実行した後、ステップS223にて始動口バッファ値が「2」であることに対応して、ステップS225の処理を実行してから、始動入賞判定処理を終了する。これにより、第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aの双方が同時に有効な遊技球の始動入賞を検出した場合でも、確実に双方の有効な始動入賞の検出に基づく処理を完了できる。

10

【0260】

図35は、図34のステップS220にて実行される入賞時特定パターン判定処理の一例を示すフローチャートである。この実施の形態において、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されるときには、後述する特別図柄通常処理（図32のステップS110、図38）において、特図表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かの決定や、大当り種別の決定が行われ、後述する変動パターン設定処理（図32のステップS111、図39）において、変動パターン種別の決定や、変動パターンの決定が行われる。他方、これらの決定とは別に、遊技球が始動入賞口（第1始動入賞口又は第2始動入賞口）にて検出されたタイミングで、CPU56がステップS220の入賞時特定パターン判定処理を実行することにより、特図表示結果が「大当り」となるか否かや、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンとなるか否かを、予め特定する。これにより、始動入賞口に進入した遊技球の検出に基づく飾り図柄の可変表示が開始されるより前に、スーパーリーチのリーチ演出が実行されることを予測し、この予測結果に基づいて、演出制御基板80の側で演出制御用CPU101などがスーパーリーチとなることを示す演出を実行するか否かを決定することになる。

20

【0261】

図35に示す入賞時特定パターン判定処理において、CPU56は、まず、図34のステップS219にて抽出された特図表示結果決定用の乱数値MR1に応じた特図表示結果を特定する（ステップS351）。例えば、ステップS351の処理では、図10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RAMの所定領域に設けられたテーブルポインタなどに、ROM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S219にて抽出された乱数値MR1に応じた特図表示結果が特定される。より具体的には、乱数値MR1を示す数値データと、特図表示結果決定テーブル130に格納された決定値とを比較して、乱数値MR1と合致した決定値が割り当てられている特図表示結果が「大当り」や「小当り」、「ハズレ」のいずれであるかを特定する。

30

40

【0262】

そして、ステップS351に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S352）。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S352；Yes）、図34のステップS219にて抽出された大当り種別決定用の乱数値MR2に応じた大当り種別を特定する（ステップS353）。例えば、ステップS353の処理では、図9に示す大当り種別決定テーブル131を選択して、使用テーブルにセットする。続いて、使用テーブルにセットした大当り種別決定テーブル131を参照することにより、ステップS219にて抽出された乱数値MR2に応じた大当り種別が特定される。ここでは、大当り種別決定テーブル131における変動特図指定バッファ値の設定を、始動口バッファ値に読み替えて、遊技球が検出された始動入賞口（第1始

50

動入賞口又は第2始動入賞口)に応じた大当たり種別を特定すればよい。こうして、ステップS353にて特定された大当たり種別が「2R確変」以外の「15R非確変」又は「15R確変」であるか否かを判定する(ステップS354)。

【0263】

ステップS352にて特図表示結果が「大当たり」ではないと判定された場合には(ステップS352; No)、その特図表示結果は「ハズレ」であるか否かを判定する(ステップS355)。ステップS354にて大当たり種別が「2R確変」以外であると判定されたときや(ステップS354; Yes)、ステップS355にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定されたときには(ステップS355; Yes)、図34のステップS219にて抽出された変動パターン種別決定用の乱数値MR3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S356)。

10

【0264】

ここで、図12(C)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)132Cや図12(D)に示すハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)132Dの設定例では、遊技状態や合計保留記憶数にかかわらず、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「230」～「251」の範囲内であれば、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CA2-4に決定されることになる。また、図12(A)に示す大当たり変動パターン種別決定テーブル132Aの設定例では、大当たり種別が「15R非確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「100」～「251」の範囲内であれば、あるいは、大当たり種別が「15R確変」である場合に、変動パターン種別決定用の乱数値MR3が「50」～「251」の範囲内であれば、少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンが含まれる変動パターン種別CA3-3に決定されることになる。したがって、例えば図36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して、ステップS356では、この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ればよい。なお、ステップS356の判定では、変動パターン種別決定テーブル132A、132C、132Dの設定を参照することにより特定パターン共通範囲を特定するようにしてもよいし、予めROMの所定領域などに、特定パターン共通範囲(この実施の形態では「230」～「251」)を記憶しておき、これを参照するようにしてもよい。このように予めROMに比較用の値を記憶しておくことで、CPU56の処理負担を軽減することができる。

20

30

【0265】

あるいは、ステップS354にて大当たり種別が「2R確変」以外であると判定された場合と、ステップS355にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合とで、特定パターン共通範囲を異ならせるようにしてもよい。例えば、ステップS355にて特図表示結果が「ハズレ」であると判定された場合には、図37(A)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する。これに対して、ステップS354にて大当たり種別が「2R確変」以外であると判定された場合には、図37(B)に示すように、乱数値MR3が「100」～「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する。

40

【0266】

ステップS356にて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S356; 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S357)。そして、始動口バッファ値が「1」であれば(ステップS357; 「1」)、第1始動入賞時に特定パターン共通範囲内であることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB101H(図6(C)参照)を主基板31から演出制御基板80に対して送信するための設定を行う(ステップS358)。ステップS357にて始動口バッファ値が「2」であると判定された場合には(ステップS357; 「2」)、第2始動入賞時に特定パターン共通範囲内であることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB201H(図6(C)参照)を主基板31から演出制御基板80に

50

対して送信するための設定を行う（ステップS 3 5 9）。

【0 2 6 7】

ステップS 3 5 4にて大当り種別が「2 R確変」とであると判定されたときや（ステップS 3 5 4；No）、ステップS 3 5 5にて特図表示結果が「ハズレ」ではなく「小当り」とであると判定されたとき（ステップS 3 5 5；No）、また、ステップS 3 5 6にて特定パターン共通範囲内ではないと判定されたときにも（ステップS 3 5 6；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S 3 6 0）。ここでは、ステップS 3 6 0にて始動口バッファ値が「1」であれば（ステップS 3 6 0；「1」）、第1始動入賞時に特定パターン共通範囲外であることを通知する第1始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB 1 0 0 H（図6（C）参照）を主基板3 1から演出制御基板8 0に対して送信するための設定を行う（ステップS 3 6 1）。ステップS 3 6 0にて始動口バッファ値が「2」とであると判定された場合には（ステップS 3 6 0；「2」）、第2始動入賞時に特定パターン共通範囲外であることを通知する第2始動口入賞指定コマンドとなるコマンドB 2 0 0 H（図6（C）参照）を主基板3 1から演出制御基板8 0に対して送信するための設定を行う（ステップS 3 6 2）。

10

【0 2 6 8】

こうした入賞時特定パターン判定処理が実行されることにより、第1始動入賞口や第2始動入賞口を通過した遊技球が検出された時点で、パチンコ遊技機1における遊技状態や特図ゲームの保留記憶数としての合計保留記憶数にかかわらず、少なくともスーパーリーチを伴う特定の変動パターンとなるか否かを特定し、特定結果に応じて異なる第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドを、主基板3 1から演出制御基板8 0に対して伝送させることができる。

20

【0 2 6 9】

ステップS 3 5 8、S 3 5 9、S 3 6 1、またはS 3 6 2の処理を実行した後は、ステップS 3 5 1にて特定した特図表示結果に対応した入賞時表示結果通知コマンドD 0 X X Hを主基板3 1から演出制御基板8 0に対して送信するための設定を行い（ステップS 3 6 3）、入賞時特定パターン判定処理を終了する。この入賞時表示結果通知コマンドD 0 X X Hにより入賞時に判定した特図表示結果を主基板3 1から演出制御基板8 0に通知することができ、演出制御基板8 0の側では、入賞時に判定した特図表示結果に基づいた演出を実行することができるようになる。

30

【0 2 7 0】

図3 2に示すステップS 1 0 1の始動入賞判定処理を実行した後は、特図プロセスフラグの値に応じて、図3 2に示すステップS 1 1 0～S 1 2 0の処理のいずれかを選択して実行する。ステップS 1 1 0の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。この特別図柄通常処理では、第1特図保留記憶部1 5 1 Aや第2特図保留記憶部1 5 1 Bに記憶されている保留データの有無などに基づいて、第1特別図柄表示器8 aや第2特別図柄表示器8 b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MR 1を示す数値データに基づき、特別図柄や飾り図柄、付属図柄などの可変表示結果を「大当り」や「小当り」とするか否かを、その可変表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果に対応して、第1特別図柄表示器8 aや第2特別図柄表示器8 bによる特図ゲームにおける確定特別図柄（大当り図柄、小当り図柄、ハズレ図柄のいずれか）が設定される。

40

【0 2 7 1】

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

50

【0272】

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

10

【0273】

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

20

【0274】

ステップS114の大入賞口開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大入賞口開放前処理には、可変表示結果が「大当り」となったことなどに基つき、大当り遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば大当り種別が「15R非確変」、「15R確変」、「2R確変」のいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を設定するようにしてもよい。一例として、大当り種別が「15R非確変」又は「15R確変」であることに対応して15ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「29秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「15回」に設定する。これに対して、大当り種別が「2R確変」であることに対応して2ラウンド大当り状態に制御される場合には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、ラウンドの実行回数となる大入賞口の開放回数を「2回」に設定する。

30

【0275】

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

40

【0276】

ステップS116の大入賞口開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大入賞口開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回

50

数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。

【0277】

ステップS117の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当り終了処理には、演出表示装置9やスピーカ27、枠LED28及び装飾LED25などといった演出用の電気部品（演出装置）により、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り種別に対応して特別遊技状態あるいは通常状態に制御するための各種の設定を行う処理などが含まれている。

10

【0278】

ステップS118の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当り開放前処理には、可変表示結果が「小当り」となったことなどに基づき、小当り遊技状態において可変入賞動作の実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、例えば可変表示結果が「小当り」であることに対応して、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「0.5秒」に設定するとともに、可変入賞動作における大入賞口の開放回数を「2回」に設定すればよい。

【0279】

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

20

【0280】

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

30

【0281】

図38は、図32のステップS110にて実行される特別図柄通常処理の一例を示すフローチャートである。図38に示す特別図柄通常処理において、CPU56は、まず、例えば遊技制御カウンタ設定部154に記憶されている合計保留記憶数カウント値が「0」であるか否か、すなわち、第1保留記憶数と第2保留記憶数の合計値である合計保留記憶数が「0」であるか否かを判定する（ステップS231）。このとき、合計保留記憶数カウント値が「0」以外であれば（ステップS231；No）、始動データ記憶部151Cから始動データを読み出す（ステップS232）。ここでは、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている始動データを読み出せばよい。

40

【0282】

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

【0283】

ステップS234にて始動データが「第1」と判定された場合には（ステップS

50

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

【0284】

ステップS235、S236の処理のいずれかを実行した後は、ステップS232にて読み出した始動データに応じた特図保留記憶部から、保留データを読み出す（ステップS237）。例えば、始動データが「第1」とある場合には、第1特図保留記憶部151Aにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとを、それぞれ読み出す。これに対して、始動データが「第2」とある場合には、第2特図保留記憶部151Bにて保留番号「1」と関連付けて記憶されている保留データとして、特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データと、大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データと、変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データとを、それぞれ読み出す。こうして読み出された乱数値MR1～MR3のそれぞれを示す数値データは、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた特図変動用乱数値バッファに格納するなどして、RAMの所定領域に一時記憶されればよい。

【0285】

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

【0286】

ステップS238の処理に続いて、特別図柄の可変表示結果である特図表示結果を「大当たり」、「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定するための使用テーブルとして、特図表示結果決定テーブル130を選択してセットする（ステップS239）。CPU56は、こうしてセットされた特図表示結果決定テーブル130を参照することにより、ステップS237にて読み出された特図表示結果決定用の乱数値MR1を示す数値データが、「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」の各特図表示結果に割り当てられた決定値のいずれと合致するかに応じて、特図表示結果を「大当たり」や「小当たり」、「ハズレ」のいずれとするかを決定する（ステップS240）。そして、ステップS240にて決定された特図表示結果が「大当たり」であるか否かを判定する（ステップS241）。

【0287】

ステップS241にて「大当たり」と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に設けられた大当た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、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当た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たり種別決定テーブル131を参照することにより、ステップS237にて読み出した大当たり種別決定用の乱数値MR2を示す数値データに基づき、「15R非確変」や「15R確変」、「2R確変」といった予め複数用意された大当たり種別のいずれかに決定する（ステップS244）。なお、ステップS236の処理

で変動特図指定バッファ値を「2」に設定した場合には、大当り種別決定テーブル131にて「2R確変」の大当り種別に対して決定値が割り当てられていないことから、大当り種別が「2R確変」に決定されることはない。こうして決定された大当り種別に対応して、例えば遊技制御バッファ設定部155に設けられた大当り種別バッファの格納値である大当り種別バッファ値を更新することなどにより、決定された大当り種別を記憶させる（ステップS245）。一例として、大当り種別が「15R非確変」であれば大当り種別バッファ値を「0」とし、「15R確変」であれば「1」とし、「2R確変」であれば「2」とすればよい。

【0288】

ステップS241にて「大当り」ではないと判定された場合には（ステップS241；No）、その特図表示結果が「小当り」であるか否かを判定する（ステップS246）。そして、「小当り」であると判定されたときには（ステップS246；Yes）、遊技制御フラグ設定部152に設けられた小当りフラグをオン状態にセットする（ステップS247）。

【0289】

ステップS246にて「小当り」ではないと判定された場合や（ステップS246；No）、ステップS245、S247の処理のいずれかを実行した後は、大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御するか否かの事前決定結果、さらには、大当り遊技状態とする場合における大当り種別の決定結果に対応して、確定特別図柄を設定する（ステップS248）。一例として、ステップS246にて特図表示結果が「小当り」ではないと判定された場合には、特図表示結果を「ハズレ」とする旨の事前決定結果に対応して、ハズレ図柄となる「—」の記号を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。その一方で、ステップS246にて特図表示結果が「小当り」であると判定された場合には、特図表示結果を「小当り」とする旨の事前決定結果に対応して、小当り図柄となる「2」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、ステップ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「1」、「3」、「7」の数字を示す特別図柄のいずれかを、確定特別図柄に設定する。すなわち、大当り種別を「15R非確変」とする決定結果に応じて、非確変大当り図柄となる「3」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。また、大当り種別を「15R確変」とする決定結果に応じて、確変大当り図柄となる「7」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。大当り種別を「2R確変」とする決定結果に応じて、2R確変大当り図柄「1」の数字を示す特別図柄を、確定特別図柄に設定する。

【0290】

ステップS248にて確定特別図柄を設定した後は、特図プロセスフラグの値を変動パターン設定処理に対応した値である“1”に更新してから（ステップS249）、特別図柄通常処理を終了する。また、ステップS231にて合計保留記憶数が「0」である場合には（ステップS231；Yes）、所定のデモ表示設定を行ってから（ステップS250）、特別図柄通常処理を終了する。ステップS250におけるデモ表示設定では、例えば演出表示装置9において所定の演出画像を表示することなどによるデモンストレーション表示（デモ画面表示）を指定する客待ちデモ指定コマンドが、主基板31から演出制御基板80に対して送信済みであるか否かを判定する。このとき、送信済みであれば、そのままデモ表示設定を終了する。これに対して、未送信であれば、例えばROMにおける客待ちデモ指定コマンドテーブルの記憶アドレスを送信コマンドバッファにセットすることなどにより、客待ちデモ指定コマンドの送信設定を行う。こうして設定された客待ちデモ指定コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後に図31に示すステップS17のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板31から演出制御基板80に対して伝送される。

【0291】

なお、この実施の形態では、始動データ記憶部151Cにて保留番号「1」と関連付け

10

20

30

40

50

て記憶されている始動データを読み出して、読み出した始動データが「第1」と「第2」のいずれであるかを判定して、対応する特別図柄表示器8における特図ゲームを開始するようになっていたが、「第2」の始動データがある場合には第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームを優先的に実行するようにしてもよい。そのためには、例えば、CPU56がステップS232にて始動データ記憶部151Cから始動データを読み出すときに「第2」の始動データがあるか否かを判定し、「第2」の始動データがある場合には最も小さい保留番号と関連付けられて記憶されている「第2」の始動データを読み出すようにすればよい。図11に示したように、第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームでは、大当たり種別が「2R確変」にはならなくなっているため、このようにすることで、「第2」の始動データに対応した第2始動入賞口14が高開放制御されているときに有利な大当たりになりやすくなり、第2始動入賞口14が高開放制御されているときの遊技価値をより高めることができる。

10

【0292】

図39は、図32のステップS111にて実行される変動パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図39に示す変動パターン設定処理において、CPU56は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS261）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS261；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、大当たり変動パターン種別決定テーブル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たり種別バッファ値を読み取ることなどにより、大当たり種別が「15R非確変」や「15R確変」、「2R確変」のいずれであるかを特定する（ステップS263）。

20

【0293】

ステップS261にて大当たりフラグがオフであるときには（ステップS261；No）、小当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS264）。そして、小当たりフラグがオンであれば（ステップS264；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、小当たり変動パターン種別決定テーブル132Bを選択してセットする（ステップS265）。

【0294】

ステップS264にて小当たりフラグがオフであるときには（ステップS264；No）、確変状態や時短状態における時間短縮制御が実行中であることを示す時短フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS266）。なお、時短フラグは、パチンコ遊技機1における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されるときにオン状態にセットされ、確変状態や時短状態が終了するときにクリアされてオフ状態となる。より具体的には、大当たり遊技状態を終了する処理において時短フラグがオン状態にセットされた後、時短回数カウント値が「0」に達したことや、特図表示結果が「大当たり」となる特図ゲームが終了したことなどに対応して、時短フラグがクリアされてオフ状態となる。

30

【0295】

ステップS266にて時短フラグがオフであるときには（ステップS266；No）、合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるか否かを判定する（ステップS267）。そして、合計保留記憶数が「3」未満であれば（ステップS267；No）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cを選択してセットする（ステップS268）。これに対して、ステップS266にて時短フラグがオンであるときや（ステップS266；Yes）、ステップS267にて合計保留記憶数カウント値が「3」以上であるときには（ステップS267；Yes）、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、ハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを選択してセットする（ステップS269）。なお、ステップS266にて時短フラグがオンであるときにも、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」など）以上であるか否かを判定し、その判定結果に応じて異なる決定テーブルを選択してもよい。例えば、時短フラグがオン

40

50

である場合に、合計保留記憶数が「0」であればステップS268に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（通常用）132Cを選択してセットする一方、合計保留記憶数が「1」以上であればステップS269に進んでハズレ変動パターン種別決定テーブル（短縮用）132Dを選択してセットしてもよい。

【0296】

ステップS263、S265、S268、S269の処理のいずれかを実行した後は、例えば特図変動用乱数値バッファなどに格納されている変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づき、ステップS263、S265、S268、S269のいずれかにてセットした使用テーブルを参照することにより、変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する（ステップS270）。ここで、ステップS270の処理では、始動入賞の検出時に乱数回路503などから抽出されて保留データとして第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bに記憶された変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データに基づき、変動パターン種別が決定される。したがって、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かの判定結果と、ステップS270の処理による変動パターン種別の決定結果との整合をとることができ、始動入賞の検出時に特定パターン共通範囲の範囲内であると判定されたにもかかわらず、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンが含まれる変動パターン種別とは異なる変動パターン種別に決定されてしまうことを防止できる。また、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示器8aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示器8bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターン種別を決定するかにかかわらず、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。

【0297】

ステップS270にて変動パターン種別を決定した後は、特図表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」又は「小当たり」であるかに応じて、ハズレ変動パターン決定テーブル133Aと当たり変動パターン決定テーブル133Bのいずれかを選択し、変動パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとしてセットする（ステップS271）。続いて、変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データに基づき、ステップS271にてセットした変動パターン決定テーブルを参照することにより、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する（ステップS272）。変動パターン決定用の乱数値MR4を示す数値データは、ステップS272の処理が実行されるときに乱数回路503や遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタなどから抽出されてもよいし、第1始動入賞口や第2始動入賞口に進入（始動入賞）した遊技球が検出されたときに抽出されたものを、乱数値MR1～MR3とともに、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151Bにおける保留データとして記憶しておいてもよい。

【0298】

ステップS272の処理では、第1始動条件が成立したことに基づき第1特別図柄表示器8aにより第1特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するか、第2始動条件が成立したことに基づき第2特別図柄表示器8bにより第2特図を用いて実行される特図ゲームに対応した飾り図柄の変動パターンを決定するかにかかわらず、共通のランダムカウンタなどによって更新される変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。また、ステップS272の処理では、ステップS270における変動パターン種別の決定結果にかかわらず、変動パターン決定用となる共通の乱数値MR4を示す数値データを用いて、共通の処理モジュールにより変動パターンを複数種類のいずれかに決定することができる。

【0299】

ステップS272にて変動パターンを決定した後は、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S 2 7 3）。その後、変動特図指定バッファ値に応じて、第1特別図柄表示器8 aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示器8 bによる第2特図を用いた特図ゲームのいずれかを開始させるように、特別図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS 2 7 4）。一例として、変動特図指定バッファ値が「1」であれば、第1特別図柄表示器8 aによる第1特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。これに対して、変動特図指定バッファ値が「2」であれば、第2特別図柄表示器8 bによる第2特図の表示を更新させる駆動信号を送信するための設定を行う。

【0300】

ステップS 2 7 4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S 2 7 5）。例えば、変動特図指定バッファ値が「1」である場合に、CPU 5 6は、主基板3 1から演出制御基板8 0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ROM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1 5 5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、CPU 5 6は、主基板3 1から演出制御基板8 0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ROM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S 2 7 5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3 1に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されるごとに、主基板3 1から演出制御基板8 0に対して各種の演出制御コマンドが順次送信されることになる。図4 0は、特図ゲームにおける特別図柄の可変表示を開始する際に、主基板3 1から演出制御基板8 0に対して演出制御コマンドを送信する動作の一例を示すタイミング図である。特図ゲームを開始するための開始条件が成立したときには、図3 9に示すステップS 2 7 9による送信設定に基づき、図3 1に示すステップS 1 7のコマンド制御処理が実行されることにより、CPU 5 6にてタイマ割込みが発生するごとに、遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、可変表示結果通知コマンド、保留記憶数通知コマンドが、順次送信されることになる。なお、これらの演出制御コマンドが送信される順番は任意に変更可能であり、例えば可変表示結果通知コマンドを最初に送信してから、遊技状態指定コマンド、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、変動パターン指定コマンド、保留記憶数通知コマンドの順で送信されるようにしてもよいし、各コマンド（例えば、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンド、及び、変動パターン指定コマンドなど）が同じタイマ割込み内で送信されるようにしてもよい。また、図4 0の例では、変動パターン指定コマンド送信時に特別図柄の変動を開始するようになっているが、これに限定されず、第1変動開始コマンド又は第2変動開始コマンドの送信時、可変表示結果通知コマンド送信時などに特別図柄の変動を開始するようによい。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S 2 7 6）、変動パターン設定処理を終了する。

【0301】

図4 1は、図3 2のステップS 1 1 3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4 1に示す特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、まず、大当たりフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS 2 9 1）。このとき、大当たりフラグがオンであれば（ステップS 2 9 1；Yes）、大当たり開始時演出待ち時間を設定する（ステップS 2 9 2）。例えば、ステップS 2 9 2の処理では、大当たり開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御タイマ設定部1 5 3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。

【0302】

ステップS292の処理に続いて、当り開始指定コマンドを主基板31から演出制御基板80に対して送信するための設定を行う（ステップS293）。例えば、ステップS293の処理では、当り開始指定コマンドを送信するために予め用意された当り開始指定コマンドテーブルのROM54における記憶アドレスを示す設定データが、送信コマンドバッファにおいて送信コマンドポインタによって指定されたバッファ領域に格納されればよい。その後、大当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS294）。また、確変状態又は時短状態といった特別遊技状態を終了するための設定を行う（ステップS295）。例えば、ステップS295では、確変フラグや時短フラグをクリアしてオフ状態とする処理や、時短状態が終了するまでに実行可能な特図ゲームの残存回数をカウントするための時短回数カウンタをクリアする処理などが実行されればよい。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理に対応した値である“4”に更新してから（ステップS296）、特別図柄停止処理を終了する。

10

【0303】

ステップS291にて大当りフラグがオフである場合には（ステップS291；No）、小当りフラグがオンであるか否かを判定する（ステップS297）。このとき、小当りフラグがオンであれば（ステップS297；Yes）、小当り開始時演出待ち時間を設定する（ステップS298）。例えば、ステップS298の処理では、小当り開始時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が、遊技制御プロセスタイマにセットされればよい。続いて、ステップS293の処理と同様に、当り開始指定コマンドを主基板31から演出制御基板80に対して送信するための設定を行う（ステップS299）。その後、小当りフラグをクリアしてオフ状態とする（ステップS300）。また、特図プロセスフラグの値を小当り開放前処理に対応した値である“8”に更新する（ステップS301）。

20

【0304】

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

30

40

【0305】

また、ステップS303の処理では、例えば遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタから、確変制御終了判定用の乱数値を示す数値データを抽出し、予めROM54などに格納された確変制御終了判定テーブルを参照すること、あるいは、確変制御中における特図ゲームの実行回数が所定の確変終了判定値に達したことなどにより、確変制御を終了するか否かの判定を行うようにしてもよい。これに対して、ステップS303の処理では、確変制御を終了するための処理を実行せず、次に可変表示結果が「大当り」となるまで確変制御を継続させるようにしてもよい。あるいは、確変制御終了判定用

50

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38に示すステップS231にて合計保留記憶数カウンタ値が「0」以外の値であると判定した後、ステップS240にて可変表示結果を「大当たり」とするか否かを決定（事前決定）するより前に、実行されるようにしてもよい。

【0306】

図42（A）は、図32のステップS117にて実行される大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。図42（A）に示す大当たり終了処理において、CPU56は、まず、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS311）。一例として、図32に示すステップS116の大入賞口開放後処理では、特図プロセスフラグの値を“7”に更新するときに、大当たり終了時演出待ち時間に対応して予め定められたタイマ初期値が遊技制御プロセスタイマにセットされる。この場合、ステップS311の処理では、例えば遊技制御プロセスタイマ値を1減算することなどにより更新し、更新後の遊技制御プロセスタイマ値が所定の待ち時間経過判定値（例えば「0」など）と合致したか否かに応じて、大当たり終了時演出待ち時間が経過したか否かを判定すればよい。ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過していなければ（ステップS311；No）、そのまま大当たり終了処理を終了する。

【0307】

これに対して、ステップS311にて大当たり終了時演出待ち時間が経過した場合には（ステップS311；Yes）、遊技制御バッファ設定部155に記憶されている大当たり種別バッファ値を読み出す（ステップS312）。続いて、ステップS312にて読み出した大当たり種別バッファ値である大当たり種別バッファ読出値に応じた遊技状態の制御を開始するための設定を行う（ステップS313）。図42（B）は、ステップS313での設定例を示す説明図である。図42（B）に示すように、大当たり種別バッファ読出値が「0」であるときには、遊技状態を時短状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU56は、時短フラグをオン状態にセットするとともに、時短状態にて実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウンタ初期値（例えば「100」）を、時短回数カウンタに設定する。大当たり種別バッファ読出値が「1」または「2」であるときには、遊技状態を確変状態とする制御を開始するための設定を行う。このとき、例えばCPU56は、確変フラグ及び時短フラグをともにオン状態にセットする。

【0308】

ステップS313における設定を行った後には、特図プロセスフラグをクリアして、その値を“0”に初期化してから（ステップS314）、大当たり終了処理を終了する。

【0309】

図43は、図31のステップS16にて実行される普通図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。この普通図柄プロセス処理において、CPU56は、まず、ゲート32に設けられたゲートスイッチ32aからの検出信号がオン状態であるか否かをチェックすることにより、ゲート32を通過した遊技球が検出されたか否かの判定を行う（ステップS131）。遊技球がゲート32を通過してゲートスイッチ32aからの検出信号がオン状態となった場合には（ステップS131；Yes）、ゲート通過時処理を実行する（ステップS132）。他方、ゲートスイッチ32aからの検出信号がオフ状態である場合には（ステップS131；No）、ステップS132の処理をスキップする。

【0310】

ステップS132にて実行されるゲート通過時処理の一例として、以下のような処理が実行される。すなわち、まず、RAM55の所定領域に設けられた普図保留記憶部に記憶されている保留データの個数である普図保留記憶数が、所定の上限値（例えば「4」）となっているか否かを判定する。このとき、普図保留記憶数が上限値となっていれば、今回の遊技球検出は無効として、そのままゲート通過時処理を終了する。これに対して、普図保留記憶数が上限値未満であるときには、例えばCPU56が、遊技制御カウンタ設定部154に設けられたランダムカウンタなどにより更新される数値データのうちから、普図表示結果決定用の乱数値MR5を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値M

R 5を示す数値データを保留データとして、普図保留記憶部における空きエントリの先頭にセットする。以上のようなゲート通過時処理を実行した後や、ステップS 1 3 1にてゲートスイッチ1 3 aからの検出信号がオフ状態であると判定された後には、普図プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS 1 4 0～S 1 4 4の各処理を実行する。

【0 3 1 1】

ステップS 1 4 0の普通図柄通常処理は、普図プロセスフラグの値が“ 0 ”のときに実行される。この普通図柄通常処理では、普図保留記憶部に格納された保留データの有無などに基づいて、普通図柄表示器1 0による普図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。このとき、例えば普図保留記憶部に格納された保留データがある場合には、普図プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新する。

10

【0 3 1 2】

ステップS 1 4 1の普通図柄判定処理は、普図プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される。この普通図柄判定処理では、普図表示結果決定用の乱数値MR 5を示す数値データに基づき、予め用意された普図表示結果決定テーブルを参照して、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果としての普図表示結果を、「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするか決定などが行われる。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、遊技状態が確変状態又は時短状態である場合に、通常状態である場合よりも普図表示結果を「普図当り」とする決定がなされる割合が高くなるように、乱数値MR 5と比較される決定値が普図表示結果に割り当てられている。これにより、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて普図表示結果が「普図当り」となりやすくなることで、普通可変入賞球装置1 5が形成する第2始動入賞口1 4が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口1 4に進入（始動入賞）しやすくなる。

20

【0 3 1 3】

また、普通図柄判定処理では、普図表示結果に対応する普図変動時間の決定も行われる。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、確変状態又は時短状態である場合に、通常状態である場合よりも普図変動時間が短くなるように設定されている。これにより、確変状態や時短状態では、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果が導出表示される間隔が短くなることで、「普図当り」の可変表示結果が導出表示される間隔も短くなり、普通可変入賞球装置1 5が形成する第2始動入賞口1 4が拡大開放状態となりやすく、遊技球が第2始動入賞口1 4に進入（始動入賞）しやすくなる。

30

【0 3 1 4】

さらに、普通図柄判定処理では、普図表示結果を「普図当り」とする場合に、第2始動入賞口1 4を拡大開放状態とする開放時間及び開放回数からなる傾動制御時間を設定してもよい。ここで、普図表示結果決定テーブルでは、確変状態又は時短状態である場合に、通常状態である場合よりも開放時間が長時間で開放回数が多数回となるように設定されている。これにより、確変状態や時短状態といった特別遊技状態では、第2始動入賞口1 4が拡大開放状態となる時間が長くなるとともに開放回数が多くなることで、遊技球が第2始動入賞口1 4に進入（始動入賞）しやすくなる。なお、傾動制御に関する設定は、ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理やステップS 1 4 4の普通電動役物作動処理にて行うようにしてもよい。

40

【0 3 1 5】

ステップS 1 4 2の普通図柄変動処理は、普図プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される。この普通図柄変動処理では、普通図柄表示器1 0による普図ゲームにおいて普通図柄を変動させるための設定が行われる。こうした設定に基づいて変動する普通図柄は、ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理が実行されることにより、その変動が停止して普通図柄の可変表示結果となる普図表示結果が表示される。普通図柄変動処理では、普通図柄が変動を開始してからの経過時間が計測される。このときには、計測された経過時間が普図変動時間に達したか否かの判定が行われる。そして、普図変動時間に達したときには、普図プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する。

【0 3 1 6】

50

ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理は、普図プロセスフラグの値が“ 3 ”のときに実行される。この普通図柄停止処理では、普通図柄表示器1 0にて普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定が行われる。なお、普通図柄の可変表示結果を停止表示させるための設定は、ステップS 1 4 2の普通図柄変動処理にて、計測された経過時間が普図変動時間に達したときに、普図プロセスフラグの値を“ 3 ”に更新する以前に、行われるようにしてもよい。また、普通図柄停止処理では、普図表示結果が「普図当り」である場合に、例えば普通可変入賞球装置1 5が備える可動翼片に連結された普通電動役物用のソレノイド1 6を駆動するための普電作動パターンの設定といった、可動翼片を傾動位置とする傾動制御のための設定を行ってから、普図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。

10

【0 3 1 7】

ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理にて普電作動パターンを設定する場合には、ステップS 1 4 1の普通図柄判定処理で決定された普図表示結果に対応する普電作動パターンを選択することにより、普図表示結果に応じて異なる開放時間及び開放回数が設定されるようにすればよい。あるいは、ステップS 1 4 2にて普電作動パターンを設定するときに、時短フラグがオンであるか否かを判定して、判定結果に対応した普電作動パターンを設定してもよい。この場合、普通図柄の可変表示を開始するときには、例えば大当り遊技状態であることなどに対応して時短フラグがオフであったものの、普通図柄の可変表示結果が停止表示されるときには、大当り遊技状態の終了後に確変状態や時短状態となったことに対応して時短フラグがオンとなっている場合に、確変状態や時短状態において普図表示結果が「普図当り」となったことに対応した第2始動入賞口1 4の開放時間や開放回数を設定することができる。これにより、例えば確変状態や時短状態となる以前に普通図柄の可変表示が開始されたために確変状態や時短状態となってから普図表示結果が「普図当り」となっても第2始動入賞口1 4に遊技球が進入しがたくなってしまうことを防止できる。ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理にて、普図表示結果が「普図ハズレ」とであると判定された場合には、普図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化する。

20

【0 3 1 8】

ステップS 1 4 4の普通電動役物作動処理は、普図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。この普通電動役物作動処理では、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置1 5が備える可動翼片を垂直位置から傾動位置に移動させて、第2始動入賞口1 4を通常開放状態から拡大開放状態に変化させる傾動制御の設定などが行われる。例えば、普通電動役物作動処理では、ステップS 1 4 3の普通図柄停止処理にてセットされた普電作動パターンの設定に応じて、普通電動役物用のソレノイド1 6を駆動するための駆動制御信号の生成が行われるようにすればよい。また、普通電動役物作動処理では、普通電動役物用のソレノイド1 6を駆動して第2始動入賞口1 4を拡大開放状態としてからの経過時間が計測され、その経過時間が普電作動パターンに対応した傾動制御時間（開放時間）に達したか否かの判定が行われる。そして、経過時間が傾動制御時間に達した場合には、普通電動役物用のソレノイド1 6の駆動を停止して可動翼片を傾動位置から垂直位置に戻すことにより、第2始動入賞口1 4を拡大開放状態から通常開放状態に変化させるための設定を行う。そして、第2始動入賞口1 4を拡大開放状態とする傾動回数が普電作動パターンに対応した開放回数に達したときには、普図プロセスフラグをクリアして、その値を“ 0 ”に初期化すればよい。

30

40

【0 3 1 9】

次に、演出制御基板8 0における動作を説明する。演出制御基板8 0では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0における演出制御用C P U 1 0 1が起動し、図4 4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4 4に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用C P U 1 0 1は、まず、所定の初期化処理を実行して（ステップS 4 0 1）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるR A Mのクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板8 0に搭載されたC T C（カウンタ／タイマ回路）のレジスタ設定等を行う。

50

【0320】

その後、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS402）、演出制御に用いる各種の乱数値として、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMの演出制御カウンタ設定部193などに設けられたランダムカウンタによってカウントされる乱数値を示す数値データを、ソフトウェアにより更新する。続いて、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS403）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。

【0321】

また、演出制御基板80の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板31から演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板31からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御用CPU101は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御用CPU101は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、例えば図5に示す入力ポート103のうちで、中継基板77を介して主基板31から伝送された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドとなる制御信号を取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えば演出制御用マイクロコンピュータ100におけるRAMの演出制御バッファ設定部194に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。一例として、演出制御コマンドが2バイト構成である場合には、1バイト目（MODE）と2バイト目（EXT）を順次に受信して演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御用CPU101は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0322】

ステップS403にてタイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS403；No）、ステップS402の処理に戻る。他方、ステップS403にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS403；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS404）、コマンド解析処理を実行する（ステップS405）。ステップS405にて実行されるコマンド解析処理では、例えば主基板31の遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。

【0323】

ステップS405にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS406）。この演出制御プロセス処理では、例えば演出表示装置9の表示画面における演出画像の表示動作、スピーカ27からの音声出力動作、枠LED28及び装飾LED25における点灯動作といった、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板31から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0324】

ステップS405のコマンド解析処理内では、例えば図45に示すような始動入賞時コマンド処理が実行されればよい。始動入賞時コマンド処理では、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を受信したときに、変動パターン種別決定用の乱数値MR3はスーパーリーチを伴う特定の変動パターンに決定される共通範囲の範囲内であるか否かの判定などが行われる。図45に示す始動入賞時コマンド処理において、演出制御用CPU120は、まず、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）。受信した演出制御コマンドは演出制御コマンド受信用バッファに格納されており、演出制御用CPU120は、この演出制御コマン

ド受信用バッファに格納されているコマンドを読み出して内容を確認することにより、受信した演出制御コマンドを特定することができる。

【0325】

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の処理では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第1始動入賞口に進入（始動入賞）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が行われる。

【0326】

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ていれば（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の処理では、始動入賞記憶表示エリア5Hにて非表示となっている表示部位のうちの1つを、第2始動入賞口に進入（始動入賞）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が行われる。第2始動口入賞指定コマンドを受信していなければ（ステップS503；No）、始動入賞時コマンド処理を終了する。

【0327】

ステップS502、S504の処理のいずれかを実行した後は、例えば第1始動口入賞指定コマンドや第2始動口入賞指定コマンドにおけるEXTデータを読み取ることなどにより、変動パターン種別決定用の乱数値MR3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S505）。

【0328】

ステップS505にて特定パターン共通範囲の範囲内である場合には（ステップS505；Yes）、演出制御フラグ設定部191に設けられた入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットする（ステップS506）。また、演出制御カウンタ設定部193に設けられた変動回数カウンタの格納値である変動回数カウント値として、始動入賞後の合計保留記憶数をセットしてから（ステップS507）、始動入賞時コマンド処理を終了する。なお、ステップS505にて特定パターン共通範囲の範囲内であるときには、ステップS506にて入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットするだけで、ステップS507の処理は実行せずに始動入賞時コマンド処理を終了してもよい。

【0329】

ステップS505にて特定パターン共通範囲の範囲外であれば（ステップS505；No）、入賞時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、入賞時に判定した特図表示結果が大当たりであるか否か（EXTデータが「01」～「03」であるか否か）を判定する（ステップS508）。入賞時に判定した特図表示結果が大当たりであれば（ステップS508；Yes）、ステップS506に移行する。入賞時に判定した特図表示結果が大当たりでなければ（ステップS508；No）、始動入賞時コマンド処理を終了する。このようにすることで、可変表示パターンがスーパーリーチとなることや、可変表示結果が大当たりとなることを示唆する演出が可能になる。なお、可変表示パターンがスーパーリーチとなることや、可変表示結果が大当たりとなることを特定可能なコマンドを主基板31から演出制御基板80に送信するようにして、一つのコマンドで可変表示パターンがスーパーリーチとなること及び可変表示結果を特定可能にしてもよい。なお、ステップS508の処理は実行せず、ステップS505にて変動パターン種別決定用の乱数値MR3が特定パターン共通範囲の範囲内であるか否かを判定して、ステップS506にて特定パターン共通範囲の範囲内である場合にのみ入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットするようにしてもよい。

【0330】

図46は、図44のステップS406にて実行される演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。図46に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU101は、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS160～S166の処理のいずれかを選択して実行する。

【0331】

ステップS160の飾り図柄変動開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動開始待ち処理には、主基板31から伝送される変動開始コマンドとして、第1変動開始コマンドと第2変動開始コマンドのいずれかを受信したか否かに応じて、演出表示装置9の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける飾り図柄の可変表示や、第1付属図柄表示器9aあるいは第2付属図柄表示器9bにおける付属図柄の可変表示を、開始するか否かの判定を行う処理などが含まれている。このとき、可変表示を開始する旨の判定がなされれば、演出プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0332】

ステップS161の飾り図柄変動設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動設定処理には、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームの開始や第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームの開始に対応して、飾り図柄や付属図柄の可変表示を含めた各種の演出動作を行うために、変動パターンや可変表示結果などに応じた最終停止図柄となる確定飾り図柄や仮停止図柄、擬似連パターン、予告演出の有無、予告パターン、再抽選演出の有無、再抽選演出パターン、昇格演出の有無等を決定し、その決定結果に応じて、予め用意された複数種類の演出制御パターンのいずれかを、使用パターンとして選択して設定する処理などが含まれている。こうした決定や設定などが行われた後には、演出プロセスフラグの値が“2”に更新される。

【0333】

ステップS162の飾り図柄変動中処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動中処理には、例えば演出制御タイマ設定部192に設けられた演出制御プロセスタイマの格納値である演出制御プロセスタイマ値などに対応して、使用パターンとなる演出制御パターンなどから各種の制御データを読み出して、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を行うための処理が含まれている。そして、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の可変表示終了値（例えば「0」）となったこと、あるいは、主基板31から伝送される飾り図柄停止コマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の可変表示結果となる最終停止図柄としての確定飾り図柄を完全停止表示させる。演出制御プロセスタイマ値が可変表示終了値となったことに対応して確定飾り図柄を完全停止表示させるようにすれば、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応する可変表示時間が経過したときに、主基板31からの演出制御コマンドによらなくても、演出制御基板80の側で自律的に確定飾り図柄を導出表示して可変表示結果を確定させることができる。確定飾り図柄を完全停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0334】

ステップS163の飾り図柄変動終了時処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この飾り図柄変動終了時処理には、主基板31から伝送される当り開始指定コマンドを受信したか否かを判定する処理が含まれている。このとき、当り開始指定コマンドを受信した旨の判定がなされれば、その当り開始指定コマンドから特定される可変表示結果が「大当り」である場合には、演出プロセスフラグの値が“4”に更新され、可変表示結果が「小当り」である場合には、演出プロセスフラグの値が“5”に更新される。また、当り開始指定コマンドを受信せずに所定時間が経過したときには、可変表示結果が「ハズレ」であることに対応して、演出プロセスフラグの値が“0”に更新される。また、飾り図柄変動終了時処理には、時短状態終了タイミングである場合にモ

10

20

30

40

50

ードAまたはモードBからモードNの演出モードに移行するための処理が含まれている。

【0335】

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

10

【0336】

ステップS165の小当り制御中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“5”のときに実行される処理である。この小当り制御中演出処理には、例えば可変表示結果が「小当り」となったことなどに対応した各種演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置9の表示画面に表示させることや、音声出力基板70に対する音番号データの出力によりスピーカ27から音声や効果音を出力させること、ランプドライバ基板35に対する信号出力により枠LED28及び装飾LED25等の発光体を点灯／消灯／点滅させることといった、小当り遊技状態における各種の演出動作を制御する処理が含まれている。一例として、ステップS165の小当り制御中演出処理では、図27に示す各種演出制御パターンCST2-2、CRE1-1を順次使用する演出制御パターンとして選択して、各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、演出動作を制御するための各種設定などを行うようにすればよい。こうした設定によって実行される演出動作は、大当り種別が「2R確変」となった場合にも実行されることがある2R大当り・小当り共通の演出動作であればよい。そして、例えば主基板11から伝送される当り終了指定コマンドを受信したことなどに対応して、演出プロセスフラグの値が“6”に更新される。

20

30

【0337】

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

40

【0338】

図47は、図46のステップS161にて実行される飾り図柄変動設定処理の一例を示すフローチャートである。この飾り図柄変動設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する（ステップS531）。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば（ステップS531；Yes）、前回「15R非確変」となってからの可変表示の回数が100回に達したか否かを判定することなどにより、時短状態の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS532）。なお、主基板3

50

1 から演出制御基板 80 に高ベース状態（時短状態又は確変状態）の開始タイミング及び終了タイミングであることを示す時短状態コマンドを送信するようにして、そのコマンドに基づいて時短状態の終了タイミングであるか否かを判定するようにしてもよい。この場合、時短状態コマンドから現在の遊技状態が時短状態であると特定できるときのみ、ステップ S 532 の処理を実行するようにしてもよい。時短状態の終了タイミングであれば（ステップ S 532 ; Yes）、演出制御カウンタ設定部 193 に設けられる大当り継続カウンタのカウント値を「0」にリセットする（ステップ S 533）。この大当り継続カウンタは、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15R 非確変」又は「15R 確変」となったことに対応して高ベース状態（時短状態又は確変状態）になった後、低ベース状態（通常状態）に移行するまでの間に可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15R 非確変」又は「15R 確変」となった回数をカウントするためのカウンタである。このように、高ベース状態（確変状態又は時短状態）中に 15R 大当りとなることを連チャンともいい、その継続回数を連チャン回数ともいう。大当り継続カウンタは、後述するステップ S 541 の処理において加算される。

【0339】

ステップ S 533 の処理の後、またはステップ S 532 にて時短状態の終了タイミングでなければ（ステップ S 532 ; No）、例えば変動パターン指定コマンドの EXT データを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが飾り図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する（ステップ S 534）。

【0340】

ステップ S 534 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 S 534 ; 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 S 535）。一例として、ステップ S 535 の処理では、まず、図 16（A）に示す最終停止図柄決定テーブル 160A を選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタなどから、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-1 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 SR1-1 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 160A を参照することにより、左最終停止図柄 FZ1-1 となる飾り図柄を決定する。次に、図 16（B）に示す最終停止図柄決定テーブル 160B を選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタなどから、第 2 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-2 を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値 SR1-2 を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル 160B を参照することにより、右最終停止図柄 FZ1-2 となる飾り図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄 FZ1-1 と右最終停止図柄 FZ1-2 との組合せに基づき、図 17 に示すような左右出目判定テーブル 161 を参照することにより、左右出目タイプ DC1-1 が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図 16（C）に示す最終停止図柄決定テーブル 160C を選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部 193 に設けられたランダムカウンタなどから、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 SR1-3 を抽出する。そして、抽出した乱数値 SR1-3 と、左右出目タイプ DC1-1 とに基づき、最終停止図柄決定テーブル 160C を参照することにより、中最終停止図柄 FZ1-3 となる飾り図柄を決定する。

【0341】

こうして、ステップ S 535 の処理では、最終停止図柄決定テーブル 160A ~ 160C や、左右出目判定テーブル 161 を参照して、左中右最終停止図柄 FZ1-1 ~ FZ1-3 となる飾り図柄を決定することで、確定飾り図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ、あるいは、擬似連チャンス目 GC1 ~ GC8 のいずれか、2 回開放チャンス目 TC1 ~ TC4 のいずれか、さらには、図 18 に示すような所定の非リーチ組合せとなることを防止できる。

【0342】

ステップS534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S534；No）、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS536）。一例として、ステップS536の処理では、まず、図19（A）に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の飾り図柄を決定する。次に、図19（B）に示す最終停止図柄決定テーブル162Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することにより、変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに応じて、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄と中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

【0343】

このように、ステップS536の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア9C以外の「左」及び「右」の図柄表示エリア9L、9Rに停止表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて、最後に飾り図柄が停止表示される「中」の図柄表示エリア9Cにおける中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄と、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる飾り図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる飾り図柄が決定される。

【0344】

ステップS531にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップS531；No）、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「15R非確変」又は「15R確変」となる15ラウンド大当たりであるか否かを判定する（ステップS537）。このとき、15ラウンド大当たりではないと判定されれば（ステップS537；No）、可変表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「2R確変」となる2ラウンド大当たりである場合や、可変表示結果が「小当たり」である場合に対応して、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS538）。一例として、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-1、PC1-2、PC1-3のいずれかが指定された場合に対応して、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する。この場合には、図20（C）に示す最終停止図柄決定テーブル163Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Cを参照することにより、2回開放チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ4-1、FZ4-2、FZ4-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。また、変動パターン指定コマンドにより変動パターンPC1-4、PC1-5のいずれかが指定された場合には、例えばステップS536と同様の処理を実行することにより、リーチハズレ組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定すればよい。

【0345】

ステップS537にて15ラウンド大当たりであると判定された場合には（ステップS537；Yes）、再抽選演出設定処理を実行する（ステップS539）。

【0346】

図48は、ステップS539にて実行される再抽選演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図48に示す再抽選演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出制御カウンタ設定部193に設けられる大当り継続カウンタのカウント値を読み出す(ステップS611)。そして、大当り継続カウンタの値に応じて異なる判定値が割り振られた図21(A)に示す再抽選演出実行決定テーブル164Aをセットする(ステップS612)。

【0347】

続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、再抽選演出実行決定用の乱数値SR4-1を示す数値データを抽出する(ステップS613)。そして、大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値SR4-1を示す数値データに基づき、ステップS612にてセットした再抽選演出実行決定テーブル164Aを参照することにより、再抽選演出を実行するか否かを決定する(ステップS614)。ステップS614にて再抽選演出を実行しないと決定された場合は(ステップS615; No)、そのまま処理を終える。

【0348】

ステップS614にて再抽選演出を実行すると決定された場合は(ステップS615; Yes)、図21(B)に示す再抽選演出パターン決定テーブル164Bをセットする(ステップS616)。また、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、再抽選演出パターン決定用の乱数値SR4-3を示す数値データを抽出する(ステップS617)。

【0349】

そして、大当り種別や大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値SR4-3を示す数値データに基づき、ステップS616にてセットした再抽選演出パターン決定テーブル164Bを参照することにより、再抽選演出により昇格が成功するか否か、及び再抽選演出パターンを決定する(ステップS618)。その後、再抽選演出を実行するより前に仮停止表示させる飾り図柄としての再抽選前仮停止図柄を決定する(ステップS619)。

【0350】

一例として、ステップS619の処理では、まず、図22に示す再抽選前仮停止図柄決定テーブル165を、使用テーブルとして選択する。続いて、演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、再抽選前仮停止図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、再抽選前仮停止図柄決定テーブル165を参照することにより、通常大当り組合せとなる左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3の組合せを決定する。

【0351】

ステップS619の処理に続いて、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられる、再抽選演出を実行することを示す再抽選演出実行フラグをオン状態にセットして(ステップS620)、再抽選演出設定処理を終了する。

【0352】

図47のステップS539の再抽選演出設定処理を終えると、昇格演出設定処理を実行する(ステップS540)。

【0353】

図49は、ステップS540にて実行される昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図49に示す昇格演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、例えば演出制御フラグ設定部191に設けられる再抽選演出実行フラグがオン状態であるか否かを判定することにより、再抽選演出を実行するか否かを判定する(ステップS551)。

【0354】

ステップS551において再抽選演出を実行しないと判定された場合(ステップS551; No)、演出制御カウンタ設定部193に設けられる大当り継続カウンタのカウント

10

20

30

40

50

値を読み出す（ステップS551A）。そして、大当中昇格演出を実行するか否かを決定するための使用テーブルとして、大当り継続カウンタの値に応じて異なる判定値が割り振られた図21（C）に示す大当中昇格演出実行決定テーブル164Cを選択してセットする（ステップS552）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、大当中昇格演出実行決定用の乱数値SR4-2を示す数値データを抽出する（ステップS553）。そして、大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値SR4-2を示す数値データに基づき、大当中昇格演出実行決定テーブル164Cを参照することにより、大当中昇格演出の有無を決定する（ステップS554）。

【0355】

ステップS554の処理に続いて、ステップS554での決定結果が大当中昇格演出を実行しないとするものであるか否かを判定する（ステップS555）。このとき、昇格演出を実行しないとする決定結果であれば（ステップS555；Yes）、大当り種別が「15R非確変」であるか否かを判定する（ステップS556）。そして、大当り種別が「15R確変」であり、「15R非確変」ではない場合には（ステップS556；No）、確変大当り組合せを構成する最終停止図柄となる確定飾り図柄の組合せを決定する（ステップS557）。一例として、ステップS557の処理では、図20（B）に示す最終停止図柄決定テーブル163Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Bを参照することにより、確変大当り組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。

【0356】

ステップS555にて、昇格演出を実行する決定結果である場合（ステップS555；No）、大当り継続カウンタの値に応じて異なる判定値が割り振られた図21（D）に示す確変報知決定テーブル164Dをセットする（ステップS558）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、確変報知決定用の乱数値SR5-1を示す数値データを抽出する（ステップS559）。そして、大当り継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値SR5-1を示す数値データに基づき、確変報知決定テーブル164Dを参照することにより、大当中昇格演出により確変大当りであることを報知するか否かを決定する（ステップS560）。

【0357】

なお、ここでは、大当り種別が「15R確変」であるか「15R非確変」であるかによらず、大当中昇格演出により確変大当りであることを報知するか否かを決定するようにしていたが、大当り種別が「15R確変」と「15R非確変」とのいずれであるかを考慮して大当中昇格演出により確変大当りであることを報知するか否かを決定するようにしてもよい。例えば、大当り種別が「15R確変」である場合には、確変報知を実行する旨の決定結果と確変報知を実行しない旨の決定結果とに判定値が割り当てようとする一方、大当り種別が「15R非確変」である場合には、確変報知を実行しない旨の決定結果のみに判定値が割り当てようとした確変報知決定テーブルを使用してステップS560の処理を実行するようにすればよい。

【0358】

また、この実施の形態では、ステップS552～S554の処理で大当中昇格演出を実行するか否かを決定した後、大当中昇格演出を実行する場合にステップS558～S560の処理で確変報知を実行するか否かを決定していたが、大当中昇格演出を実行するか否かを決定する処理を省略してもよい。具体的には、例えば、ステップS551にてNoと判定された場合に、大当り種別が「15R確変」であるか「15R非確変」であるかを判定する。そして、大当り種別が「15R非確変」であれば、大当中昇格演出を実行しないものとしてステップS556に進む。一方、大当り種別が「15R確変」であれ

ば、ステップS 5 5 8の処理に進み、確変報知を実行するか否かなどを決定して、確変報知を実行する場合には大当中昇格演出を実行するようにすればよい。なお、この場合において、大当たり種別が「1 5 R非確変」である場合や、ステップS 5 6 0にて確変報知を実行しない旨の決定がされた場合には、大当中昇格演出そのものを実行しないようにしてもよいし、大当中昇格失敗演出が実行されるようにしてもよい。このいずれとなるかを判定するようにしてもよい。さらに、このいずれとなるかの割合を大当たり継続カウンタのカウント値に応じて異ならせてもよい。

【0 3 5 9】

その後、大当たり種別や、ステップS 5 6 0における確変大当たりであることを報知するか否かの決定結果や、確変大当たり継続カウンタの値に応じて異なる判定値が割り振られた図2 1 (E)に示す大当中昇格演出パターン決定テーブル1 6 4 Eをセットする(ステップS 5 6 1)。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、大当中昇格演出パターン決定用の乱数値SR 5 - 2を示す数値データを抽出する(ステップS 5 6 2)。そして、大当たり種別、ステップS 5 6 0における確変大当たりであることを報知するか否かの決定結果、大当たり継続カウンタのカウント値、及び、抽出した乱数値SR 5 - 1を示す数値データに基づき、大当中昇格演出パターン決定テーブル1 6 4 Eを参照することにより、大当中昇格演出パターンを決定する(ステップS 5 6 3)。

【0 3 6 0】

ステップS 5 6 4の処理の後や、ステップS 5 5 6にて大当たり種別が「1 5 R非確変」である場合には(ステップS 5 5 6; Yes)、通常大当た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S 5 6 4)。一例として、ステップS 5 6 4の処理では、図2 0 (A)に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR 1 - 1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR 1 - 1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Aを参照することにより、通常大当たり組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ 3 - 1、FZ 3 - 2、FZ 3 - 3の組合せを、確定飾り図柄として決定する。こうして、ステップS 5 5 5にて大当中昇格演出が実行されると判定した場合には、ステップS 5 6 4における決定結果に基づき、飾り図柄の可変表示結果として通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄を導出表示させ、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄の導出表示を防止する。これにより、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄が導出表示されたにもかかわらず大当中昇格演出が実行されてしまうことで遊技者等が受ける違和感を防止できる。

【0 3 6 1】

ステップS 5 5 1にて再抽選演出を実行すると判定された場合(ステップS 5 5 1; Yes)、再抽選演出実行フラグをオフ状態にクリアし(ステップS 5 6 5)、そして、図4 8のステップS 6 1 4の処理にて再抽選演出において昇格が成功すると決定されたか否かを判定する(ステップS 5 6 6)。ステップS 5 6 6において昇格が成功すると決定されたと判定された場合(ステップS 5 6 6; Yes)、確変大当た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S 5 5 7)。また、ステップS 5 6 6において昇格が失敗すると決定されたと判定された場合(ステップS 5 6 6; No)、通常大当た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S 5 6 4)。なお、この実施の形態では、再抽選演出が実行される場合には大当中昇格演出は実行させないようになっているが、再抽選演出において昇格が失敗すると決定されたと判定された場合に(ステップS 5 6 6; No)、ステップS 5 5 1 Aに移行して所定の割合で大当中昇格演出を実行させるようにしてもよい。

【0 3 6 2】

この実施の形態では、再抽選演出を実行する場合には、(大当中)昇格演出の実行の有無を決定するための処理(ステップS 5 5 3~S 5 5 5)は実行しない。即ち、最終停

10

20

30

40

50

止される飾り図柄が確変大当り組合せであるか否かに関わらず昇格演出を実行しないようになっている。なお、最終停止される飾り図柄が通常大当り組合せである場合などには、昇格演出を実行するようにしてもよい。なお、ステップS556にてNoと判定された場合、即ち、再抽選演出も大当り中昇格演出も実行せず、大当り種別が「15R確変」である場合において、所定の割合でステップS564の処理に移行するようにして、通常大当り組合せの最終停止図柄を決定する。例えば、所定の乱数値の抽出し、この乱数値に基づいて通常大当り組合せの最終停止図柄を決定するか否かを決定するようにすればよい。この場合、大当り遊技状態の終了後、共通演出モードに制御される場合となる。

【0363】

図47のステップS540の処理を実行した後は、演出制御カウンタ設定部193に設けられる大当り継続カウンタのカウント値を1加算する(ステップS541)。なお、主基板31から演出制御基板80に高ベース状態の開始及び終了タイミングであることを示す時短状態コマンドを送信するようにした場合、時短状態コマンドから現在の遊技状態が高ベース状態であることを特定できるときのみステップS541の処理を実行するようにしてもよい。この場合は、通常状態において15ラウンド大当りとなった場合の初回の15ラウンド大当りは大当り継続カウンタによってカウントされないこととなる。

【0364】

図47のステップS535、S536、S538、S541、の処理のいずれかを実行した後は、可変表示中演出設定処理を実行する(ステップS542)。図50(A)は、ステップS542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50(A)に示す可変表示中演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターン(例えば変動パターンPA1-4、変動パターンPB2-1、PB2-2、変動パターンPB4-1など)であるか否かを判定する(ステップS601)。そして、「擬似連」の可変表示演出を実行する変動パターンであると判定された場合には(ステップS601; Yes)、「擬似連」の可変表示演出にて仮停止表示させる擬似連時仮停止図柄にて仮停止表示させるチャンス目停止時仮停止図柄を決定する(ステップS602)。

【0365】

一例として、ステップS602の処理では、まず、受信した変動パターン指定コマンドに示される変動パターンにおける擬似連変動の実行回数を定数Mにセットする。すなわち、「擬似連」の可変表示演出における擬似連変動(再変動)の実行回数(初回変動を含まない)が1回の変動パターンである場合には定数Mを「1」に設定し、擬似連変動の実行回数が2回の変動パターンである場合には定数Mを「2」に設定し、擬似連変動の実行回数が3回の変動パターンである場合には定数Mを「3」に設定する。続いて、決定し終えた仮停止図柄の組合せ数を示す変数Nに「0」を設定する。また、変動パターンPA1-4が指定された場合には、図23(A)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Aを使用テーブルとして選択し、これら以外の変動パターンが指定された場合には、図23(B)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Bを使用テーブルとして選択する。その後、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-1を示す数値データに基づき、選択した擬似連時仮停止図柄決定テーブル166A、166Bのいずれかを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否かを判定する。

【0366】

更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、演出制御用CPU101は、図23(C)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Cを使用テーブルとして選択する。

続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-2を示す数値データに基づき、擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Cを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかになる左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否かを判定する。

【0367】

更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、演出制御用CPU101は、図23(D)に示す擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Dを使用テーブルとして選択する。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR3-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3-3を示す数値データに基づき、擬似連時仮停止図柄決定テーブル166Dを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかになる左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新することで、更新後の変数Nが定数Mと合致するので、擬似連時仮停止図柄の決定を終了する。

【0368】

ステップS601にて「擬似連」の可変表示演出を実行しない変動パターンであると判定された場合には（ステップS601；No）、またはステップS602、S604の処理のいずれかを実行した後、予告演出設定処理（ステップS603）を実行する。

【0369】

図51は、図50(A)のステップS603にて実行される予告演出設定処理の一例を示すフローチャートである。図51に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、予告演出の予告パターン種別を決定するための使用テーブルとして、図25に示す予告パターン種別決定テーブル169を選択してセットする（ステップS641）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、予告パターン種別決定用の乱数値SR6-1を示す数値データを抽出する（ステップS642）。そして、抽出した乱数値SR6-1を示す数値データに基づき、予告パターン種別決定テーブル169を参照することにより、予告演出の有無及び予告パターン種別を決定する（ステップS643）。このときには、例えば可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果が「ハズレ」、「小当たり」、「大当たり」のいずれであるかに応じて異なる決定割合で、予告演出の有無が決定される。

【0370】

ステップS643の処理に続いて、ステップS643での決定結果が予告演出を実行するものであるか否かを判定する（ステップS644）。このとき、予告演出を実行する決定結果であれば（ステップS644；Yes）、例えば遊技状態パuffaの記憶内容などから、パチンコ遊技機1における遊技状態がいずれであるかを特定する（ステップS645）。また、予告パターンを複数種類のいずれかに決定するための使用テーブルとして、図26(A)~(F)に示す予告パターン決定テーブル170A~170FのうちステップS643にて決定された予告パターン種別に対応したいずれかを、図26(G)に示すテーブル選択設定に従い選択してセットする（ステップS646）。さらに、可変表示結果通知コマンドにより通知された可変表示結果を特定する（ステップS647）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、予告パターン決定用の乱数値SR6-2を示す数値データを抽出する（ステップS648）。そして、抽出した乱数値SR6-2を示す数値データに基づき、ステップS646にてセットした予告パターン決定テーブル170A~170Fのいずれかを参照することにより、予告パターンを予告X1、X2、予告Y1、Y2、予告Z1、Z2のいずれかに決定する（ステップS649）。

【0371】

ステップS 6 4 4にて予告演出を実行しない決定結果である場合や（ステップS 6 4 4；N o）、ステップS 6 4 9にて予告パターンを決定した後は、例えば前回予告記憶バッファの格納値を各決定結果に対応付けられた値に設定することなどにより、前回予告記憶を更新してから（ステップS 6 5 0）、予告演出設定処理を終了する。

【0 3 7 2】

こうして予告演出設定処理が終了すると、例えば演出制御フラグ設定部1 9 1に設けられる入賞時特定パターンフラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS 6 0 4）。入賞時特定パターンフラグがオフ状態である場合（ステップS 6 0 4；N o）、そのまま可変表示中演出設定処理を終了する。入賞時特定パターンフラグがオン状態である場合（ステップS 6 0 4；Y e s）、飾り図柄の変動パターンが少なくともスーパーリーチを伴う変動パターンであることまたは、表示結果が「大当たり」となることを報知する入賞時特定パターン報知演出を実行する設定（報知演出設定処理）を行う（ステップS 6 0 5）。この入賞時特定パターン報知演出は、演出表示装置9やスピーカ2 7、装飾ランプなどを使用して、可変表示態様がスーパーリーチとなることや表示結果が「大当たり」となることを報知する演出であればよい。

10

【0 3 7 3】

この実施の形態では、入賞時特定パターン報知演出として、実際にスーパーリーチや「大当たり」となる以前の複数回の可変表示に亘って演出表示装置9にキャラクタ画像などを表示させる連続予告演出が実行される。図5 0（B）は、報知演出設定処理の一例を示すフローチャートである。演出制御用C P U 1 0 1は、報知演出設定処理において、連続予告を実行することを示す連続予告フラグをオン状態にセットする（ステップS 6 0 7）。なお、入賞時特定パターン報知演出を可変表示態様がスーパーリーチとなるか、表示結果が「大当たり」となるかに基づいて、異なる割合で実行するようにしてもよい。

20

【0 3 7 4】

また、図4 5のステップS 5 0 6において、所定割合で入賞時特定パターンフラグをセットするようにして、所定割合で入賞時特定パターン報知演出を実行するようにしてもよい。また、ステップS 5 0 5でY e sと判定された場合と、ステップS 5 0 8でY e sと判定された場合と、で異なる割合で入賞時特定パターンフラグをセットするようにして、入賞時特定パターン報知演出の実行割合を異ならせてもよい。

【0 3 7 5】

ステップS 6 0 7の処理に続いて、演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられた連続予告の実行回数を特定するための連続予告カウンタに、現在の合計保留記憶数をセットする（ステップS 6 0 8）。ここで連続予告カウンタにセットされた値に対応した回数の変動表示に亘って連続予告が実行されることとなる。報知演出設定処理を終えると、入賞時特定パターンフラグをオフ状態にクリアして（ステップS 6 0 6）、可変表示中演出設定処理を終了する。

30

【0 3 7 6】

図4 7に示すステップS 5 4 2にて可変表示中演出設定処理を実行した後は、演出制御パターンを予め複数用意されたいずれかに決定する（ステップS 5 4 3）。このとき、演出制御用C P U 1 0 1は、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンなどに対応して、図柄変動制御パターンテーブル1 8 5に複数格納された図柄変動制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、図4 8に示すステップS 6 1 8にて決定された再抽選演出パターンに対応して、各種演出パターンテーブルなど複数格納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する。さらに、図5 1に示すステップS 6 4 9にて決定された予告パターンに対応して、予告演出制御パターンテーブル1 8 6に複数格納された予告演出制御パターンのいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

40

【0 3 7 7】

ステップS 5 4 3の処理に続いて、例えば変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに対応して、演出制御タイマ設定部1 9 2に設けられた演出制御プロセスタイマの

50

初期値を設定する（ステップS544）。そして、演出表示装置9における飾り図柄の変動を開始させるための設定を行う（ステップS545）。このときには、例えばステップS543にて使用パターンとして決定された図柄変動制御パターンに含まれる表示制御データが指定する表示制御指令をVDP109に対して伝送させることなどにより、演出表示装置9の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア9L、9C、9Rにて飾り図柄の変動を開始させればよい。その後、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動中処理に対応した値である“2”に更新してから（ステップS546）、飾り図柄変動設定処理を終了する。

【0378】

図52は、図46のステップS162にて実行される飾り図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。図52に示す飾り図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出制御フラグ設定部191に設けられる連続予告フラグがオン状態であるか否かを判定する（ステップS570A）。そして、連続予告フラグがオン状態であれば（ステップS570A；Yes）、連続予告カウンタの値に対応した連続予告を実行するための設定を行う（ステップS570B）。この連続予告は、複数回の可変表示において関連性のある画像や文字を表示させることによって、後の可変表示においてスーパーリーチとなることや「大当たり」となることを予告するものであればよい。演出表示装置9を使用する他、複数回の可変表示においてスピーカ27、装飾ランプなどの演出装置を使用する演出であってもよい。その場合、連続予告カウンタの値に対応して演出態様を異ならせるようにすればよい。ステップS570Bでは、例えば、連続予告カウンタの値に対応した連続予告用の演出制御パターンがセットされる。またこのとき、連続予告カウンタを1減算する（ステップS570C）。連続予告フラグがオフ状態である場合や（ステップS570A；No）、ステップS570Cの後には、例えば演出制御プロセスタイマ値を更新（例えば1減算）してから（ステップS571）、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S572）。そして、いずれのタイマ判定値とも合致しなければ（ステップS572；No）、飾り図柄変動中処理を終了する。

【0379】

ステップS572にてタイマ判定値と合致した場合には（ステップS572；Yes）、そのタイマ判定値と対応付けて演出制御パターンに格納された演出制御実行データ（例えば、表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、可動部材制御データの一部又は全部）又は終了コードを読み出す（ステップS573）。ここで、ステップS572の処理で演出制御パターンにて示される複数のタイマ判定値が演出制御プロセスタイマ値と合致した場合には、合致した各々のタイマ判定値と対応付けて格納されている複数の演出制御実行データを、ステップS573の処理にて読み出すようにすればよい。そして、ステップS573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S574）。このとき、終了コードではないと判定されれば（ステップS574；No）、ステップS573にて読み出された演出制御実行データに従った演出動作の制御を実行してから（ステップS575）、飾り図柄変動中処理を終了する。例えば、ステップS575の処理では、表示制御データが指定する表示制御指令をVDP109に対して伝送させること、音声制御データが指定する音声データに応じた指令を音声出力基板70に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をランプドライバ基板35に対して行うこと、可動部材データが指定するモータ駆動信号をモータ86に対して伝送させることのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（1つの動作のみであれば単独で）行われればよい。また、ステップS575の処理では、例えば予告Zの予告パターンに対応して図47に示すステップS543にて決定された予告演出制御パターンC Y Zといった、所定の演出制御パターンに含まれる操作検出制御データなどにに基づき、操作ユニット38に対する遊技者の操作に関する演出制御が実行されてもよい。より具体的には、操作検出制御データや演出制御プロセスタイマ値などから、操作ユニット38に対する操作を有効に検出

10

20

30

40

50

する操作有効期間であるか否かを判定する。このとき、操作有効期間であれば、操作検出スイッチ38aから伝送される検出信号に基づき、操作ユニット38に対する遊技者の操作が検出ありとなったか否かを判定する。そして、操作の検出があった場合には、その操作態様などに対応した演出動作を実行するために、表示制御データなどについて演出制御パターンからの読出制御を行ったり、各種の制御基板や演出装置などに制御指令などを伝送したりすればよい。また、操作有効期間にて操作ユニット38に対する操作が検出されたときには、操作有効期間を終了して、操作ユニット38に対する操作を無効化してもよいし、さらに操作ユニット38に対する操作を有効に検出して、検出された操作に対応する更なる演出動作を実行できるようにしてもよい。こうして、演出制御パターンに含まれる操作検出制御データなどに基づき、ステップS575の処理では、操作ユニット38に対する操作が検出されたか否かに応じて、所定の演出動作を実行する制御と実行しない制御とのいずれかが行われるようにすればよい。

10

【0380】

ステップS574にて終了コードであると判定された場合には（ステップS574；Yes）、例えば所定のタイマ初期値を演出制御プロセスタイマに設定することなどにより、当り開始指定コマンド受信待ち時間の設定を行う（ステップS576）。そして、演出プロセスフラグの値を飾り図柄変動終了時処理に対応した値である“3”に更新してから（ステップS577）、飾り図柄変動中処理を終了する。なお、主基板31から演出制御基板80に対して飾り図柄停止コマンドが送信される場合には、ステップS574にて終了コードであると判定されたときに、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにて例えば飾り図柄の揺れ変動表示を行うように仮停止表示させ、図46に示すステップS163の飾り図柄変動終了時処理にて飾り図柄停止コマンドを受信したことに応答して、飾り図柄を完全停止（最終停止）させればよい。

20

【0381】

図53は、図46のステップS163にて実行される飾り図柄変動終了時処理の一例を示すフローチャートである。図53に示す飾り図柄変動終了時処理において、演出制御用CPU101は、まず、当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したか否かを判定する（ステップS581）。ここで、当り開始指定コマンド受信待ち時間は、図52に示すステップS576の処理で設定される時間である。ステップS581にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過していない場合には（ステップS581；No）、主基板31から伝送される当り開始指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS582）。このとき、当り開始指定コマンドの受信がなければ（ステップS582；No）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。

30

【0382】

ステップS582にて当り開始指定コマンドの受信があったと判定された場合には（ステップS582；Yes）、各種演出制御パターンテーブル182に複数格納された各種演出制御パターンのうちで、大当り遊技状態の開始を報知するために用意された各種演出制御パターンCST1-1、各種演出制御パターンCST1-2、各種演出制御パターンCST2-1のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする（ステップS583）。このときには、例えば可変表示結果通知コマンドから特定された大当り種別や、図47に示すステップS540の処理における大当り中昇格演出の有無の決定結果などに基づき、各種演出制御パターンCST1-1、各種演出制御パターンCST1-2、各種演出制御パターンCST2-1のいずれを使用パターンとするかが決定されればよい。

40

【0383】

その後、例えばステップS583にて選択した各種演出制御パターンなどに含まれる演出制御実行データを読み出す（ステップS584）。続いて、ステップS584にて読み出された演出制御実行データに従った当り報知動作の制御を実行する（ステップS585）。例えば、ステップS585の処理では、表示制御データが指定する表示制御指令をVDP109に対して伝送させること、音声制御データが指定する音声データに応じた指令を音声出力基板70に対して伝送させること、ランプ制御データが指定する信号出力をラ

50

ンプドライバ基板35に対して行うこと、可動部材データが指定するモータ駆動信号をモータ86に対して伝送させることのうち、一部又は全部が順次に又は並行して（1つの動作のみであれば単独で）行われればよい。これにより、演出表示装置9の表示画面における演出画像の表示や、スピーカ27からの音声や効果音の出力動作、枠LED28及び装飾LED25等の発光体における点灯動作、可動部材78の移動動作などにより、可変表示結果が「大当り」又は「小当り」となって、遊技状態が大当り遊技状態又は小当り遊技状態に制御されることを報知できる。

【0384】

ステップS585の処理に続いて、演出プロセスフラグの値を大当り制御中演出処理に対応した値である“4”に更新する（ステップS587）。 10

【0385】

また、ステップS581にて当り開始指定コマンド受信待ち時間が経過したと判定された場合には（ステップS581；Yes）、演出制御フラグ設定部191に設けられるモードフラグを確認することにより、現在の演出モードを特定する（ステップS588）。そして、特定した演出モードがモードNであるか否かを判定する（ステップS589）。現在の演出モードがモードNでなければ（ステップS589；No）、時短状態の終了タイミングであるか否かを判定する（ステップS590）。時短状態の終了タイミングであれば（ステップS590；Yes）、モードNに演出モード移行するための設定を行う（ステップS591）。例えばステップS591では、モードフラグの値をモードNに対応した値にセットするとともに、モード移行演出制御パターンテーブル181に複数格納されたモード移行演出制御パターンMCNを選択し、モード移行演出時の使用パターンとしてセットする。ステップS591の処理を終えた後、またはステップS589でモードNであった場合には（ステップS589；Yes）、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（ステップS592）。 20

【0386】

ステップS587またはS592の処理の後には、連続予告カウンタの値が0であるか否かを判定する（ステップS593）。ここでは、一連の連続予告が終了したか否かを判定している。連続予告カウンタの値が0であれば（ステップS593；Yes）、連続予告の実行を終了させるため、演出制御フラグ設定部191に設けられる連続予告フラグをオフ状態にクリアして（ステップS594）、飾り図柄変動終了時処理を終了する。また、連続予告カウンタの値が0でなければ（ステップS593；No）、そのまま飾り図柄変動終了時処理を終了する。 30

【0387】

図54は、図46のステップS164にて実行される大当り制御中演出処理の一例を示すフローチャートである。この大当り制御中演出処理において、演出制御用CPU101は、まず、主基板31から伝送される当り終了指定コマンドの受信があったか否かを判定する（ステップS701）。このとき、当り終了指定コマンドの受信があれば（ステップS701；Yes）、大当り遊技状態に対応して行われる大当り中演出を終了するための設定を行い（ステップS702）、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した“6”に更新してから（ステップS703）、モード移行設定処理を実行し（ステップS703A）。大当り制御中演出処理を終了する。 40

【0388】

ステップS701にて当り終了指定コマンドの受信がない場合には（ステップS701；No）、演出制御フラグ設定部191に設けられた昇格演出中フラグがオンであるか否かを判定する（ステップS704）。ここで、昇格演出中フラグは、後述するステップS712の処理が実行されることによりオン状態にセットされる一方で、ステップS716の処理が実行されることによりクリアされてオフ状態となる。なお、ステップS702の処理が実行されるときにも、昇格演出中フラグがクリアされてオフ状態となるようにしてもよい。

【0389】

ステップS704にて昇格演出中フラグがオフである場合には（ステップS704；No）、例えば演出制御プロセスタイマ値が所定の演出開始判定値に合致したか否かなどに応じて、大当たり中昇格演出の実行タイミングとなったか否かを判定する（ステップS705）。ここで、2ラウンド大当たり状態では、各ラウンドの実行期間が短いことなどから、演出制御プロセスタイマ値が演出開始判定値には達しないように設定されていればよい。

【0390】

ステップS705にて大当たり中昇格演出の実行タイミングであると判定された場合には（ステップS705；Yes）、大当たり中昇格演出を実行するか否かを判定する（ステップS709）。ステップS709においては、例えば、図49のステップS554の処理において、昇格演出を実行する旨の決定がされた場合に演出制御フラグ設定部191に設けられる昇格演出実行フラグがオン状態にセットする一方、昇格演出を実行しない旨の決定がされた場合に昇格演出実行フラグがオフ状態にセットするようにして、昇格演出実行フラグがオン状態であるか否かによって大当たり中昇格演出を実行するか否かを判定するようにすればよい。大当たり中昇格演出を実行しないと判定された場合には（ステップS709；Yes）、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数であるラウンド数に応じた大当たり中演出となる演出動作を実行するための設定を行う（ステップS710）。一例として、ステップS710の処理では、主基板31から伝送された15ラウンド大当たり用や2ラウンド大当たり・小当たり用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当たり遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、ラウンド数が更新されたときには、更新後のラウンド数に対応する演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定を行う。その後、演出制御プロセスタイマ値に応じて演出制御パターンから読み出した制御データに従い、大当たり中演出となる演出動作を実行させる。こうしたステップS710の処理を実行した後に、大当たり制御中演出処理を終了する。

【0391】

ステップS709にて大当たり中昇格演出を実行することが決定された場合には（ステップS709；No）、大当たり中昇格演出を開始するための設定を行う（ステップS711）。一例として、ステップS711の処理では、主基板31から伝送された15ラウンド大当たり用の大入賞口開放中指定コマンドなどから、大当たり遊技状態におけるラウンド数を特定する。そして、特定されたラウンド数に対応して昇格演出を実行するための演出制御パターンを各種演出制御パターンテーブル182から読み出し、演出制御プロセスタイマの設定などを行う。このときには、大当たり中昇格成功演出と大当たり中昇格失敗演出のいずれを実行するかに応じて、例えば演出制御バッファ設定部194に設けられた報知内容バッファの値（報知内容バッファ値）を設定するようにしてもよい。具体的な一例として、大当たり中昇格成功演出を実行する場合には報知内容バッファ値を「1」に設定する一方で、大当たり中昇格失敗演出を実行する場合には報知内容バッファ値を「0」に設定する。その後、昇格演出中フラグをオン状態にセットしてから（ステップS712）、大当たり制御中演出処理を終了する。

【0392】

そして、ステップS704にて昇格演出中フラグがオンであると判定された場合には（ステップS704；Yes）、例えば演出制御プロセスタイマ値と演出制御パターンに示される演出終了判定値とが合致するか否かなどに応じて、大当たり中昇格演出の終了タイミングとなったか否かを判定する（ステップS713）。このとき、大当たり中昇格演出の終了タイミングでなければ（ステップS713；No）、大当たり中昇格演出となる演出動作を制御するための設定を行う（ステップS714）。ステップS714の処理を実行した後は、大当たり制御中演出処理を終了する。

【0393】

ステップS713にて大当たり中昇格演出の終了タイミングであると判定された場合には（ステップS713；Yes）、大当たり中昇格演出を終了するための設定を行い（ステップS715）、昇格演出中フラグをクリアしてオフ状態としてから（ステップS716）

、大当たり制御中演出処理を終了する。

【0394】

図55(A)は、図54のステップS703Aにて実行されるモード移行設定処理の一例を示すフローチャートである。このモード移行設定処理において、演出制御用CPU101は、まず、演出制御フラグ設定部191に設けられるモードフラグを確認することなどにより現在の演出モードを特定し(ステップS721)、また、今回の変動における最終停止図柄(可変表示時間終了時の停止図柄)及び大当たり中昇格演出における昇格の成功・失敗(例えばステップS560の決定結果)を特定する(ステップS722)。そして、特定した現在の演出モード、及び最終停止図柄や大当たり中昇格演出における昇格の成功・失敗(大当たり中昇格演出において確変報知を実行するか否か)に基づき、図55(B)に示すモード移行設定に従って移行する演出モードを決定する(ステップS723)。なお、図55(B)に示すモード移行設定は、図3に示したモード移行例に対応したものになっている。ステップS723では、モードフラグの値を移行後の演出モードに対応した値にセットするとともに、モード移行演出制御パターンテーブル181に複数格納されたモード移行演出制御パターンのいずれかを選択し、モード移行演出時の使用パターンとしてセットする。その後、モード移行設定処理を終える。

10

【0395】

なお、この実施の形態では、図55(A)に示したモード移行設定処理や、図53のS588～S591の処理において、演出モードを切り替える処理を実行していたが、これらの処理を図46のステップS161の飾り図柄変動設定処理など、飾り図柄の可変表示の終了までまたは大当たり遊技状態が終了するまでの他の処理内で実行するようにしてもよい。

20

【0396】

次に、パチンコ遊技機1において実行される各種の演出動作の具体例について説明する。図56は、各演出モードにおける背景の一例を示した図である。図56(A)は、モードNにおける背景を示している。モードN(ノーマルモード)では、図56(A)に示すように背景に画像が表示されない。図56(B)は、モードAにおける背景を示している。モードAでは、図56(B)に示すように海の画像が表示される。図56(C)は、モードBにおける背景を示している。モードBでは、図56(C)に示すように山の画像が表示される。図56(D)は、モードCにおける背景を示している。モードCでは、図56(D)に示すように宇宙の画像が表示される。このように、各演出モードは背景画像によって区別される。これ以外に各演出モードに対応したキャラクタ画像を表示させるなどして、各演出モードを区別してもよい。

30

【0397】

図57及び図58は、再抽選演出が実行される場合における演出表示装置9における表示動作などの具体例を示している。演出制御基板80では、第1又は第2の開始条件が成立したに基づき、主基板31から伝送された第1変動開始コマンドや第2変動開始コマンドを受信する。これに対応して、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンなどに基づき、例えば演出制御用マイクロコンピュータ100の演出制御用CPU101が図47に示すステップS545にて所定の表示制御指令をVDP109へと伝送させる。こうして例えば図57(A)に示すように、演出表示装置9の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにて、飾り図柄の変動が開始される。図48のステップS614にて演出制御用CPU101が再抽選演出を実行する決定をし、ステップS618にて昇格失敗または昇格成功の再抽選演出パターンAに決定した場合には、図57(B)に示すように通常大当たり組合せとなる再抽選前仮停止図柄「666」が仮停止表示され、図57(C)に示すように再抽選演出パターンAに対応するキャラクタ画像CH1が表示され、図57(D)に示すように飾り図柄の再変動が実行される再抽選演出が実行される。そして、ステップS618にて昇格失敗に決定された場合は、図57(E)に示すように、通常大当たり組合せとなる最終停止図柄「666」が停止表示される。また、ステップS618にて昇格成功に決定された場合は、図57(F)

40

50

に示すように、確変大当たり組合せとなる最終停止図柄「777」が停止表示される。

【0398】

同様に、図58(A)に示すように、演出表示装置9の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにて、飾り図柄の変動が開始され、図48のステップS614にて演出制御用CPU101が再抽選演出を実行する決定をし、ステップS618にて昇格失敗または昇格成功の再抽選演出パターンAに決定した場合には、図58(B)に示すように通常大当たり組合せとなる再抽選前仮停止図柄「666」が仮停止表示され、図58(C)に示すように再抽選演出パターンBに対応するキャラクタ画像CH2が表示され、図58(D)に示すように飾り図柄の再変動が実行される再抽選演出が実行される。そして、ステップS618にて昇格失敗に決定された場合は、図58(E)に示すように、通常大当たり組合せとなる最終停止図柄「666」が停止表示される。また、ステップS618にて昇格成功に決定された場合は、図58(F)に示すように、確変大当たり組合せとなる最終停止図柄「777」が停止表示される。

10

【0399】

図59及び図60は、大当たり中昇格演出が実行される場合における演出表示装置9における表示動作などの具体例を示している。演出制御用CPU101が図49のステップS554において大当たり中昇格演出を実行すると決定したときには、図59(A)に示すように、演出表示装置9の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにて、通常大当たり組合せとなる最終停止図柄「666」が停止表示された後、大当たり遊技状態中において、図59(B)に示すように演出表示装置9の表示画面に大当たり中昇格演出が開始されることを示すキャラクタCH1の画像が表示される。このとき、演出表示装置9の図柄表示エリア9Sにおいて、最終停止図柄となった図柄番号を表示することにより、遊技者が最終停止図柄が通常大当たり組合せであったか否かを確認可能としている。ラウンド遊技中においては、図59(C)に示すようにキャラクタCH1とキャラクタCH3が戦う大当たり中昇格演出が実行され、ステップS560において確変報知を実行すると決定されたことに対応して、図59(D)に示すようにキャラクタCH1がキャラクタCH3に勝利する演出が実行され、図59(E)に示すように、大当たり終了後確変状態となることが報知される。その後、大当たり遊技状態が終了すると、例えば図59(F)に示すように大当たりが終了した旨の文字が表示され、図59(G)に示すように確変状態に移行する旨の文字が表示され、確変状態に制御される。なお、図59(B)～(D)に示すようなキャラクタCH1が使用される大当たり昇格演出は図21(E)の大当たり中昇格演出決定テーブル164Dにおける昇格演出パターンAに対応したものである。

20

30

【0400】

同様に、演出制御用CPU101が図49のステップS554において大当たり中昇格演出を実行すると決定したときには、図60(A)に示すように、演出表示装置9の表示画面に設けられた「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rにて、通常大当たり組合せとなる最終停止図柄「666」が停止表示された後、大当たり遊技状態中において、図60(B)に示すように演出表示装置9の表示画面に大当たり中昇格演出が開始されることを示すキャラクタCH3の画像が表示される。ラウンド遊技中においては、図60(C)に示すようにキャラクタCH2とキャラクタCH3が戦う大当たり中昇格演出が実行され、ステップS560において確変報知を実行しないと決定されたことに対応して、図60(D)に示すようにキャラクタCH2がキャラクタCH3に敗北する演出が実行され、図60(E)に示すように、昇格失敗である旨が表示され確変状態に移行されるか否かは報知されない。その後、大当たり遊技状態が終了すると、例えば図60(F)に示すように大当たりが終了した旨の文字が表示され、確変状態または時短状態に制御されるとともに、確変状態であるか時短状態であるかを特定不可能なモードAまたはモードBの演出モードに移行される。なお、図60(B)～(D)に示すようなキャラクタCH1が使用される大当たり昇格演出は図21(E)の大当たり中昇格演出決定テーブル164Dにおける昇格演出パターンBに対応したものである。

40

50

【0401】

以上説明したように、この実施の形態では、図21(A)に示す再抽選演出実行決定テーブル164Aの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど再抽選演出が実行されにくくなっている。また、図21(B)に示す再抽選演出パターン決定テーブル164Bの設定では、大当り種別が「15R確変」である場合、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど昇格成功に決定されやすくなっており、昇格が成功する場合には再抽選演出パターンBに決定されやすくなっている。また、大当り種別が「15R非確変」である場合、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど再抽選演出パターンBに決定されやすくなっている。さらに、図21(C)に示す大当り中昇格演出実行決定テーブル164Cの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど大当り中昇格演出が実行されにくくなっている。図21(D)に示す確変報知決定テーブル164Dの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど確変報知が実行されやすくなっている。また、図21(E)に示す大当り中昇格演出パターン決定テーブル164Eの設定では、大当り継続回数カウンタのカウント値が大きいほど昇格演出パターンBに決定されやすくなっている。このように、高ベース状態(確変状態又は時短状態)中に15R大当りとなった回数によって、再抽選演出の実行割合や、昇格が成功する割合、及び再抽選演出パターンの決定割合、並びに、大当り中昇格演出の実行割合や、昇格が成功する割合、及び大当り中昇格演出パターンの決定割合を異ならせることができるので、演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

10

【0402】

20

可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15R確変」であって、直接通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合、再抽選演出によって通常大当り組合せの飾り図柄が導出表示された場合(15R確変(潜伏)の場合)または大当り中昇格演出によって大当り中昇格失敗演出が実行されたことにより確変状態に移行されることが報知されなかった場合や、可変表示結果が「大当り」で大当り種別が「15R非確変」である場合には、大当り遊技状態終了後にモードAなど確変状態に制御されているか否かを特定できない演出モードに移行する。このような演出モード(共通演出モード)を設けることで演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

【0403】

また、図3(A)に示すように共通演出モードのうちモードBの演出モードは、モードNの演出モードから直接移行されないようになっている。このようにすることで演出の幅が広がり遊技の興趣が向上する。

30

【0404】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、図35に示すステップS351～S356の処理などを実行し、特図表示結果を判定し、特図ゲームの保留データに含まれる変動パターン種別決定用の乱数値MR3を示す数値データが特定パターン共通範囲の範囲内となるか否かをその保留データに基づく特図ゲームの開始よりも前に判定する。そして、演出制御基板80の側では、演出制御用CPU101が図45のステップS506にて入賞時特定パターンフラグをオン状態にセットしたか否かなどに応じて、図50(A)のS605の処理を実行することにより、入賞時特定パターン報知演出を実行するか否かが決定される。これにより、スーパーリーチを伴う特定の変動パターンに対応する演出を実行したにも関わらず、特定の変動パターンによる可変表示が実行されない状況が発生することを防止できる。

40

【0405】

遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56は、図39に示すステップS270の処理にて、例えば図12に示す変動パターン種別決定テーブルのいずれかを用いて、変動パターン種別を予め複数用意されたいずれかに決定する。その後、変動パターン種別の決定結果に基づき、図39に示すステップS272の処理にて、例えば図13に示す変動パターン決定テーブルのいずれかを用いて、変動パターンを予め複数用意されたいずれかに決定する。これにより、変動パターン種別の追加や発生率の変更を行う場合には、変動

50

パターン種別決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な変動パターンの追加や発生率の変更を行う場合には、変動パターン決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。すなわち、変動パターン種別の決定割合と、変動パターンの決定割合とを、別個に設定することができるので、変動パターン種別や変動パターンの振分けにかかわる設計変更を容易に行うことができる。

【0406】

演出制御用CPU101は、図51に示すステップS643の処理にて、例えば図25に示す予告パターン種別決定テーブル169を用いて、予告パターン種別を予め複数用意されたいずれかに決定する。その後、予告パターン種別の決定結果に基づき、図51に示すステップS649の処理にて、例えば図26(A)～(F)に示す予告パターン決定テーブル170A～170Fのいずれかを用いて、予告パターンを予め複数用意されたいずれかに決定する。これにより、予告パターン種別の追加や発生率の変更を行う場合には、予告パターン種別決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。また、詳細な予告パターンの追加や発生率の変更を行う場合には、予告パターン決定テーブルにおける決定値の設定のみを変更すればよいので、設定時間を短縮化することができる。すなわち、予告パターン種別の決定割合と、予告パターンの決定割合とを、別個に設定することができるので、予告パターン種別や予告パターンの振分けにかかわる設計変更を容易に行うことができる。

【0407】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。上記実施の形態では、演出制御基板80の側で、図47のステップS532の処理により時短状態が終了するタイミングであるか否かを判定し、終了するタイミングである場合にステップS533の処理で大当たり継続カウンタ値をリセットし、また、可変表示結果が15ラウンド大当たりであることに対応して、ステップS541の処理で大当たり継続カウンタ値を加算することで高ベース状態（時短状態または確変状態）における大当たりの継続回数（連チャン回数）をカウントしていた。高ベース状態における大当たりの継続回数をカウントする方法はこれに限定されず、高ベース状態中に15ラウンド大当たりとなったときに、主基板31から演出制御基板80に高ベース状態中に15ラウンド大当たりなったことを特定可能なコマンドを送信し、演出制御基板80側でそのコマンドが送信された回数をカウントすることで高ベース状態における大当たりの継続回数をカウントするようにしてもよい。この場合、高ベース状態が終了したときにその旨を特定可能なコマンドを主基板31から演出制御基板80に送信し、演出制御基板80側でそのコマンドが送信されたときにカウント値をリセットするようにすればよい。

【0408】

また、上記実施の形態では、演出制御用CPU101が図49のステップS558～S560の処理にて、図21(D)に示す確変報知決定テーブル164Dを参照することにより、確変報知を実行するか否かを決定した後に、ステップS561～S563の処理にて、図21(E)に示す大当たり中昇格演出パターン決定テーブル164Eを参照することにより、確変報知を実行するか否かに対応する大当たり中昇格演出パターンを決定していた。これに限定されず、例えば図61に示すような、大当たり種別が「15R確変」である場合には、確変報知を実行する「昇格成功」の大当たり中昇格演出パターン、及び、確変報知を実行しない「昇格失敗」の大当たり中昇格演出パターンのそれぞれに大当たり中昇格演出パターン決定用の乱数値SR5-2と比較される数値（決定値）が割り振られた大当たり中昇格演出パターン決定テーブル164Fを使用して、確変報知の実行の有無と大当たり中昇格演出パターンとを同時に決定するようにしてもよい。この場合、図49のステップS558～S560の処理は省略される。

【0409】

また、上記実施の形態では、高ベース状態中（高ベース状態が終了するまで）の大当たりの継続回数をカウントし、そのカウント値によって大当たり中昇格演出の実行割合、大当たり

中昇格演出パターンの決定割合、昇格の成功割合を異ならせていたが、確変状態中（確変状態が終了するまで）の大当りの継続回数をカウントしそのカウント値によって大当たり中昇格演出の実行割合、大当たり中昇格演出パターンの決定割合、昇格の成功割合を異ならせるようにしてもよい。また、高ベース状態中は大当たり中昇格演出の実行割合をゼロにして大当たり中昇格演出が実行されないようにしてもよい。同様に、大当たり中昇格演出を実行する場合でも昇格が成功しないようにしてもよい。さらに、高ベース状態中は再抽選演出も実行されないようにしてもよい。

【0410】

また、上記実施の形態では、例えば大当たり遊技状態終了後高ベース状態となってから、当該高ベース状態から低ベース状態になるまでの期間中の15ラウンド大当りの継続回数を大当たり継続カウンタによりカウントしていたが、これ以外の所定期間中の15ラウンド大当りの継続回数をカウントするようにして、そのカウント値に対応して大当たり中昇格演出の実行割合、大当たり中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合などを異ならせるようにしてもよい。その所定期間としては、例えば、パチンコ遊技機1の電源投入から電源断までの期間、電源投入から特定の回数可変表示が実行されるまでの期間、電源投入から特定の15ラウンド大当たりとなるまでの期間、大当たり遊技状態終了後確変状態となってから、当該確変状態から通常状態になるまでの期間、15ラウンド大当たりとなっ

10

【0411】

た、上記実施の形態では、再抽選演出の実行の有無、再抽選演出パターンの決定、昇格が成功するか否かの決定を演出制御基板80の側で決定するようにしていたが、再抽選演出を実行する旨を示す変動パターンと再抽選演出を実行しない旨を示す変動パターンとを用意し、主基板31から再抽選演出を実行する旨を示す変動パターンが送信された場合にのみ、演出制御基板80の側で再抽選演出の実行の有無、再抽選演出パターンの決定、昇格が成功するか否かの決定を行うようにしてもよい。また、再抽選演出の実行の有無、再抽選演出パターン、昇格が成功するか否かに対応する変動パターンを用意して、主基板31の側で変動パターン決定時にこれらの決定を行うようにしてもよい。この場合、高ベース状態である場合には再抽選演出を実行する変動パターン（または変動パターン種別）に決定される割合を低くしたり、決定されないようにしてもよい。

20

30

【0412】

また、上記実施の形態では、大当たり中昇格演出の実行の有無、大当たり中昇格演出パターンの決定、昇格が成功するか否かの決定を演出制御基板80の側で決定するようにしていたが、大当たり中昇格演出を実行する旨を示す変動パターンと大当たり中昇格演出を実行しない旨を示す変動パターンとを用意し、主基板31から大当たり中昇格演出を実行する旨を示す変動パターンが送信された場合にのみ、演出制御基板80の側で大当たり中昇格演出の実行の有無、大当たり中昇格演出パターンの決定、昇格が成功するか否かの決定を行うようにしてもよい。また、大当たり中昇格演出の実行の有無、大当たり中昇格演出パターン、昇格が成功するか否かに対応する変動パターンを用意して、主基板31の側で変動パターン決定時にこれらの決定を行うようにしてもよい。この場合、高ベース状態である場合には大

40

【0413】

また、上記実施の形態では、図21（A）及び（B）に示すように、大当たり継続カウンタのカウント値（高ベース状態中の15ラウンド大当りの継続回数）が「0」～「2」であるか、「3」～「6」であるか、「7」以上であるか、によって再抽選演出の実行割合、再抽選演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合が異なっていたが、高ベース状態中の15ラウンド大当りの継続回数に対応して再抽選演出の実行割合、再抽選演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合が異なっていればよく、これより細かく分類したり、所定の回数以上であるか否かによって再抽選演出の実行割合、再抽選演出パターンの決定

50

割合、昇格が成功する割合を異ならせるようにしてもよい。また、図 2 1 (A) に示した再抽選演出実行決定テーブル 1 6 4 A は、大当たり継続カウンタのカウント値のみに対応して再抽選演出を実行するか否かの決定割合を異ならせていたが、大当たり種別にも対応して再抽選演出を実行するか否かの決定割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、大当たり種別が「1 5 R 確変」である場合に「1 5 R 非確変」である場合よりも、再抽選演出が実行されやすくしてもよい。

【0 4 1 4】

また、上記実施の形態では、図 2 1 (C) ~ (E) に示すように、大当たり継続カウンタのカウント値（高ベース状態中の 1 5 ラウンド大当たりの継続回数）が「0」~「2」であるか、「3」~「6」であるか、「7」以上であるか、によって大当たり中昇格演出の実行割合、大当たり中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合が異なっていたが、高ベース状態中の 1 5 ラウンド大当たりの継続回数に対応して大当たり中昇格演出の実行割合、大当たり中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合が異なればよく、これより細かく分類したり、所定の回数以上であるか否かによって大当たり中昇格演出の実行割合、大当たり中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合を異ならせるようにしてもよい。また、図 2 1 (C) に示した大当たり中昇格演出実行決定テーブル 1 6 4 C は、大当たり継続カウンタのカウント値のみに対応して大当たり中昇格演出を実行するか否かの決定割合を異ならせていたが、大当たり種別にも対応して大当たり中昇格演出を実行するか否かの決定割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、大当たり種別が「1 5 R 確変」である場合に「1 5 R 非確変」である場合よりも、大当たり中昇格演出が実行されやすくしてもよい。

【0 4 1 5】

また、高ベース状態中の 1 5 ラウンド大当たりの継続回数に対応して再抽選演出の実行割合、再抽選演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合を全て異ならせるのではなく、いずれか 1 つ以上を異ならせるようにしてもよい。

【0 4 1 6】

また、高ベース状態中の 1 5 ラウンド大当たりの継続回数に対応して大当たり中昇格演出の実行割合、大当たり中昇格演出パターンの決定割合、昇格が成功する割合を全て異ならせるのではなく、いずれか 1 つ以上を異ならせるようにしてもよい。

【0 4 1 7】

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

【0 4 1 8】

上記実施の形態では、演出表示装置 9、スピーカ 2 7、装飾 L E D 2 5 及び枠 L E D 2 8 といった発光体、可動部材 7 8 といった演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板 8 0、音声出力基板 7 0 及びランプドライバ基板 3 5 が設けられるものとして説明した。これに対して、演出装置を制御する回路を 1 つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置 9 等を制御する回路が搭載された第 1 の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、L E D、スピーカ、可動部材など）を制御する回路が搭載された第 2 の演出制御基板との 2 つの基板を設けるようにしてもよい。

【0 4 1 9】

図 5 に示す構成において、音声出力基板 7 0 に搭載されたマイクロコンピュータやランプドライバ基板 3 5 に搭載されたマイクロコンピュータにより、上記実施の形態にて演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の演出制御用 C P U 1 0 1 が実行した処理のうち、任意の一部が実行されるようにしてもよい。このように、演出動作を制御するために複数の制御基板が設けられた場合には、演出表示装置 9 における表示動作の制御内容を決定するための処理、スピーカ 2 7 における音声出力動作の制御内容を決定するための処理、装飾 L E D 2 5 及び枠 L E D 2 8 といった発光体における点灯動作の制御内容を決定するため

の処理といった、各種の演出動作の制御内容を決定するための処理がそれぞれ、いずれの制御基板で実行されるかの組合せは、任意の組合せであればよい。

【0420】

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

【0421】

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

【0422】

再抽選演出や大当り中昇格演出を実行するか否かの決定は、主基板31に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ560のCPU56などにより、行うようにしてもよい。この場合には、例えば大当り種別として、再抽選演出の有無や大当り中昇格演出の有無に対応した複数種類の大当り種別を設け、図38に示すステップS244にて大当り種別を決定することにより、再抽選演出や大当り中昇格演出の有無などが決定されるようにしてもよい。あるいは、変動パターン種別や変動パターンとして、再抽選演出の有無や大当り中昇格演出の有無に対応するものを設け、図39に示すステップS270にて変動パターン種別を決定することや、ステップS272にて変動パターンを決定することにより、再抽選演出や大当り中昇格演出の有無などが決定されるようにしてもよい。

【0423】

上記実施の形態では、可変表示結果が「小当り」となったことに基づいて小当り遊技状態に制御され、小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われなくなっていたが、可変表示結果として「小当り」を設けなくもよい。なお、大当り種別として、2ラウンド大当り状態の終了後には通常状態に制御される「2R非確変」を設けてもよい。また、「小当り」に代わりに、このような「2R非確変」を設けてもよい。

【0424】

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

【0425】

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。

【0426】

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。

10

【符号の説明】

【0427】

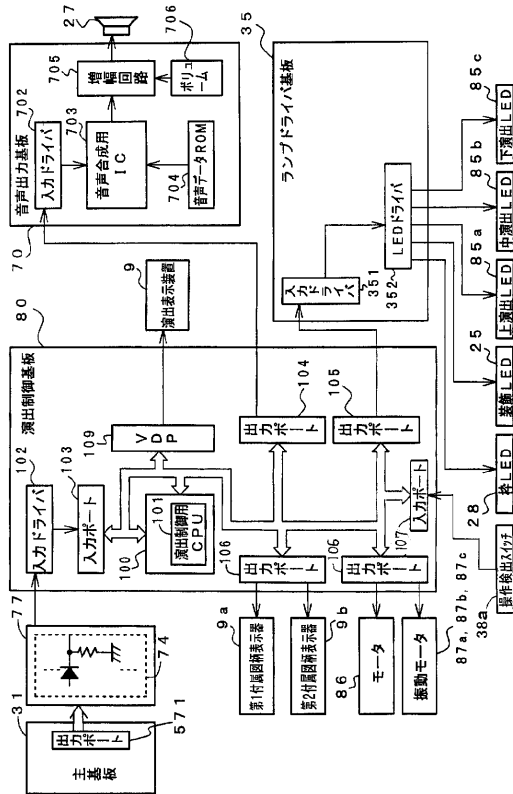
- 1 … パチンコ遊技機
- 8 a … 第1特別図柄表示器
- 8 b … 第2特別図柄表示器
- 9 … 演出表示装置
- 10 … 普通図柄表示器
- 13 … 第1始動入賞口
- 14 … 第2始動入賞口
- 15 … 普通可変入賞球装置
- 20 … 特別可変入賞球装置
- 25 … 装飾LED
- 27 … スピーカ
- 28 … 枠LED
- 31 … 主基板（遊技制御基板）
- 35 … ランプドライバ基板
- 38 … 操作ユニット
- 38 a … 操作検出スイッチ
- 56 … CPU
- 70 … 音声出力基板
- 77 … 中継基板
- 78 … 可動部材
- 80 … 演出制御基板
- 100 … 演出制御用マイクロコンピュータ
- 101 … 演出制御用CPU
- 109 … VDP
- 560 … 遊技制御用マイクロコンピュータ

20

30

40

【図 5】



【図 7】

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 8】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	3000	短縮あり→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	16000	滑り→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	24000	擬似連変動(1回)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA2-2	30000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-1	35000	擬似連変動(1回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PB2-2	50000	擬似連変動(2回)→ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	65000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチA(ハズレ)
PA3-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチB(ハズレ)
PB3-1	43000	スーパーリーチA(ハズレ)
PB3-2	53000	スーパーリーチB(ハズレ)
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)→スーパーリーチA(大当り)
PA5-2	75000	擬似連変動(3回)→スーパーリーチB(大当り)
PB5-1	43000	スーパーリーチA(大当り)
PB5-2	53000	スーパーリーチB(大当り)
PC1-1	12000	2回開放チャンス目停止(2R確変・小当り)
PC1-2	19500	滑り→2回開放チャンス目停止(2R確変・小当り)
PC1-3	29000	擬似連変動(1回)→2回開放チャンス目停止(2R確変・小当り)
PC1-4	20000	ノーマルリーチ(2R確変)
PC1-5	24500	滑り→ノーマルリーチ(2R確変)

【図 9】

変動パターン種別	可変表示態様	内容
CA1-1	非リーチ(ハズレ)	短縮なし
CA1-2	非リーチ(ハズレ)	短縮あり
CA1-3	非リーチ(ハズレ)	滑り、擬似連
CA2-1	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)擬似連なし
CA2-2	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)擬似連変動2回
CA2-3	リーチ(ハズレ)	ノーマルリーチ(ハズレ)擬似連変動1回
CA2-4	リーチ(ハズレ)	スーパーリーチ(ハズレ)
CA3-1	15R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	15R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	15R非確変/確変(大当り)	スーパーリーチ(大当り)
CA4-1	2R確変(大当り)/小当り	2回開放チャンス目停止
CA4-2	2R確変(大当り)	2回開放時リーチ(2R確変)

【図 6】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	可変表示結果通知	可変表示結果を指定
8F	00	飾り図柄停止	飾り図柄の可変表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	当り開始指定	大当り・小当りの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中通知	大入賞口開放中を通知
A2	XX	大入賞口開放後通知	大入賞口開放後を通知
A3	XX	当り終了指定	大当り・小当りの終了指定
B1	XX	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞を通知
B2	XX	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞を通知
C0	XX	保留記憶数通知	合計保留記憶数を通知
D0	XX	入賞時表示結果通知	入賞時に表示結果通知

(B)

MODE	EXT	名称	通知内容
8C	00	第1可変表示結果通知	ハズレ
8C	01	第2可変表示結果通知	15R非確変
8C	02	第3可変表示結果通知	15R確変
8C	03	第4可変表示結果通知	2R確変(突確)
8C	04	第5可変表示結果通知	小当り

(C)

MODE	EXT	通知内容
B1	00	特定ボタン共通範囲外(第1始動入賞時)
B1	01	特定ボタン共通範囲内(第1始動入賞時)
B2	00	特定ボタン共通範囲外(第2始動入賞時)
B2	01	特定ボタン共通範囲内(第2始動入賞時)

(D)

MODE	EXT	名称	通知内容
D0	00	入賞時第1可変表示結果通知	ハズレ
D0	01	入賞時第2可変表示結果通知	15R非確変
D0	02	入賞時第3可変表示結果通知	15R確変
D0	03	入賞時第4可変表示結果通知	2R確変(突確)
D0	04	入賞時第5可変表示結果通知	小当り

【図 10】

特図表示結果決定テーブル

130

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

【図 11】

大当り種別決定テーブル

131

変動特図指定ハッパ値	決定値(MR2)	大当り種別	大当り種別ハッパ設定値
1	1~36	15R非確変	0
	37~72	15R確変	1
	73~100	2R確変	2
2	1~36	15R非確変	0
	37~100	15R確変	1

【図 1 2】

(A)
大当り変動パターン種別決定テーブル

132A

大当り種別	決定値(MR3)	変動パターン種別
15R非確変	1〜49	CA3-1
	50〜99	CA3-2
	100〜251	CA3-3
15R確変	1〜19	CA3-1
	20〜49	CA3-2
	50〜251	CA3-3
2R確変	1〜100	CA4-1
	101〜251	CA4-2

(B)
小当り変動パターン種別決定テーブル

132B

決定値(MR3)	変動パターン種別
1〜251	CA4-1

【図 1 3】

(A)
ハズレ変動パターン決定テーブル

133A

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA1-1	1〜997	PA1-1
CA1-2	1〜997	PA1-2
CA1-3	1〜500	PA1-3
	501〜997	PA1-4
CA2-1	1〜560	PA2-1
	561〜997	PA2-2
CA2-2	1〜997	PB2-2
CA2-3	1〜997	PB2-1
CA2-4	1〜268	PA3-1
	269〜560	PA3-2
	561〜900	PB3-1
	901〜997	PB3-2

(C)
ハズレ変動パターン種別決定テーブル(通常用)

132C

決定値(MR3)	変動パターン種別
1〜79	CA1-1
80〜99	CA1-3
100〜169	CA2-1
170〜229	CA2-2
230〜251	CA2-4

(D)
ハズレ変動パターン種別決定テーブル(短縮用)

132D

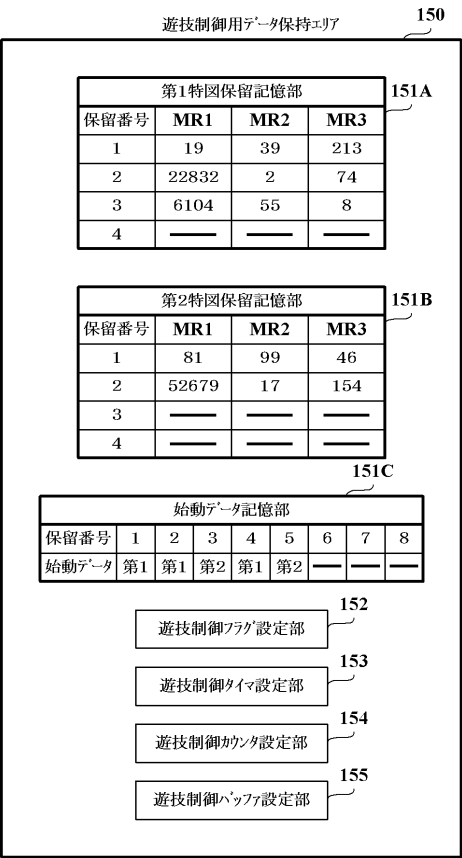
決定値(MR3)	変動パターン種別
1〜179	CA1-2
180〜199	CA1-3
200〜214	CA2-1
215〜229	CA2-3
230〜251	CA2-4

(B)
当り変動パターン決定テーブル

133B

変動パターン種別	決定値(MR4)	変動パターン
CA3-1	1〜560	PA4-1
	561〜997	PA4-2
CA3-2	1〜560	PB4-1
	561〜997	PB4-2
CA3-3	1〜268	PA5-1
	269〜800	PA5-2
	801〜850	PB5-1
	851〜997	PB5-2
CA4-1	1〜540	PC1-1
	541〜636	PC1-2
	637〜997	PC1-3
CA4-2	1〜180	PC1-4
	181〜997	PC1-5

【図 1 4】



【図 1 5】

SR1-1	1〜80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1〜70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1〜96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1〜80	再抽選前仮停止図柄決定用
SR3-1	1〜211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR3-2	1〜229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR3-3	1〜311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-1	1〜103	再抽選演出実行決定用
SR4-2	1〜101	大当り中昇格演出実行決定用
SR4-3	1〜200	再抽選演出パターン決定用
SR5-1	1〜100	確変報知決定用
SR5-2	1〜200	大当り中昇格演出パターン決定用
SR6-1	1〜111	予告パターン種別決定用
SR6-2	1〜201	予告パターン決定用

【図 16】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

160A

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

(B)

最終停止図柄決定テーブル

160B

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

(C)

最終停止図柄決定テーブル

160C

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

【図 17】

左右出目判定テーブル

161

左右出目タイプDC1-1		FZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
FZ1-1	1	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18
	2	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18
	3	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18
	4	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18
	5	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18
	6	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18
	7	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18
	8	LR11	LR12	LR13	LR14	LR15	LR16	LR17	LR18

【図 19】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

162A

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

(B)

最終停止図柄決定テーブル

162B

変動パターン	図柄差			
	-2	-1	+1	+2
PA2-1, PA2-2	1~24	25~48	49~72	73~96
PA3-1, PA3-2		1~96		
PB2-1, PB2-2		1~64	65~96	
PB3-1, PB3-2		1~80	81~96	
PC1-4, PC1-5		1~48	49~96	

【図 20】

(A)

最終停止図柄決定テーブル

163A

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

(B)

最終停止図柄決定テーブル

163B

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

(C)

最終停止図柄決定テーブル

163C

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

【図 18】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

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

【図 21】

(A) 再抽選演出実行決定テーブル

164A

大当り継続	実行する	実行しない
0~2	1~60	61~103
3~6	1~40	41~103
7以上	1~3	4~103

(B) 再抽選演出パターン決定テーブル

164B

大当り種別	大当り継続 かつ	昇格成功		昇格失敗	
		再抽選演出パターンA	再抽選演出パターンB	再抽選演出パターンA	再抽選演出パターンB
15R非確変	0~2	1~150	151~200	1~150	151~200
	3~6	1~140	141~200	1~140	141~200
	7以上	1~130	131~200	1~130	131~200
15R確変	0~2	1~40	41~100	101~160	161~200
	3~6	1~50	51~130	131~180	181~200
	7以上	1~20	21~160	161~190	191~200

(C) 大当り昇格演出実行決定テーブル

164C

大当り継続	実行する	実行しない
0~2	1~60	61~101
3~6	1~40	41~101
7以上	1~3	4~101

(D) 確変報知決定テーブル

164D

大当り継続	報知する	報知しない
0~2	1~60	61~100
3~6	1~70	71~100
7以上	1~80	81~100

(E) 大当り昇格演出パターン決定テーブル

164E

大当り種別	確変報知	大当り継続 かつ	昇格成功		昇格失敗	
			昇格演出パターンA	昇格演出パターンB	昇格演出パターンA	昇格演出パターンB
15R非確変	報知しない	0~2	1~150	151~200	1~150	151~200
		3~6	1~140	141~200	1~140	141~200
		7以上	1~130	131~200	1~130	131~200
15R確変	報知しない	0~2	1~100	101~200	1~100	101~200
		3~6	1~80	81~200	1~80	81~200
		7以上	1~60	61~200	1~60	61~200
	報知する	0~2	1~50	51~200	1~50	51~200
		3~6	1~40	41~200	1~40	41~200
		7以上	1~30	31~200	1~30	31~200

【図 22】

再抽選前仮停止図柄決定テーブル

165

最終停止図柄 FZ3-1, FZ3-2, FZ3-3							
1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70
8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70

【図 2 3】

(A) 擬似連時仮停止図柄決定テーブル 166A

変動パターン	左最終 停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
PA1-4	1	1~211							
	2		1~211						
	3			1~211					
	4				1~211				
	5					1~211			
	6						1~211		
	7							1~211	
	8								1~211

(B) 擬似連時仮停止図柄決定テーブル 166B

変動パターン	左最終 停止図柄	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
上記以外の 擬似連あり	1	1~167	168~183	184~193	194~199	180~189	190~199	200~206	206~211
	2		1~181			182~191	192~201		202~211
	3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~206	206~211
	4		1~10		11~191		192~201		202~211
	5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~189	190~199	200~206	206~211
	6		1~10		11~20		21~201		202~211
	7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~206	206~211
	8		1~10		11~20		21~30		31~211

(C) 擬似連時仮停止図柄決定テーブル 166C

KZ3-1, KZ3-2	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
KZ3-3	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC2	1~4	5~197	198~201	202~207	208~211	212~217	218~221	222~229
GC3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
GC4	1~4	5~8	9~12	13~207	208~211	212~217	218~221	222~229
GC5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
GC6	1~4	5~8	9~12	13~18	19~22	23~217	218~221	222~229
GC7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229
GC8	1~4	5~8	9~12	13~18	19~22	23~28	29~32	33~229

(D) 擬似連時仮停止図柄決定テーブル 166D

KZ3-1, KZ3-2	GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
KZ3-3	1~229	230~239	240~253	254~263	264~277	278~287	288~301	302~311
GC2	1~269		270~283		284~297		298~311	
GC3	1~14	15~24	25~34	35~263	264~277	278~287	288~301	302~311
GC4		1~14		15~283		284~297		298~311
GC5	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
GC6		1~14		15~28		29~297		298~311
GC7	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~72	73~82	83~311
GC8		1~14		15~28		29~42		43~311

【図 2 5】

予告パターン種別決定テーブル

169

可変表示結果	予告パターン種別			
	予告なし	予告X	予告Y	予告Z
ハズレ	1~61	62~80	81~96	97~111
大当り	1~11	12~40	41~75	76~111
小当り	1~31	32~80	81~96	97~111

【図 2 6】

(A) 予告パターン決定テーブル(予告X) 170A

可変表示結果	予告パターン 予告X1	予告X2
ハズレ(非リチ)	1~150	151~201
ハズレ(リチ)	1~100	101~201
大当り(15R)	1~5	6~201
大当り(2R)	1~51	52~201
小当り	1~80	81~201

(D) 予告パターン決定テーブル(予告Y) 170E

可変表示結果	予告パターン 予告Y1	予告Y2
ハズレ(非リチ)	1~145	146~201
ハズレ(リチ)	1~95	96~201
大当り(15R)	1~5	6~201
大当り(2R)	1~31	32~201
小当り	1~75	76~201

(B) 予告パターン決定テーブル(予告Y) 170B

可変表示結果	予告パターン 予告Y1	予告Y2
ハズレ(非リチ)	1~150	151~201
ハズレ(リチ)	1~100	101~201
大当り(15R)	1~5	6~201
大当り(2R)	1~51	52~201
小当り	1~80	81~201

(E) 予告パターン決定テーブル(予告Z) 170F

可変表示結果	予告パターン 予告Z1	予告Z2
ハズレ(非リチ)	1~145	146~201
ハズレ(リチ)	1~95	96~201
大当り(15R)	1~5	6~201
大当り(2R)	1~31	32~201
小当り	1~75	76~201

(C) 予告パターン決定テーブル(予告Z) 170C

可変表示結果	予告パターン 予告Z1	予告Z2
ハズレ(非リチ)	1~150	151~201
ハズレ(リチ)	1~100	101~201
大当り(15R)	1~5	6~201
大当り(2R)	1~51	52~201
小当り	1~80	81~201

テーブル選択設定

(G) 遊技状態 選択するテーブル

確変状態以外	テーブル170A~170C
確変状態時	テーブル170D~170F

【図 2 4】

	擬似連での停止図柄		
再変動1回	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
再変動2回	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		
再変動3回	1回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ3-1	KZ3-3	KZ3-2
再変動3回	2回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ2-1	KZ2-3	KZ2-2
再変動3回	3回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	KZ4-1	KZ4-3	KZ4-2
再変動3回	4回目の変動		
	左図柄	中図柄	右図柄
	最終停止図柄		

【図 2 7】

(A) 演出制御パターンテーブル

演出制御パターンテーブル (モードA用)	180A
演出制御パターンテーブル (モードB用)	180B
演出制御パターンテーブル (モードC用)	180C
演出制御パターンテーブル (モードN用)	180D

(B) モード移行演出制御パターンテーブル 181

モード移行演出制御パターン	移行後の演出モード
MCN	モードN
MCB	モードB
MCC	モードC
MCA	モードA

(C) 各種演出制御パターンテーブル 182

各種演出制御パターン	内容
CST1-1	15回開放遊技開始報知(昇格演出なし)
CST1-2	15回開放遊技開始報知(昇格演出あり)
CST2-1	2回開放遊技開始時演出
CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出なし)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出パターンA成功)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出パターンA失敗)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出パターンB成功)
CRD1-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出パターンB失敗)
...	...
CRE1-1	2回開放遊技中演出
...	...
CED1-1	15回開放遊技終了報知(昇格演出なし)
CED1-2	15回開放遊技終了報知(昇格演出あり昇格成功)
CED1-2	15回開放遊技終了報知(昇格演出あり昇格失敗)
CED2-1	2回開放遊技終了時演出

【図 2 8】

(A)

図柄変動制御パターンテーブル 185

図柄変動制御パターン	変動パターン
CPA1-1	PA1-1
⋮	⋮
CPA1-4	PA1-4
CPA2-1	PA2-1
⋮	⋮
CPB3-2	PB3-2
CPA4-1	PA4-1
⋮	⋮
CPB4-2	PB4-2
CPA5-1	PA5-1
⋮	⋮
CPB5-2	PB5-2
CPC1-1	PC1-1
⋮	⋮

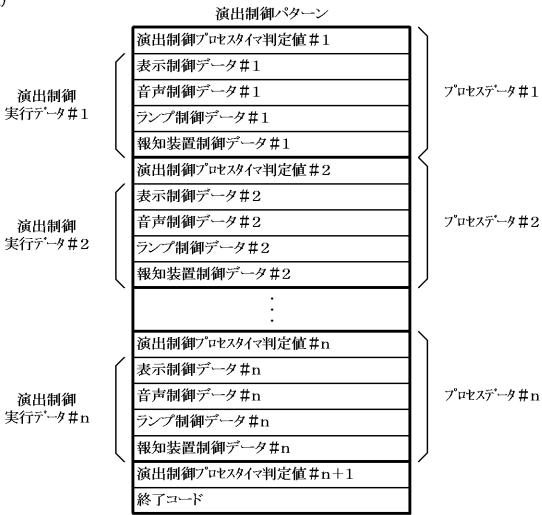
(B)

予告演出制御パターンテーブル 186

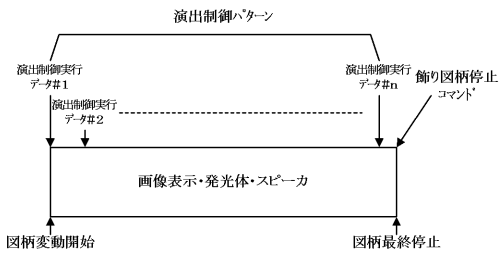
予告演出制御パターン	予告パターン	内容
CYX1	予告X1	キャラクタ表示
CYX2	予告X2	
CYY1	予告Y1	
CYY2	予告Y2	ステップアップ動作
CYZ1	予告Z1	
CYZ2	予告Z2	ジョグ操作予告

【図 2 9】

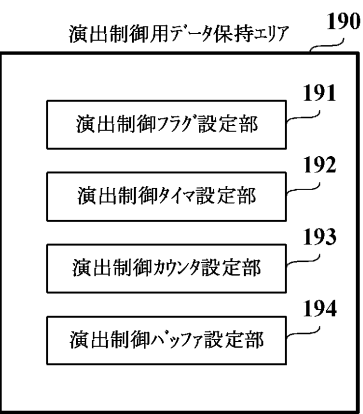
(A)



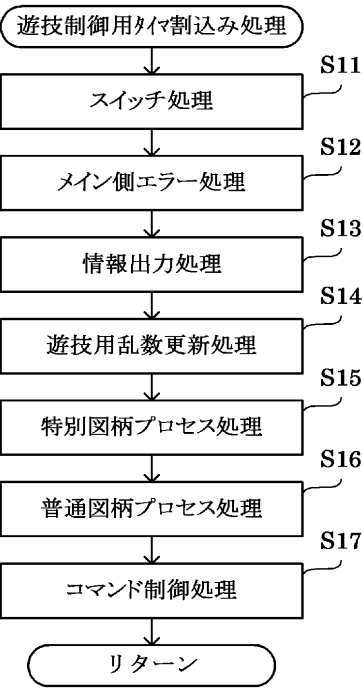
(B)



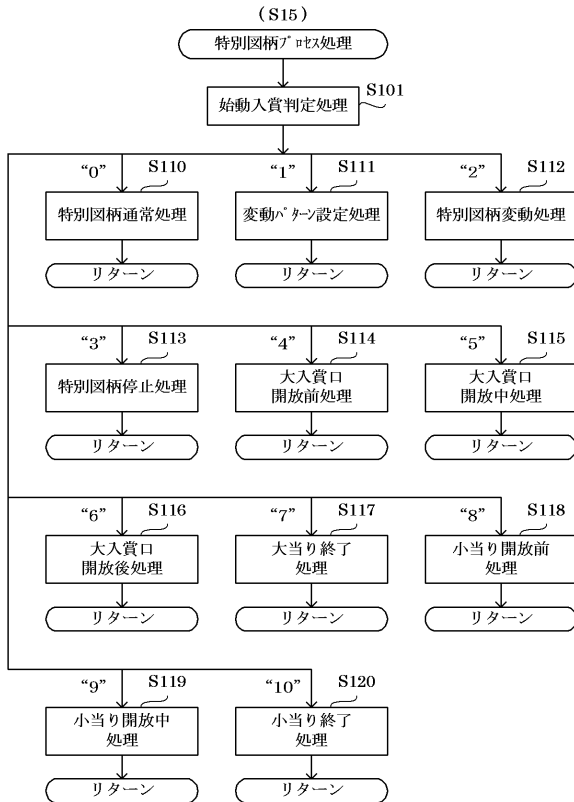
【図 3 0】



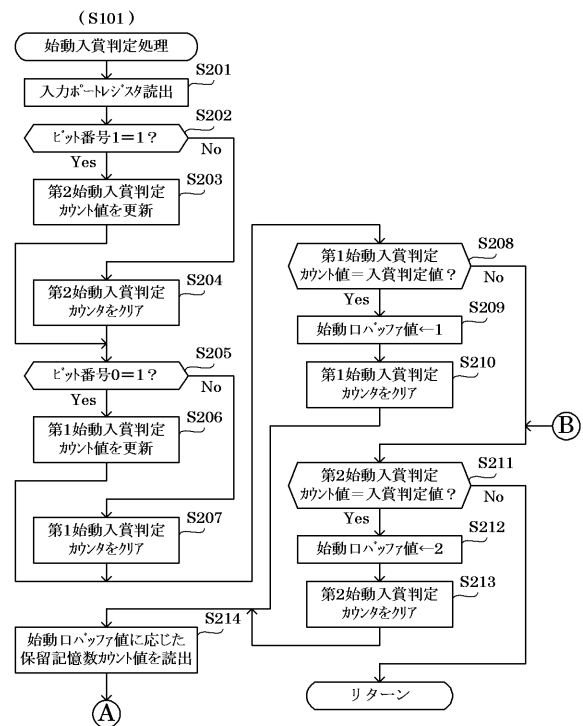
【図 3 1】



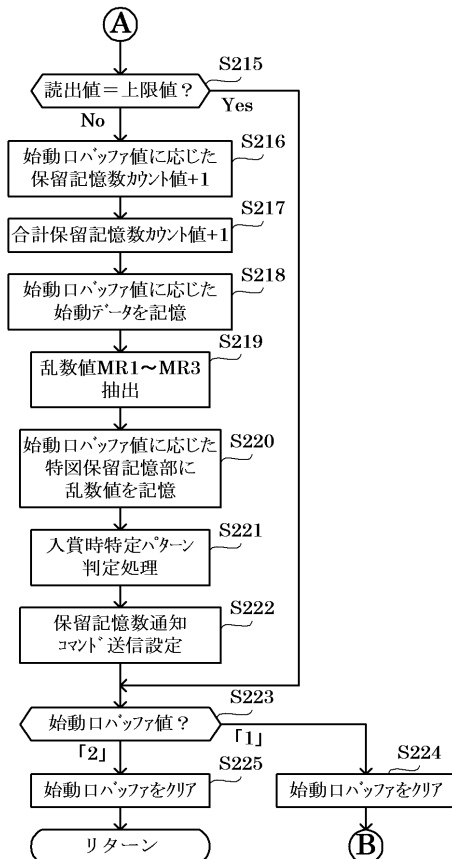
【図 3 2】



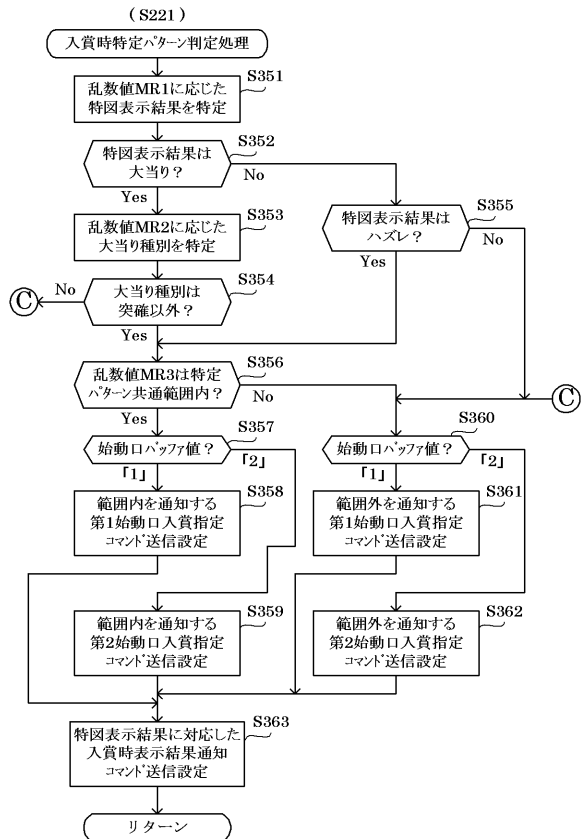
【図 3 3】



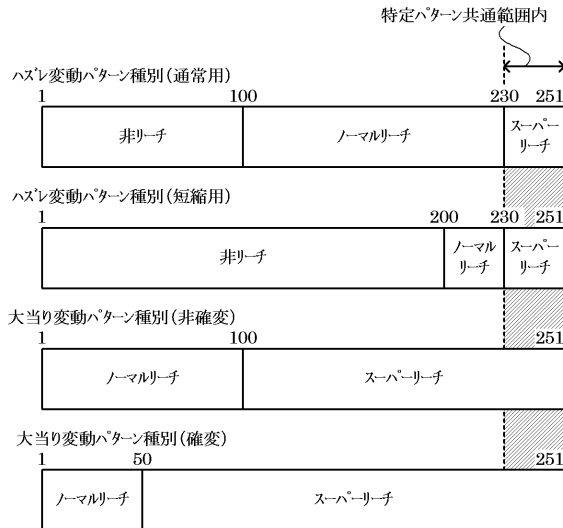
【図 3 4】



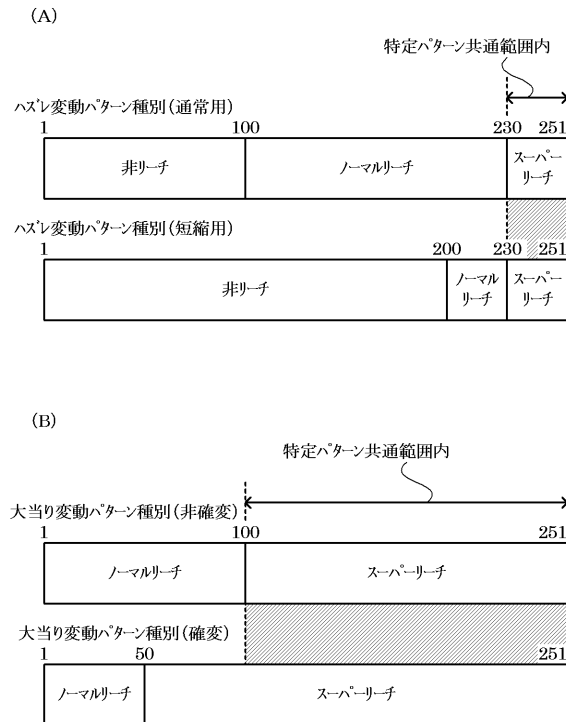
【図 3 5】



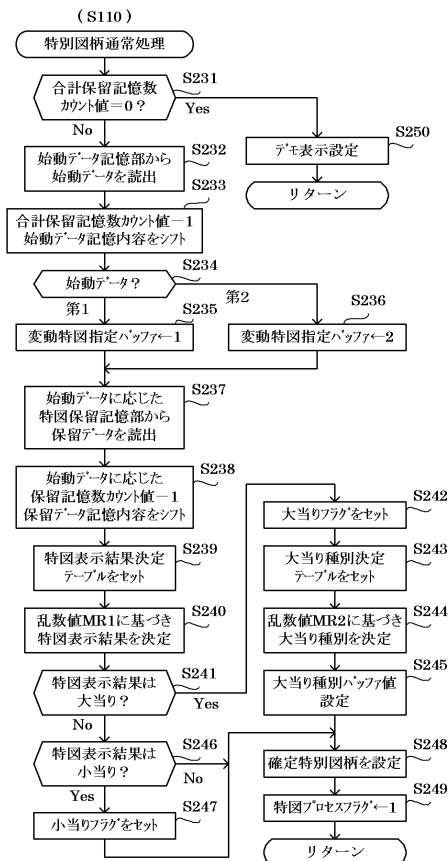
【図 3 6】



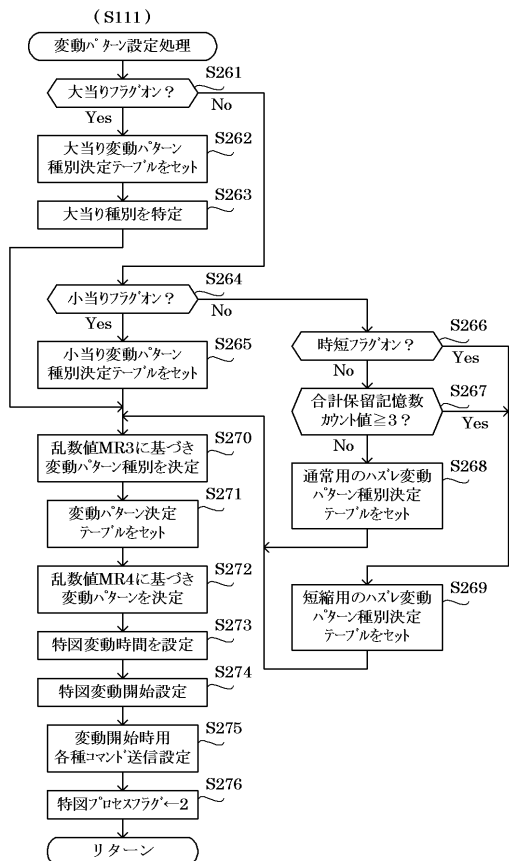
【図 3 7】



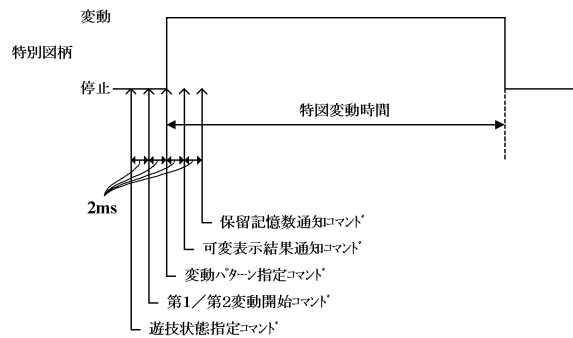
【図 3 8】



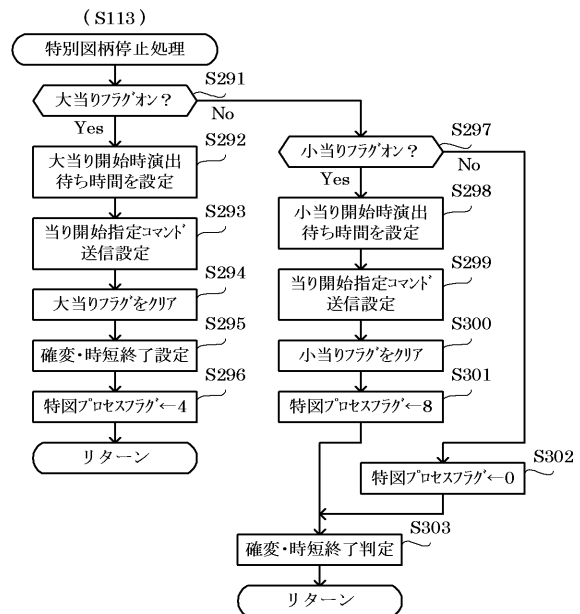
【図 39】



【図 40】

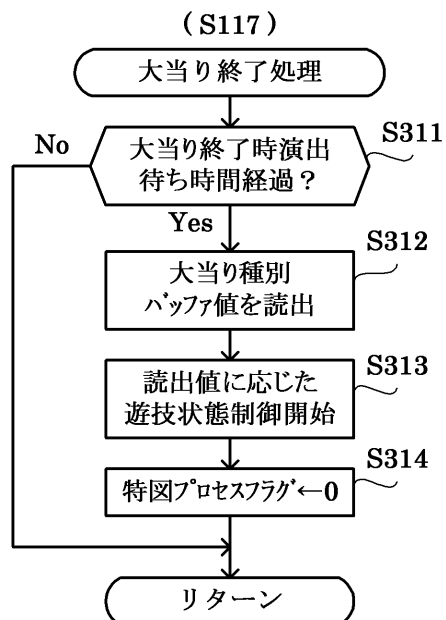


【図 41】



【図 42】

(A)

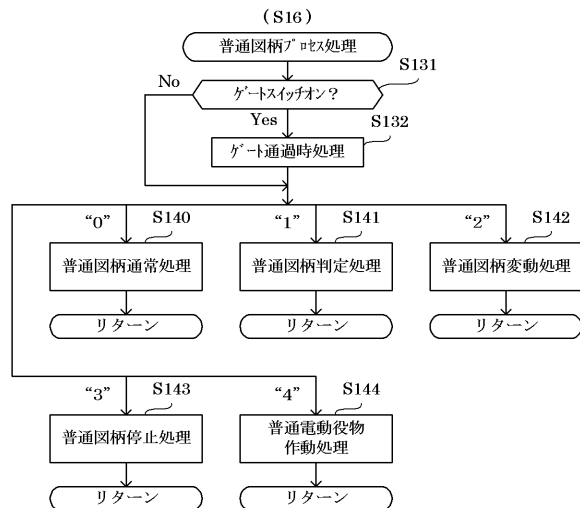


(B)

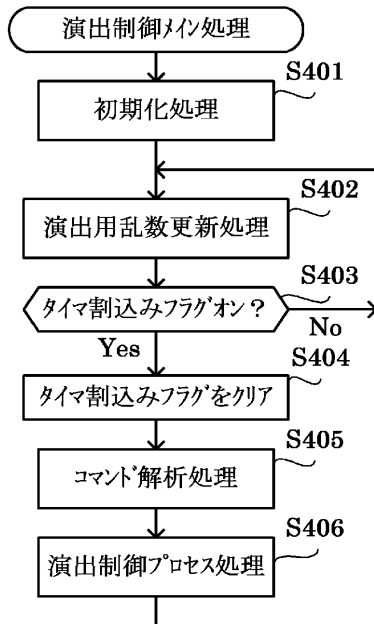
S313での設定

大当り種別ハッパ読出値	開始する遊技状態
0	時短状態
1,2	確変状態

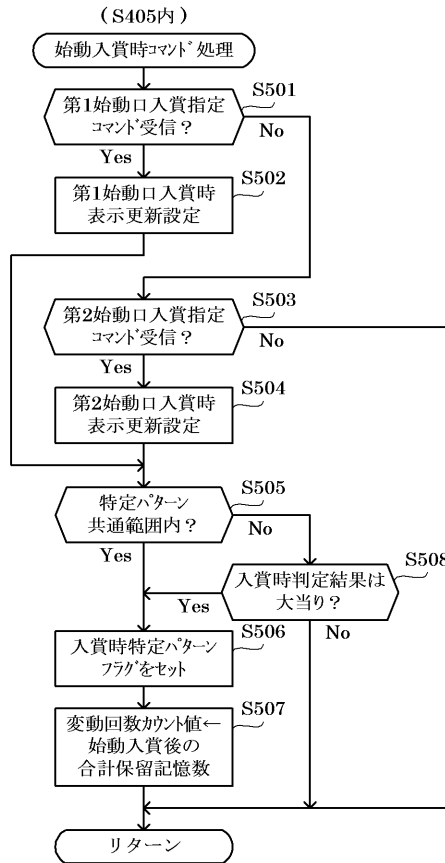
【図 43】



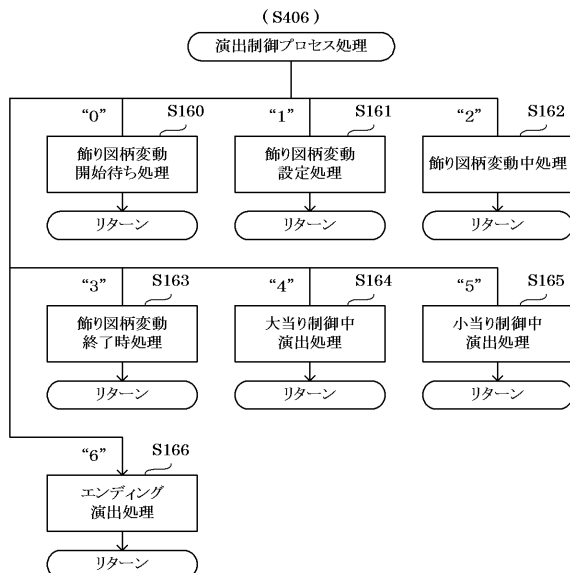
【図 4 4】



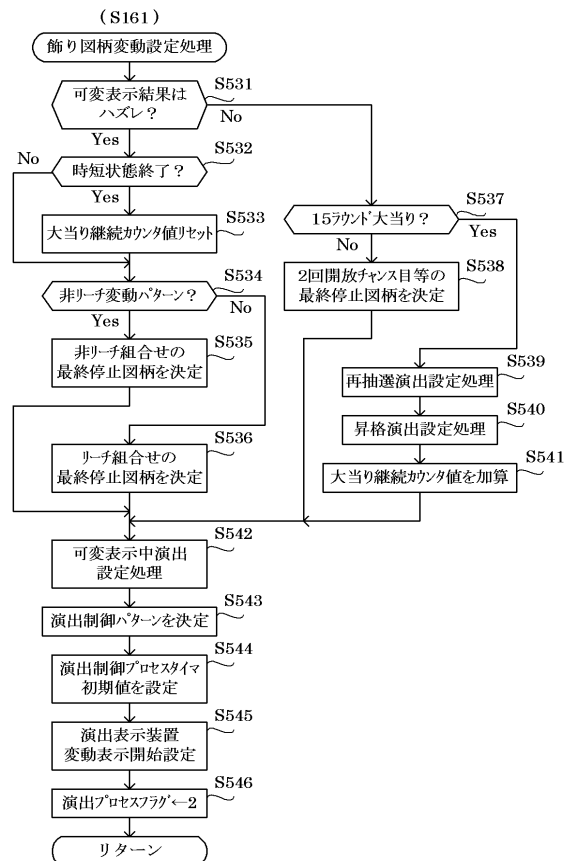
【図 4 5】



【図 4 6】

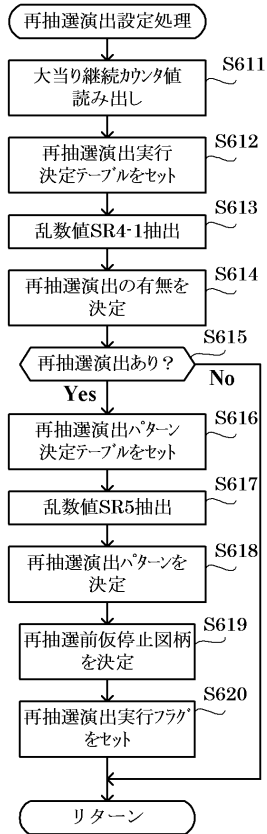


【図 4 7】



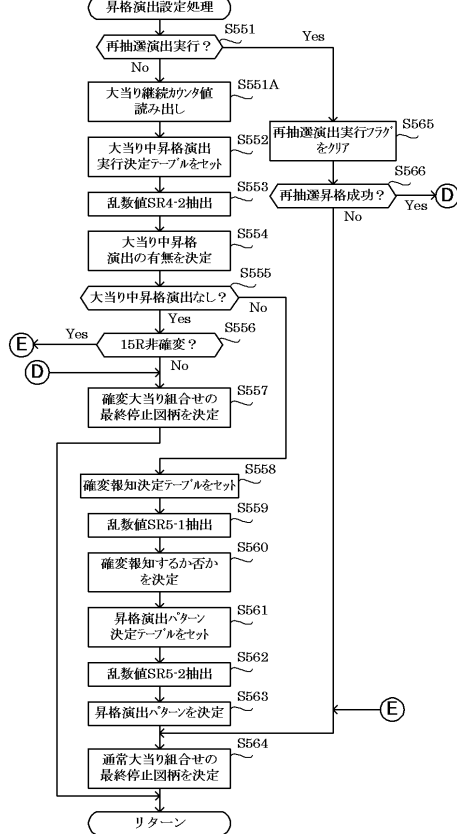
【図 48】

(S540)



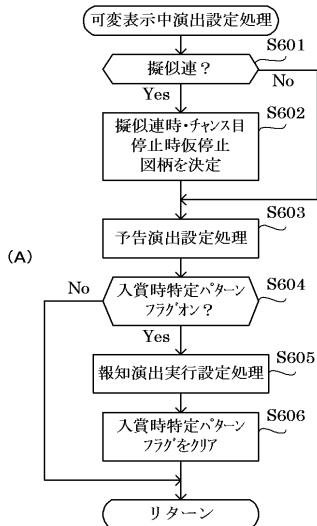
【図 49】

(S541)

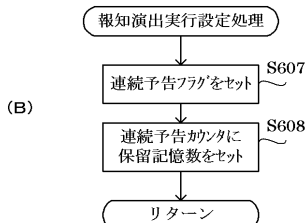


【図 50】

(S542)

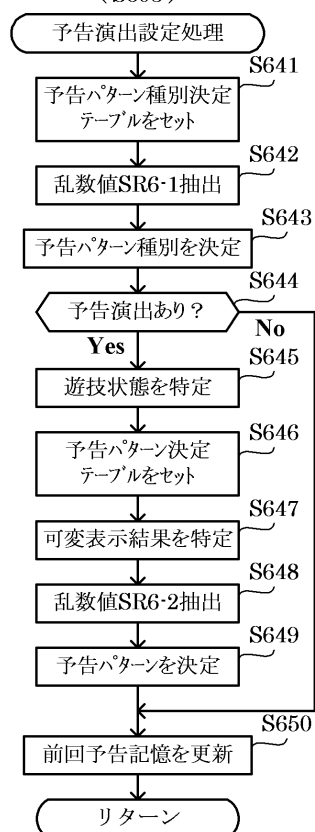


(S605)

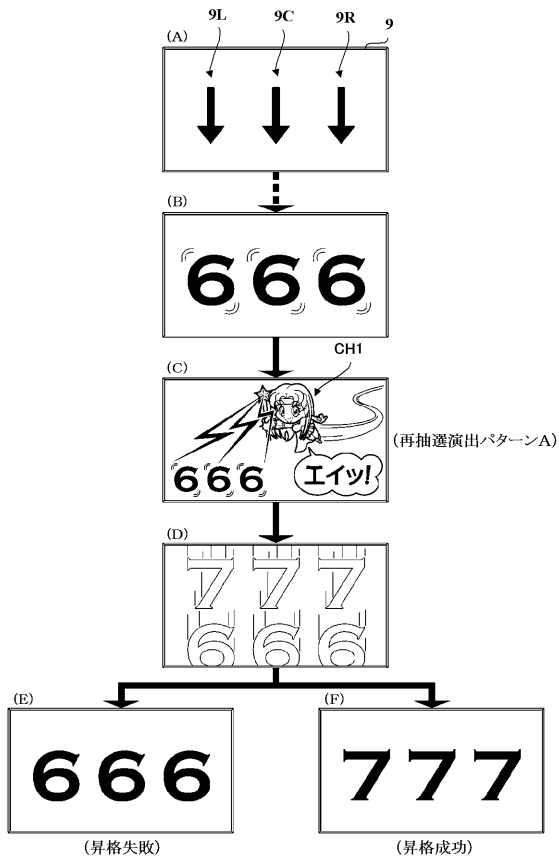


【図 5 1】

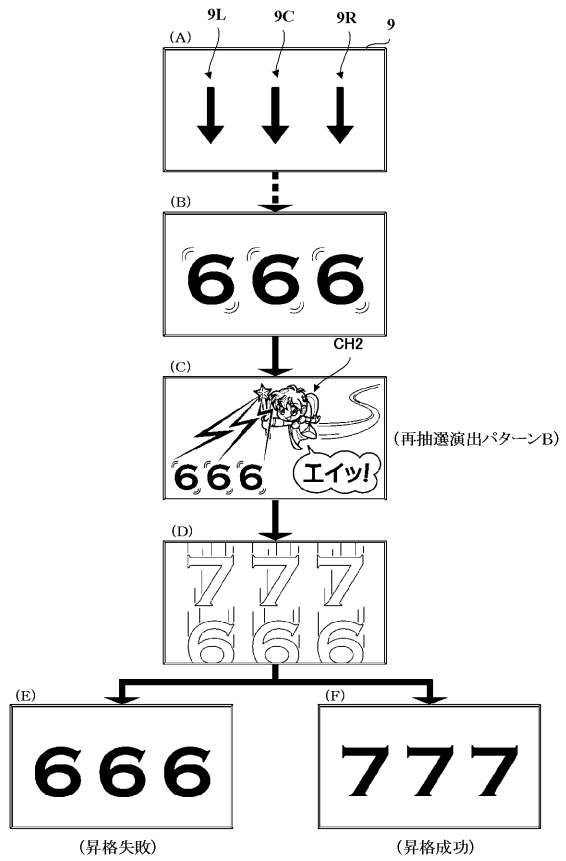
(S603)



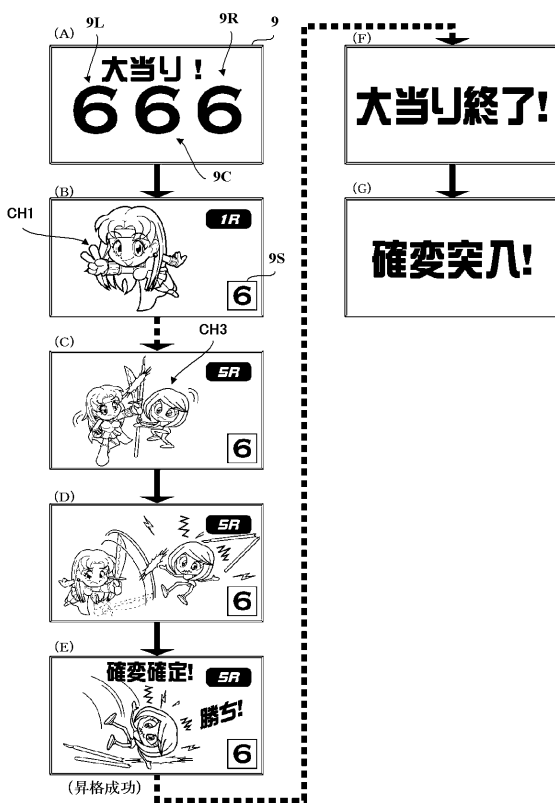
【図 57】



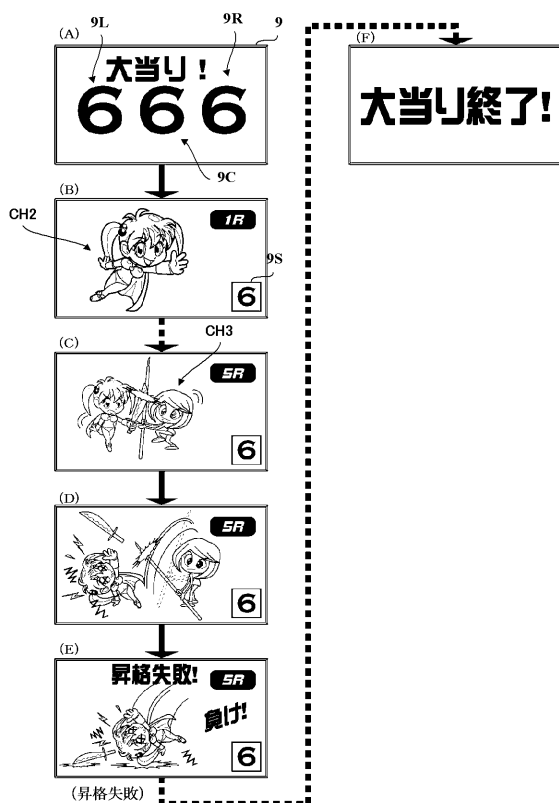
【図 58】



【図 59】



【図 60】

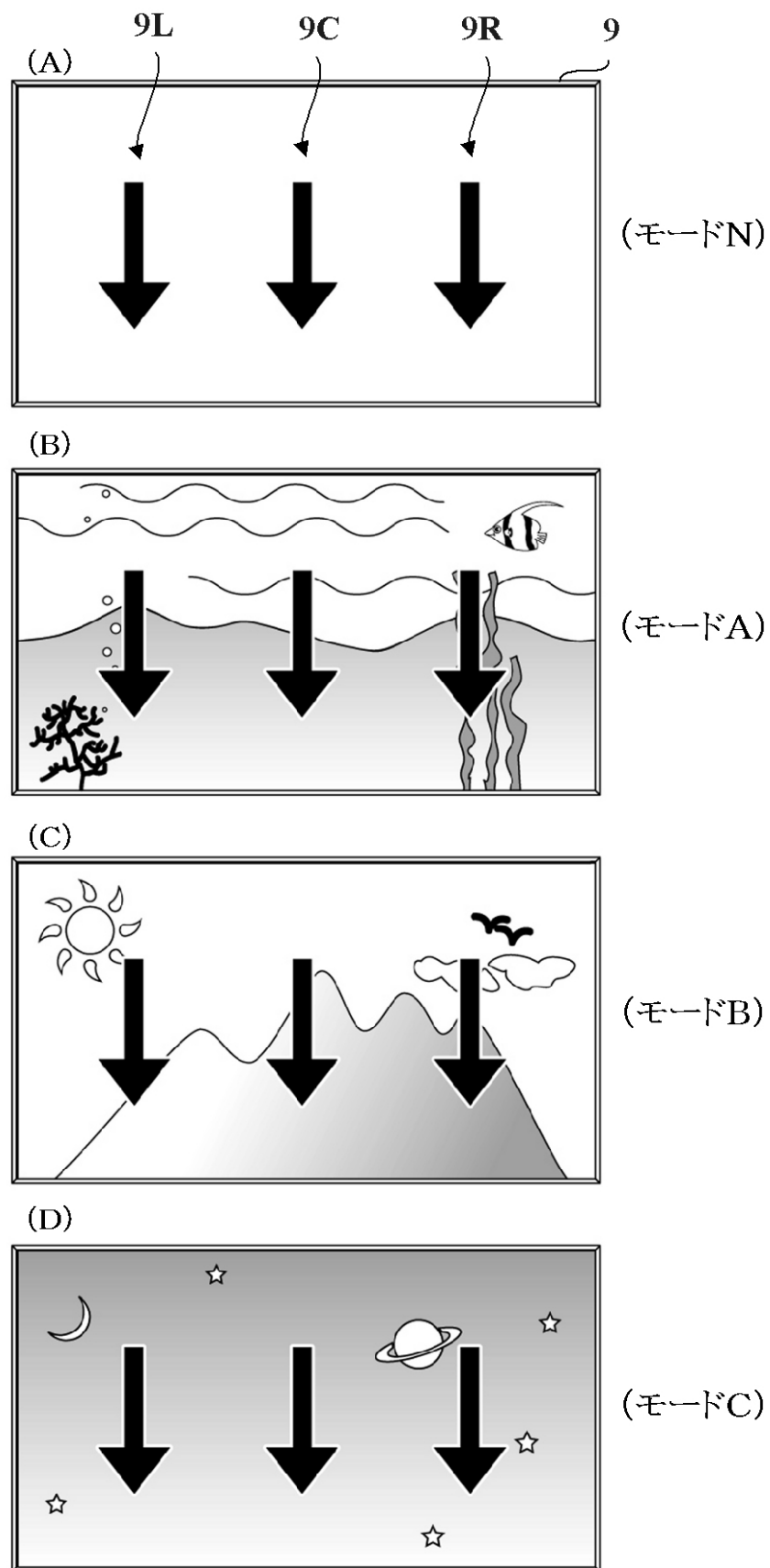


【図 6 1】

大当り中昇格演出パターン決定テーブル 164F

大当り種別	大当り継続 カウント	昇格成功		昇格失敗	
		昇格演出パターンA	昇格演出パターンB	昇格演出パターンA	昇格演出パターンB
15R非確変	0~2			1~150	151~200
	3~6			1~140	141~200
	7以上			1~130	131~200
15R確変	0~2	1~40	41~100	101~150	151~200
	3~6	1~50	51~130	131~180	181~200
	7以上	1~20	21~160	161~190	191~200

【図56】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-236887 (JP, A)
特開2008-119065 (JP, A)
特開2006-042887 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02